Patricia Rosas Chávez |
Alejandra Tadeo Gómez (coords.)

Promotores de Lectura

Estrategias didácticas para la apropiación de la lectura

Educación primaria
Segunda parte

Universidad de Guadalajara

letras para volar

Estrategias didácticas
para la apropiación de la lectura

Educación primaria
Segunda parte

Patricia Rosas Chávez |
Alejandra Tadeo Gómez (coords.)

Estrategias didácticas
para la apropiación de la lectura

Educación primaria
Segunda parte

Universidad de Guadalajara

letras para volar

Miguel Ángel Navarro Navarro
Rectoría General

Carmen Enedina Rodríguez Armenta
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, 2018

D.R. © 2018, Universidad de Guadalajara

Programa Universitario
de Fomento a la Lectura

Coordinación
© Patricia Rosas Chávez
Alejandra Tadeo Gómez

Autores
© Militza Rosas Chávez, Sandra Judith Gómez González, Clara Patricia Medina Hernández, Mariana Arisbeth Enciso Sotelo, Leticia Adriana Díaz Nájera, Jorge Enrique López Campos, Alejandra Tadeo Gómez, Moisés Ramón Suárez Michel, Patricia Rosas Chávez

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

Abril de 2018

ISBN 978 607 547 054 2

Hecho en México
Made in Mexico

Se prohíbe la reproducción, el registro o la transmisión parcial o total de esta obra por cualquier sistema de recuperación de información, existente o por existir, sin el permiso previo por escrito del titular de los derechos correspondientes.

Índice

Presentación 7
Introducción 8

Didácticas para 1º y 2º de primaria 11
Algo asqueroso 12
Acciones para sonreír 15
Qué aburrido es ser una princesa rosa 19
Pequeño hermano invisible 22
Vida de perros 25
Hadas para volar 28
¿Flota o no flota? 31
¿Cuántos cisnes hay? 35
Conejos de algodón 37
¿Por qué las rosas son rojas? 39
El libro de los animales 42
Movimiento del eje de la Tierra 45
Señora de la panadería 49
El gran secreto del rey 53
Xcaret 56
Sapito, sapito 59
Alimaña 62
¿Qué es lo que diré? 65
Palabras que combinan 68
La historia de la araña 71

Didácticas para 3º y 4º de primaria 75
¿Y ahora qué hago? 76
¿Qué sé de las águilas? 79
En un bosque, un invierno azul... 83
El maravilloso mundo de los dinosaurios 87
La peor señora del mundo 90
Emocionario 92
Todos ponen 95
¿Qué animalito está en la caja? 97

Mundo desigual 100
Romance hecho letras 103
Asustando fantasmas 106
Polvo de estrellas 109
Había una vez una gran mentirosa 113
Gravedad 115
Semáforos 119
Los poderes de las cuevas 125
Mosnipol 128
Vamos de pesca 131
La leyenda de la guacamaya 134
Caballito de mar 137

Didácticas para 5º y 6º de primaria 141
La imaginación de Alicia 142
Las células de papel 147
Los valores de la democracia 151
Frases para regalar 155
Personaje de ficción 159
Vámonos poniendo de acuerdo 163
Taller de corazones 167
Calaveras de malvavisco 169
Sirenas y tritones 172
Ladrones de palabras 175
Las venas de las plantas 178
El mázatl 182
¿Dónde está esa isla? 185
¡Chamucos! 188
La calaca tilica y flaca 191
¿Qué nos quieren decir? 194
Los dioses de la naturaleza 197
El Dr. Quesí y el Dr. Queno 203
¿Rebota el sonido? 206
¡Es química! 210
Marie Curie 214

Autores 218

Presentación

La lectura es una actividad esencial para la transformación de los seres humanos, ya que constituye la base del aprendizaje, de la comunicación y de procesos como la imaginación, la creatividad y la inteligencia que son determinantes para el desarrollo intelectual y emocional.

Nuestros compromisos, derechos y obligaciones también están muy relacionados con la lectura, porque las leyes, los contratos, las indicaciones que norman nuestro comportamiento, por lo general, son letra escrita.

Asimismo, la lectura propicia cambios en la sociedad a través de la difusión de ideas y de la formación de ciudadanos informados, críticos e independientes. Es así que, ser promotor de la lectura significa ser un agente de cambio.

Por eso es tan importante el fomento a la lectura, y más aún si se orienta a motivar el hábito de leer en los niños y en los jóvenes que están en pleno proceso de formación.

En este sentido, los títulos de la colección "Promotores de Lectura", del Programa Universitario de Fomento a la Lectura "Letras para Volar", tienen el propósito de poner a disposición un conjunto de herramientas metodológicas y didácticas orientadas a mejorar las actividades que realizan los promotores y docentes.

De igual manera, es un reconocimiento a quienes trabajan con pasión e interés en fomentar la lectura dentro y fuera de las instalaciones universitarias, y que hacen posible la formación de una nueva generación de lectores mexicanos.

Miguel Ángel Navarro Navarro
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.
   - 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

MILITZA ROSAS

Algo asqueroso

Descripción general

Lectura sugerida

El libro de las cochinadas de Juan Tonda y Julieta Fierro.

Duración

1 hora y 10 minutos.

Pilar del programa que fomenta

Fomentar el pensamiento científico.

Competencias a desarrollar

- Pensamiento crítico y creativo.
- Relacionar un efecto con las causas biológicas.
- Reconocer el origen de algunas funciones corporales.
- Interpretar un síntoma con algún posible efecto antes de que éste aparezca.

Dimensiones del aprendizaje

- Social, pues los alumnos interactuaron para comprender la historia.
- Cognitiva, al identificar el significado de la paralabra *empatía*.

Recursos materiales

- Diccionario.
- Plastilina café.
- Ajonjolí.

Desarrollo

Enganchar (5 minutos)

Pregunta a los niños lo siguiente:

- ¿A qué le llaman *cochinadas*?
- ¿Saben de qué están hechos los mocos?
- ¿Para qué sirve la caca?
- ¿De dónde viene el color y olor de la caca?

Explorar (15 minutos)

Presenta la lectura, al autor y dales una idea de dónde la pueden consultar (ya sea en la biblioteca de la escuela, en Libros del Rincón o en Letras para Volar). Lee los temas relacionados con los mocos y la caca, pero si hay tiempo también aborda otros temas que los niños elijan.

Explicar (15 minutos)

Diles que la ciencia no es algo tan difícil como se imaginan y que se puede lograr siguiendo un camino que se llama método científico (que te dice qué hacer paso a paso, para lograr un objetivo) y que poco a poco pueden ir aprendiendo y jugando si siguen los pasos.

Explica por qué éste es un libro científico. Te recomiendo investigar eso y además lo que es el método científico y cómo esto nos sirve para resolver los problemas cotidianos; les puedes preguntar sobre alguna dificultad que tengan y cómo lo pueden solucionar con auxilio de la ciencia; por ejemplo, "¿cómo te ayuda la ciencia a resolver un problema de salud?".

Pregunta el significado de algunas palabras que sean desconocidas en la lectura, y con el diccionario aclararen dudas. Asimismo escribe las palabras en el pizarrón. Es muy importante que recuerdes que los niños no conocen muchas palabras que tú sí; pregunta también algunas de las que conozcas el significado.

No olvides aclarar todas las dudas que consideres relevantes.

Elaborar (25 minutos)

Menciona a los niños que, por el tiempo y el lugar, no podemos hacer los experimentos que se mencionan en el libro, pero que si les interesa pueden obtener algunas copias. Mientras, realicen una caca de broma:

- Tomen la plastilina y ablándenla.
- Hagan una tira larga y enróllenla en espiral de manera que se haga más delgada conforme vaya cayendo, y pongan el ajonjolí en las orillas.

Evaluar (10 minutos)

Cada quien tendrá que escribir en su cuaderno la explicación de la caca. Es importante que, aunque lo tomemos como broma, les recuerdes que se trata de una función natural del cuerpo. Pregunta también si entendieron la función de los otros temas que hayan leído; por ejemplo, "¿para qué sirven los mocos?, ¿cómo nos ayudan a mantenernos sanos?".

Transferencia (5 minutos)

Invítalos a que pongan las plastilinas en sus casas para generar preguntas, y así los niños puedan exponer lo que aprendieron con la lectura. Puede ser muy gracioso, pero también interesante.

Referencia

TONDA, Juan y Fierro, Julieta (2009). *El libro de las cochinadas*. México: ADN Editores.

Acciones para sonreír

Descripción general

Lecturas sugeridas

- *La mujer que brillaba aún más que el sol: la leyenda de Lucía Zenteno* de Rosalma Zubizarreta, Alejandro Cruz Martínez y Fernando Olivera.
- *Voces en el parque* de Anthony Brown.

Duración

1 hora y 30 minutos.

Pilar del programa que fomenta

Promover la justicia social y la solidaridad.

Competencias a desarrollar

- Comunicación.
- Comprender, al explicar el significado de *empatía* y algunos de los valores que se relacionan con ella (igualdad, bondad y compasión).
- Analizar, al ejemplificar la importancia de valores sociales que implica la empatía y sus consecuencias positivas.
- Explicar, al identificar los sentimientos de los niños para una posterior mención de los mismos y sus posibles razones.

Dimensiones del aprendizaje

- Social, al comprender lo que significa la palabra *empatía* y cómo la mayor parte del tiempo podemos ser empáticos realizando acciones para ayudar a nuestra familia, amigos y medio ambiente.
- Psicomotora, al desarrollar la psicomotricidad fina al manejar lápices y colores.
- Cognitiva, al comprender un proceso de aprendizaje respecto a lo que es la empatía y por qué es importante para convivir en sociedad.
- Ética, al reconocer y respetar los pensamientos de sus compañeros.

Recursos materiales

- Libro.
- Hojas blancas tamaño carta.
- Colores y/o crayones.

Desarrollo

Enganchar (5-10 minutos)

Presenta el libro y haz las siguientes preguntas:

- ¿De qué crees que se trate el libro?
- ¿Te gusta la portada?
- ¿Qué sientes al ver esta imagen (la portada)?
- ¿Piensas que será divertido o aburrido?

Explorar (15-20 minutos)

Inicia la lectura; 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 en relación con la historia, por ejemplo:

- ¿Quién es el personaje principal?
- ¿Cómo crees que termine esta historia?
- ¿Crees que sea justa esta situación?

Una vez concluida la lectura, realiza las siguientes preguntas:

- ¿Qué te pareció la historia?
- ¿Qué parte te gustó más?
- ¿Cuál es el personaje que más recuerdas?
- ¿Te gustó el final?

Explicar (10-15 minutos)

Platica con los niños sobre cómo imaginan que sería la vida de los personajes de la historia; explica de manera sencilla lo que es la empatía y cómo todos podemos ser empáticos para vivir en paz y armonía. Puedes apoyarte en la siguiente información sobre la empatía: se define como la capacidad del ser humano para conectarse con otra persona o realidad, es conocida también como la capacidad de ponerse en el lugar de otro y saber lo que siente o incluso lo que está pensando.

En un estudio realizado en el 2006 por investigadoras de la Universidad del País Vasco, se detalla la empatía a través de distintos autores:

> Actualmente, se define la empatía desde un enfoque multidimensional, haciendo énfasis en la capacidad de la persona para dar respuesta a los demás teniendo en cuenta tanto los aspectos cognitivos como afectivos, y destacando la importancia de la capacidad de la persona para discriminar entre el propio yo y el de los demás. La empatía incluye tanto respuestas emocionales como experiencias vicarias o, lo que es lo mismo, capacidad para diferenciar entre los estados afectivos de los demás y la habilidad para tomar una perspectiva tanto cognitiva como afectiva respecto a los demás. Sobre las diferencias de género en la empatía, varios estudios han encontrado puntuaciones significativamente superiores en las mujeres (Litvack, Mcdougall y Romney, 1997; Mestre, Frías y Samper, 2004; Mirón, Otero y Luengo, 1989).

Por su parte, consultores y expertos en aprendizaje la definen de una manera simplificada:

> La empatía es la habilidad para entender las necesidades, sentimientos y problemas de los demás, poniéndose en su lugar, y de esta manera responder correctamente a sus reacciones emocionales. De acuerdo con el modelo, la competencia emocional de empatía se logra cuando combinamos a nivel intelectual la escucha activa, a nivel emocional la comprensión y a nivel conductual la asertividad. Quien es empático desarrolla la capacidad intelectual de vivenciar la manera en que siente la otra persona, lo que le facilita la comprensión del porqué de su comportamiento y le faculta para mantener un diálogo con el otro con un estilo de interacción positivo para ambos, respetando lo que piensa y siente cada uno y buscando acuerdos de mutuo beneficio. Por ello, las personas empáticas suelen tener más éxito social, ya que la empatía facilita las relaciones interpersonales, la negociación, la capacidad de persuadir y el desarrollo del carisma. (Balart, 2013)

Elaborar (30 minutos)

Distribuye el material necesario para realizar la actividad con cada uno de los niños. Pídeles que piensen en una acción alegre que hayan realizado para ayudar a otra persona. (Por ejemplo regar el pasto, dar de comer a un perro en la calle, ayudar con la tarea a un amigo, auxiliar a mamá, darle un abrazo a alguien triste, etcétera.)

Cuando ya hayan recordado la acción, pide que también recuerden una ocasión en la que ellos hayan recibido ayuda de alguien. (Por ejemplo, un amigo que apoya a hacer la tarea, un hermano que ayuda con los deberes, alguien que comparte su comida, la maestra que me enseña a leer, etcétera.)

Pide que dibujen en la hoja de papel esas dos acciones; pueden hacerlo con los personajes, o bien, con figuras que simbolicen el momento.

Invita a varios niños a pasar al frente del grupo a platicar sobre su dibujo y sobre las cosas agradables que han hecho por ellos y por los demás.

Evaluar (5-10 minutos)

Compartan de manera grupal la experiencia vivida. Puedes iniciar el diálogo con las siguientes preguntas: "¿Te gustó el cuento? ¿Por qué? ¿Fue difícil o fácil recordar una acción bonita y agradable que hayas hecho por alguien? ¿Cómo te sentiste cuando hacías algo bueno por alguien más?".

Transferencia (5 minutos)

Sugiere a los niños que platiquen sobre la actividad realizada en el tiempo de lectura con sus familiares y/o amigos, cómo se sintieron cuando alguien más hizo algo bueno por ellos y cómo se siente ayudar y hacer algo bueno por el entorno donde viven.

Referencias

BROWN, Anthony (2000). *Voces en el parque*. Madrid: Fondo de Cultura Económica.

GARAIGORDOBIL, M. y García, P. (2006). Empatía en niños de 10 a 12 años. *Revista Psicothema,* 18 (2), 180-186. Disponible en file:///C:/Users/udg/Downloads/8490-14193-1-PB.pdf

BALART GRITTI, M. (2013). *La empatía: la clave para conectar con los demás*. Observatorio de recursos humanos y relaciones laborales. Disponible en http://www.gref.org/nuevo/articulos/art_250513.pdf

GOROSTIAGA, A., Balluerka, N. y Goretti, S. (2014). Evaluación de la empatía en el ámbito educativo y su relación con la inteligencia emocional. *Revista de Educación*, abril-junio. Disponible en http://www.mecd.gob.es/dctm/revista-de-educacion/doi/364253.pdf?documentId=0901e72b817fd063

ZUBIZARRETA, Rosalma, Cruz Martínez, Alejandro y Olivera, Fernando (2006). *La mujer que brillaba aún más que el sol: la leyenda de Lucía Zenteno*. México: SEP, Libros del Rincón.

Qué aburrido es ser una princesa rosa

Descripción general

Lectura sugerida

¿Hay algo más aburrido que ser una princesa rosa? de Raquel Díaz Reguera.

Duración

1 hora y 15 minutos.

Pilar del programa que fomenta

Promover la justicia social y solidaridad.

Competencias a desarrollar

- Comunicación.
- Identificar características que debe de tener una princesa.
- Seleccionar cuáles de estas características son adecuadas para una princesa.
- Diseñar su propia idea de cómo sería una princesa.

Dimensiones del aprendizaje

- Psicomotricidad fina mediante el dibujo.
- Social, con la interacción con sus compañeros.
- Cognitiva, al usar la creatividad para crear una princesa.
- Ética, al respetar la opinión de sus compañeros cuando compartan sus ideas.

Recursos materiales

- Hojas blancas.
- Colores.
- Coronas hechas de papel.

Desarrollo

Enganchar (5-10 minutos)

Antes de iniciar la lectura, comienza con la siguiente pregunta: ¿Alguien tiene idea de cómo son las princesas? ¿Creen que existan distintos tipos? ¿Cuáles serían? ¿Cómo serían?

Explorar (25-30 minutos)

Comienza con la lectura, mostrando las imágenes a los niños para que puedan observar lo que pasa; puedes realizar pequeños espacios entre la lectura para hacer las siguientes preguntas:

- ¿Se imaginaban que esas cosas pudieran hacer una princesa (volar, combatir dragones)?
- ¿Ustedes estarían aburridos si fueran la princesa del cuento?
- ¿Qué cambiarían de la historia? ¿Por qué?

Explicar (5 minutos)

Invítalos a reflexionar sobre las distintas cosas que uno quiere hacer al igual que la princesa del cuento y explícales que no es malo ser diferente, sino que eso los hace especiales; por ejemplo, hay niñas que son buenas para jugar futbol, hombres que saben cocinar, niños que saben pintar, hombres que cortan el cabello, etcétera. Cada persona tiene talentos y sueños que pueden hacer realidad, y eso los hace únicos y especiales, por ejemplo, el famoso diseñador de ropa Óscar de la Renta o la arquitecta Frida Escobedo.

Elaborar (10-15 minutos)

Repartir una hoja de papel para que cada uno de ellos dibuje cómo sería su princesa ideal; puedes apoyarte con ejemplos de princesas de películas o caricaturas como la princesa Sofía, Ariel, Mérida, Bella, Evangeline o Elena de Avalor.

Evaluar (10 minutos)

Ya que hayan terminado, cada alumno explicará su dibujo y dirá cómo serían de princesa o príncipe y qué es lo que harían como tales. Al momento de que pase, a cada alumno le darás su corona anunciando su nombre, por ejemplo: "Ahora, damas y caballeros, el príncipe/princesa (nombre del alumno) pasará a exponernos su dibujo".

Transferencia (5 minutos)

Pueden comentar la historia en casa o con amigos con el propósito de recordar que hay infinidad de personas con talentos diferentes y que eso los hace especiales, de manera que aprendan a que el hecho de hacer cosas distintas no les impide ser una princesa o un príncipe.

Referencia

DÍAZ REGUERA, Raquel (2012). *¿Hay algo más aburrido que ser una princesa rosa?* (9ª edición). Barcelona: Thule Ediciones.

CLARA MEDINA

Pequeño hermano invisible

Descripción general

Lectura sugerida

Mi pequeño hermano invisible de Ana Pez.

Duración

1 hora y 35 minutos.

Pilar del programa que fomenta

Motivar el gusto por la lectura.

Competencias a desarrollar

- Comunicación.
- Diseñar distintas formas de ser "invisible".
- Explicar qué harían si fueran invisibles o si tuvieran un hermano invisible.

Dimensiones del aprendizaje

- Psicomotricidad fina mediante el dibujo.
- Social, al comentar con la clase su invento, así como la interacción con el grupo.
- Cognitiva, al ejercer la imaginación para crear una forma de ser invisible.
- Ética, al respetar a la opinión de sus compañeros cuando compartan sus ideas.

Recursos materiales

- Hojas plásticas transparentes (una lámina de material traslúcido).
- Marcadores de color rojo y azul (cuanto más claros sean, mejor).
- Tijeras.
- Plantillas de gafas.

Desarrollo

Enganchar (5-10 minutos)

Antes de iniciar la lectura, comienza con las siguientes preguntas: "¿Quién de aquí tiene un hermano o hermana o le gustaría tener un hermano?". Después de escuchar las respuestas, puedes preguntar: "¿Se imaginan lo que harían si fueran invisibles?".

Explorar (25-30 minutos)

Comienza con la lectura y muestra las imágenes a los niños para que las puedan observar.

Explicar (15 minutos)

Con el uso de la imaginación consiguen vivir distintas aventuras utilizando cosas que pueden encontrar en casa, y así pasar momentos divertidos, como imaginar que están explorando una caverna en donde está escondido un enorme tesoro, pero tienen que estar atentos, ya que en ese lugar se localizan misteriosos pasadizos que los pueden llevar a lugares desconocidos.

Elaborar (20 minutos)

- Comienza a repartir el material.
- Con cuidado, toma las gafas viejas y quítales cada lente. Coloca cada uno sobre la hoja plástica de transparencia y utiliza uno de los marcadores, dibuja sobre ella el contorno de cada lente.
- Con la tijera recorta las siluetas de los lentes que se han marcado sobre la hoja plástica.
- Pinta el lente izquierdo con el marcador rojo y el lente derecho con el marcador azul. Deja que la tinta se seque bien (entre unos 5 y 10 minutos será más que suficiente).
- Una vez que se han secado, coloca cada uno en el lugar en el que antes estaban los lentes, y listo.

Evaluar (15 minutos)

Comenta con los alumnos cómo se sintieron al realizar estos anteojos y volver a observar el libro. Puedes realizar las siguientes preguntas:

- ¿Alguna vez se imaginaron que existen cosas que a simple vista no se pueden ver? Como los ojos de una mosca, el polen de las plantas, el rocío de la lluvia.
- ¿Cómo se sintieron al momento de usar los lentes y descubrir qué imágenes desaparecían?
- ¿Les agradó?

Transferencia (5 minutos)

Comenten la historia en casa o con amigos. Pueden jugar a ser invisibles y estar en lugares que aún no han sido imaginados para vivir nuevas y emocionantes aventuras.

Referencia

PEZ, Ana (2016). *Mi pequeño hermano invisible*. México: Fondo de Cultura Económica.

Vida de perros

Descripción general

Lectura sugerida

Vida de perros de ISOL.

Duración

1 hora y 20 minutos.

Pilar del programa que fomenta

Promover la justicia social y solidaridad.

Competencias a desarrollar

- Pensamiento creativo y crítico.
- Entender cómo se comportan los animales (en este caso, los perros).
- Analizar cómo los perros son considerados nuestros mejores amigos.
- Explicar cómo es y cómo se comporta un perro.

Dimensiones del aprendizaje

- Psicomotricidad fina mediante el dibujo.
- Social, al comentar con la clase su visión sobre cómo sería si fuese un perro.
- Cognitiva, mediante la creatividad, para pensar cómo sería si fueras un perro.
- Ética, al respetar la opinión de sus compañeros cuando compartan sus ideas, y al exponer las maneras adecuadas de cómo se debe tratar a un animal.

Recursos materiales

- Hojas blancas.
- Figuras de papel con forma de huesos.
- Colores.

Desarrollo

Enganchar (5-10 minutos)

Antes de iniciar la lectura, haz la siguiente pregunta: "¿Cuántos de ustedes tienen un perro?". Después de escuchar las respuestas, pídeles que te cuenten cómo es su perro, cómo se llama, qué es lo que le gusta hacer.

Explorar (25-30 minutos)

Comienza con la lectura, realiza pequeñas pausas para que los alumnos puedan observar las imágenes. En las pausas puedes realizar las siguientes preguntas:

- ¿Su perro hace alguna de estas cosas?
- ¿Cómo creen que se sienta su perro al hacerlas?

Explicar (5 minutos)

Menciona que un perro se vuelve un ser importante para nosotros, tanto que hasta llegamos a imaginar cómo sería si nosotros fuéramos uno, desde la forma en que comeríamos, tomaríamos agua, hasta cómo veríamos el mundo; imaginamos cómo es que entre los perros hablan y juegan, cómo se entenderán entre ellos. Y si bien no somos un perro, podemos imitar algunos de sus comportamientos como en la lectura.

Elaborar (15 minutos)

A cada niño se les repartirá una hoja de papel y se les dará la siguiente instrucción: "Ahora cada uno va a imaginar cómo sería si fueran un perro y lo van a dibujar, pueden ser grandes o peludos, inclusive tener súper poderes" (puedes mencionar como ejemplos algunos perros de caricaturas como Scooby Doo, Pluto, Bold o un perro de tres cabezas volador escupefuego, para que los niños puedan echar a andar su imaginación). Ya que tengan el dibujo terminado, reparte los huesitos en donde los niños escribirán el nombre que tendrán.

Evaluar (15 minutos)

Ya que hayan terminado, cada niño explicará su dibujo y a continuación responderá las siguientes preguntas: "Si fueras un perro, ¿cómo te gustaría que te trataran? ¿Tú tratas así a tu perro? ¿Qué es lo que te gustaría hacer si fueras un perro? ¿Tendrías superpoderes? ¿Perseguirías gatos? ¿Qué comerías?".

Transferencia (5 minutos)

Sugiere que compartan lo que aprendieron con su familia y amigos, e inclusive pueden crear nueva forma de jugar en donde cada uno de sus amigos sea un perro y formen una pandilla para jugar en el parque o en su casa.

Referencia

ISOL (2016). *Vida de perros*. México: Fondo de Cultura Económica.

MARINA ENCISO

Hadas para volar

Descripción general

Lectura sugerida

La magia de las hadas de Ida Rentoul Outhwaite.

Duración

1 hora y 35 minutos.

Pilar del programa que fomenta

Motivar el gusto por la lectura.

Competencias a desarrollar

- Comunicación.
- Resaltar las características esenciales de una hada.
- Explicar por qué las historias protagonizadas por seres mágicos llaman tanto la atención.

Dimensiones del aprendizaje

- Psicomotricidad fina, mediante la elaboración de una imagen con distintos materiales.
- Social, al tomar en cuenta que en distintos lados del mundo existen varios nombres para estos seres mágicos.
- Cognitiva, al adquirir nuevos conocimientos históricos y literarios, que podrán analizar y comparar con su vida diaria.
- Ética, al respetar la opinión de sus compañeros, así como a la creencia de las hadas.

Recursos materiales

- Lápices de colores.
- Hojas de papel blanco y/o de colores.
- Hojas de acetato.
- Tijeras.
- Pegamento o cinta transparente.

Desarrollo

Enganchar (10 minutos)

Introduce la temática con preguntas directas que el niño pueda responder según sus gustos y experiencia: "¿Qué es un hada? ¿En qué películas o libros las has visto? ¿Cuál es tu favorita?".

Una vez que expresen su opinión, plantea las siguientes dudas: ¿Las hadas son reales? ¿Hace cuánto creen que las personas hablan sobre las hadas? Hay que procurar dejar la duda abierta.

Explorar (20 minutos)

Presenta el libro y lee el primer capítulo, "¿Qué es un duende y un hada?", y algunos poemas sobre las hadas. Procura que todos los niños puedan ver las imágenes y comenten al respecto.

Finalmente, lean el capítulo "¿Existen los seres mágicos?", para que pueda retomarse el debate planteado en la etapa, *enganchar*. Permite que el niño realice sus propias conclusiones, repasando los datos históricos que menciona el libro.

Explicar (20 minutos)

Las hadas son criaturas fantásticas relacionadas con los cuentos. Suelen tener la forma de una mujer y se caracterizan por ser pequeñas y tener alas transparentes similares a las de las mariposas. Según la tradición, están relacionadas con la naturaleza y vivén en el mismo lugar que los elfos, los gnomos, los duendes y los gigantes. Diversas culturas les atribuyen poderes sobrenaturales.

Se cree que las hadas tienen su origen en Europa, pues es en la literatura y narraciones orales de ese continente donde se encuentran los registros más antiguos de su existencia. Puede que hayan surgido en la Edad Media, donde se les relacionaba con hechizos y encantamientos; sin embargo, desde la época griega se hablaba de deidades femeninas vinculadas a ríos, lagos, montañas o cascadas, a las que llamaban ninfas.

La existencia de las hadas no ha podido ser probada hasta ahora, pero sabemos que existen en la literatura desde hace muchos años. ¿Podrá el ser humano capturar a una hada un día?

Elaborar (30 minutos)

Reparte el material: hojas, lápices, tijeras y pegamento. Anima al niño a realizar sus propias hadas de papel, sugiriendo:

- Dibujar la silueta del hada en las hojas de papel y recortar.
- Realizar las alas aparte con la hoja de acetato.
- Adherir el acetato a la silueta de papel (con cinta o pegamento).

  Una vez unidas las piezas, tendrán hadas con alas transparentes.

Evaluar (10 minutos)

En grupo hagan un repaso y una pequeña conclusión sobre el origen de las hadas y por qué los medios de comunicación siguen contando estas historias.

Transferencia (5 minutos)

Invita a los niños a presentar las hadas que han creado y a que imaginen historias sobre ellas.

Adaptaciones

En lugar de hacer alas de acetato, pueden ser de cualquier material transparente, como plástico o papel vegetal e incluso papel mantequilla.

Referencia

RENTOUL OUTHWAITE, Ida (2004). *La magia de las hadas: cuentos, poemas y todos los secretos de los seres fantásticos.* México: Ediciones B.

¿Flota o no flota?

Descripción general

Lectura sugerida

Agua de Angela Royston.

Duración

1 hora y 40 minutos.

Pilar del programa que fomenta

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

Competencias a desarrollar

- Comunicación.
- Pensamiento crítico y creativo.
- Explicar los resultados que pudieron observar al momento de realizar el experimento.
- Analizar las características del agua, así como el papel que juega en nuestra vida diaria.
- Identificar cuáles son los objetos que pueden flotar y cuáles se hunden.

Dimensiones del aprendizaje

- Psicomotora, pues la actividad fomenta que los niños manipulen objetos, observen y realicen un registro de lo observado, de una manera interactiva, como si realizaran un pequeño reporte.
- Social, al interactuar con los demás y lograr de esa interacción consensos, productos o soluciones a problemas de la vida cotidiana.
- Cognitiva, al comprender la importancia del agua, analizando diferentes propiedades de la misma.
- Ética, al proporcionar información sobre el fomento de una vida saludable y el cuidado del agua.

Recursos materiales

- Recipiente mediano de plástico, de preferencia transparente.
- Objetos pesados y livianos: una piedra, una cuchara, un lápiz, hojitas caídas de un árbol, una tapa de refresco, un corcho, un clavo, una moneda, un borrador, una crayola, unos hielos (si es posible) y un clip.
- Trapo para secar.
- Agua del grifo.
- Una botella de agua natural.
- Gotas de azul de metileno (opcional, se consigue en los acuarios) o en su defecto colorante vegetal azul (se consigue en las dulcerías).
- Hoja de resultados titulada "¿Flota o no flota?".
- Colores.

Desarrollo

Enganchar (10 minutos)

Pide a los niños que se pongan de pie, y que sin hablar salten veinte veces; así de pie, toma tu botella de agua y empieza a tomar un trago de la misma de tal manera que el alumno sienta ganas de tomar agua.

Indaga qué es para ellos el agua con las siguientes preguntas guía: "¿Quieres tomar agua después de haber hecho este ejercicio? ¿Tienes sed? ¿Te gusta el agua? ¿Por qué?", etcétera.

Explorar (30 minutos)

Inicia la lectura de *El agua*, haciendo énfasis en mostrar todas las bondades y propiedades que tiene. Aunque es una lectura no muy extensa y de fácil entendimiento, trata de hacer una lectura atractiva para provocar la emoción en los niños, interactuando entre todos para que vayan descubriendo las principales características del agua y así sea más significativa. El texto describe claramente "¿qué es el agua?", sus propiedades, sus usos y sus manifestaciones, por tal razón es recomendable que presentes imágenes para que los niños las observen e identifiquen las propiedades que ya conocen.

Explicar (15 minutos)

Comienza declarando que nuestro planeta Tierra está lleno de agua, ya que su superficie está cubierta por varios mares y océanos. Explica que nosotros, los seres vivos, también tenemos en nuestro interior mucha agua. En ese momento pregunta: "¿Saben la cantidad de agua que hay en el cuerpo?". Responderán que dos terceras partes de nuestro peso.

Comenta que el agua que está en su cuerpo lleva un largo recorrido por el planeta, porque ha pasado por la atmósfera, océanos, ríos, y lagos por otros seres vivos, como los vegetales y frutas que comes.

Explica que el agua es la única sustancia en la Tierra que habitualmente existe en grandes cantidades, y aún más en sus tres estados físicos: sólido (como un hielo), líquido (como el agua) y gaseoso (como vapor).

Comenta que pareciera que el mundo se compone principalmente de agua, ya que efectivamente las tres cuartas partes de la superficie terrestre están cubiertas por este líquido, lo que hace que el planeta se vea especialmente azul desde el espacio, e indicando que todas las personas, plantas y animales la necesitan para vivir.

Elaborar (20 minutos)

Experimenten con objetos en agua para observar si se hunden o si flotan. Comienza a trabajar con los niños haciendo las siguientes preguntas: "Para ti, ¿qué es hundirse?, ¿qué es flotar?". Ofrece el espacio para que se expresen. Posteriormente, reparte el material que necesitarán para realizar la actividad: piedra, cuchara, lápiz, hojitas caídas de un árbol, tapa de refresco, un corcho, un clavo, una moneda, un borrador, una crayola, unos hielos (si es posible) y un clip.

Llena el recipiente con agua y agrega dos gotas de azul de metileno o colorante vegetal, quedando éste como opcional, ya que coloreará a azul y será más atractivo para ellos.

Enseguida comienza a experimentar con los materiales e interactúa con los niños, es decir, que ellos coloquen el objeto en el agua; haz en cada caso una suposición de lo que sucederá (hipótesis): "¿Qué materiales se hundirán o qué materiales flotarán? ¿Y por qué sucederá esto?".

Evaluar (20 minutos)

Comienza explicar por qué algunos objetos flotan o se hunden cuando los colocamos en agua y en ese momento define dicho concepto: *flotar,* sostenerse en la superficie de un líquido; *hundir,* sumir, meter en lo hondo.

Entonces cuando se completa la lista de objetos, se les entrega una tabla que se anexa a continuación. Los niños dibujarán tanto los objetos que se hundieron como los que flotaron.

Flota	Se hunde

Transferencia (5 minutos)

Pregunta: "¿Por qué crees que es importante conocer todas las bondades del agua? Después de haber escuchado la lectura sobre el agua, ¿por qué crees importante que debemos cuidarla?".

Recomienda a los niños que comenten en su casa, con familiares y amigos, por qué debemos cuidar el agua.

Adaptaciones

Puede ser optativo colorear el agua o no, y además se pueden sustituir los materiales que se colocarán en el recipiente con agua, adaptándose a las condiciones en que se desarrolle la actividad.

Referencias

HILL, John y Kolb, Doris (1999). *Química para el nuevo milenio*. México: Pearson.
ROYSTON, Angela (2008). *Agua*. México: SEP.

¿Cuántos cisnes hay?

Descripción general

Lecturas sugerida

Los cisnes salvajes de Hans Christian Andersen.

Duración

1 hora y 25 minutos.

Pilar del programa que fomenta

Motivar el gusto por la lectura.

Competencias a desarrollar

- Comunicación.
- Identificar cómo es un cisne, qué los caracteriza.
- Analizar cómo es la convivencia entre los personajes principales.

Dimensiones del aprendizaje

- Psicomotora gruesa, ya que relajarán los músculos y afinarán su coordinación.
- Social, al convivir con sus compañeros, así como conocer que existen otro tipo de animales (cisnes).
- Cognitiva, porque deberán utilizar tanto su imaginación como su razonamiento para lograr encontrar soluciones.
- Ética, mediante el entendimiento del trato entre hermanos con el ejemplo del cisne Elisa.

Recursos materiales

- Lápices de colores.
- Hojas de papel.

Desarrollo

Enganchar (10 minutos)

Plantea las siguientes preguntas: "¿Alguien sabe qué es un cisne? ¿Cuál es la diferencia entre cisnes, patos y gansos? ¿Cuál de esos animales es su favorito y por qué?".

Explorar (30 minutos)

Presenta el cuento. "¿Alguien reconoce el autor?". Menciona que entre sus textos también se encuentra "El patito feo" y "La sirenita". "¿Cómo imaginan que será esta historia?". Haz la lectura en voz alta.

Explicar (10 minutos)

Al término, repasa la historia mediante algunas preguntas: ¿Cuántos hermanos eran? ¿Cómo vivían Elisa y sus hermanos al principio? ¿Cómo resolvieron los problemas que les surgieron?". Después de escuchar las respuestas de los alumnos, incluye ejemplos de la vida diaria y realiza las siguientes preguntas: "¿Les ha pasado algo similar a lo de Elisa? ¿Se han peleado alguna vez con sus hermanos o primos? ¿Cómo se han sentido? ¿Cómo lo solucionaron?".

Elaborar (20 minutos)

Después, reparte el material e invita a los niños a realizar en la hoja de papel líneas sin forma, en remolino, por todas partes, hasta llenar la hoja. Una vez con la hoja llena de garabatos, desafíalos a que dentro de las líneas encuentren formas de cisnes y las resalten con colores. "Veamos quién es capaz de encontrar los 12 cisnes primero".

Evaluar (10 minutos)

Cierra la sesión de lectura reflexionando sobre la historia: "¿Elisa y sus hermanos eran unidos? ¿Se preocupaban el uno por el otro? ¿Trabajaron como equipo?".

Transferencia (5 minutos)

Invita a los niños a ser más unidos con sus hermanos y compañeros, tal y como lo eran los personajes del cuento. Destaca las actitudes que presentaron en la historia y cómo los cisnes estaban siempre juntos.

Referencia

ANDERSEN, Hans Christian (2012). *Los cisnes salvajes.* México: Fondo de Cultura Económica.

Conejos de algodón

Descripción general

Lectura sugerida

El conejo de felpa de Margery Williams.

Duración

1 hora y 40 minutos.

Pilar del programa que fomenta

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

Competencias a desarrollar

- Comunicación y pensamiento crítico y creativo.
- Identificar cuáles son las características que usa el personaje para relacionarse con su entorno.
- Diseñar su propia versión de un conejo.
- Analizar las distintas cualidades del personaje y cuáles de éstas les pueden servir en su vida diaria.

Dimensiones del aprendizaje

- Psicomotora, afinando su desarrollo al participar en la actividad de apropiación.
- Social, al reflexionar la interacción del personaje con su entorno, cuáles eran las características que lo hacían diferente a los demás, y el trato que se le dio al respecto.
- Cognitiva, al identificar de las actitudes del personaje principal.
- Ética, al fomentar la amistad, la honestidad y el compañerismo.

Recursos materiales

- Hojas de papel con el dibujo impreso de un conejo.
- Algodón.
- Pegamento y tijeras.

Desarrollo

Enganchar (10 minutos)

Inicia la sesión con una serie de preguntas respecto a la naturaleza del personaje: "¿A quiénes de ustedes les gustan los conejos? ¿Alguna vez han visto uno de verdad? ¿Cómo son? ¿Y cómo son los que están hechos de peluche?".

Explorar (30 minutos)

Presenta el libro, plantea que este conejo de peluche desea ser un conejo de verdad: "¿Qué le hace falta para serlo? ¿Lo logrará?". Realiza la lectura de forma abierta a comentarios y aclara sus dudas.

Explicar (10 minutos)

Ayúdalos a entender que en ocasiones se pueden sentir aislados o distintos a las personas que los rodean, como en el caso del conejo, quien al principio se sentía diferente a los demás juguetes y hasta llegó a pensar que ellos eran mejores y más interesantes que él, y su niño ya no lo iba a querer más; pero, así como el conejo pudo salir adelante conservando sus características que lo hacían especial, así cada uno de ellos puede hacerlo.

No importa cuán distintos se sientan unos de otros, porque cada persona es única y sabe hacer diferentes cosas, cada individuo puede ser visto como un juguete, algunos son altos y grandes, otros son pequeños y ágiles, pero cada uno es especial.

Elaborar (30 minutos)

A continuación se repartirán las impresiones para volver al conejo más real; la imagen será cubierta con el algodón para que simule su pelaje. De ser posible se recortará su silueta.

Evaluar (10 minutos)

En alguna zona verde, o al aire libre, se colocarán los conejos realizados durante la sesión. Se tomará algo de distancia junto con el grupo y se observarán de distancia :"¿Parecen conejos reales? ¿Alguno logró moverse?".

Transferencia (10 minutos)

Para concluir el ejercicio, se recapitulará la historia y se preguntará al niño cuáles fueron sus partes favoritas y cuáles las actitudes del conejo que más les agradaron. Se les invita a que sigan esas actitudes en su vida cotidiana, y lejos de ser falsos, sean reales todos los días.

Referencia

WILLIAMS, Margery (2007). *El conejo de felpa*. México: Norma.

¿Por qué las rosas son rojas?

Descripción general

Lectura sugerida

El príncipe feliz/El ruiseñor y la rosa de Oscar Wilde.

Duración

1 hora y 30 minutos.

Pilar del programa que fomenta

Motivar el gusto por la lectura.

Competencias a desarrollar

- Comunicación.
- Pensamiento crítico y creativo.
- Identificar la importancia de las palabras, ya que les ayudan a entender mejor el mensaje.
- Diseñar distintas estrategias para recuperar las palabras que se han perdido.

Dimensiones del aprendizaje

- Psicomotora fina a través de la actividad de apropiación.
- Social, pues la temática de la lectura evoca empatía, conciencia social y consideración hacia otros.
- Cognitiva, reflexionando respecto a la lectura.
- Ética, al invitar a reflexionar sobre las decisiones que tomamos y aquello que realmente valoramos.

Recursos materiales

- Hojas de colores rojo y verde.
- Pegamento.
- Tijeras.

Desarrollo

Enganchar (10 minutos)

Introduce a los niños en el tema preguntando: "¿Saben qué es un ruiseñor? ¿Cómo son? ¿Qué hacen? ¿Qué es una rosa? ¿De dónde provienen las rosas? ¿De cuántos colores puede haber?".

Una vez que el grupo ingrese, presenta el libro. "¿Conocen la historia? ¿Dónde la escucharon?". Habla un poco del contexto de la trama, donde una niña que no sabía leer se decide por robar libros.

Explorar (20 minutos)

Realiza la lectura del capítulo "A las puertas del hurto" y el próximo "El libro de fuego", donde Liesel rescata un libro de una hoguera. Es importante enfatizar el contexto histórico mientras se realiza la lectura: "¿Por qué quemaron los libros? ¿Por qué a Liesel le interesaban tanto?".

Explicar (10 minutos)

Al término, pide la opinión de los niños: "¿Fue un cuento agradable? ¿Por qué? ¿Cómo se sintieron al escuchar lo que sucedía? ¿Alguna vez han rechazado una rosa, un regalo?".

Elaborar (30 minutos)

Lo primero que harán es dibujar una flor en forma de espiral y después la recortarán.

Después pídeles que desarrollen la flor hasta terminarla, diles que les debe quedar una flor de tres y que al último allí deberán hacer un hoyito; hecho esto, que pongan pegamento y esperen un poco a que seque.

Por último, la rosa de papel ya debe tener la forma, ahora con el palito hecho con el papel verde lo peguen debajo de la rosa, y listo.

Ya que todos hayan terminado, realiza una exposición de las rosas elaboradas en clase.

Evaluar (10 minutos)

Reflexiona sobre el final de la historia. Haz énfasis en cómo el materialismo por las joyas cegó al personaje de la belleza de la rosa, y que existen ocasiones en que uno no aprecia ese tipo de regalos, que a veces nos olvidamos de apreciar los pequeños detalles.

Transferencia (10 minutos)

Se puede promover el respeto y cariño hacia la naturaleza e invitar al grupo a no devaluar a los seres vivos poniendo por encima los recursos materiales. Conviene utilizar la anécdota del libro como primer ejemplo.

Adaptaciones

Las hojas de papel pueden pintarse en clase para adquirir los colores necesarios (rojo y verde). Se pueden sustituir el pegamento y las tijeras por figuras de origami.

Referencia

WILDE, Oscar (2013). *El príncipe feliz /El ruiseñor y la rosa*. México: Porrúa.

ENRIQUE LÓPEZ

El libro de los animales

Descripción general

Lectura sugerida

Lo que sí y lo que no de Verónica Murguía.

Duración

1 hora y 30 minutos.

Pilar del programa que fomenta

- Elevar la conciencia social y la solidaridad.
- Motivar el gusto por la lectura.

Competencias a desarrollar

- Comunicación.
- Explicar qué son las analogías y cómo se utilizan.
- Entender, pues se espera que los niños comprendan la analogía y sean capaces, a través de un dibujo, de realizar una sencilla y positiva explicación.
- Crear, ya que los niños harán un dibujo relacionado a las analogías que se realizan con los animales en el libro de texto.

Dimensiones del aprendizaje

- Psicomotricidad fina a través del dibujo.
- Social, mediante el diálogo y la expresión de diferentes opiniones.
- Cognitiva, al reconocer y recordar información proporcionada por la lectura y plasmar una analogía en dibujo.
- Ética, al tomar conciencia del respeto con el que nos debemos dirigir a los demás.

Recursos materiales

- Hojas de papel.
- Colores y lápices.

Desarrollo

Enganchar (3-5 minutos)

Da la bienvenida a los niños y muestra la portada del libro. Puedes iniciar con las siguientes preguntas: "¿De qué creen que se va a tratar la lectura? ¿Les gustan los animales? ¿Qué animal les gusta más? ¿Quieren conocer los animales de este libro?".

Explorar (20-25 minutos)

Inicia con la lectura en voz alta, y mientras lo haces, comparte las ilustraciones con los niños.

Mientras lees el cuento, haz pequeñas pausas para plantear preguntas en relación con la historia, por ejemplo: "¿Sus papás también les han dicho cosas similares como a Marcos? ¿También los han comparado con algún animal? ¿Cuál? ¿Por qué?".

Lanza otras preguntas que consideres adecuadas.

Explicar (15-20 minutos)

Una vez terminada la lectura haz preguntas como estas: "¿Les gustó el libro? ¿Qué les pareció lo que dice de los animales? ¿Sabían esas cosas del cerdo o de los mosquitos? ¿Conocen algún otro dato de los animales mencionados en el libro o de alguno que no haya sido mencionado? ¿Qué cosas han escuchado que les dicen a las personas al compararlas con animales? ¿Son cosas buenas o malas?".

Deja que ellos mismos interpreten si lo que han escuchado los ayuda para ser mejores personas y por qué.

Ahora explica que los adultos suelen usar un lenguaje figurado, es decir, utilizan palabras diferentes para expresar una idea. Un ejemplo de ello es la analogía, como la emplean los papás de Marcos. La analogía es una comparación que se hace entre cosas o personas que tienen un parecido con otra. Un ejemplo es cuando decimos que una persona es *alta como jirafa, fría como el hielo, ruidosa como guacamaya,* etcétera.

Haz énfasis en que este tipo de expresiones son normales y cotidianas en nuestro entorno, pero no es correcto utilizarlas con el fin de hacer sentir mal a una persona. Muchas veces insultamos a otros sin darnos cuenta al utilizar una característica de ellos, como si se tratara de un terrible defecto.

Analicen algunas frases que les hayan dicho que los hizo sentir alegres: *veloz como el correcaminos, fuerte como un león*, etcétera.

Elaborar (20-30 minutos)

Cada niño va a realizar un dibujo, así que asegúrate de que cada uno tenga el material que necesita. Diles que piensen en una persona, la que sea, ya sea su mamá, su papá, un hermano, un primo, una tía, un compañero o un amigo.

Una vez que tengan en mente a esa persona, van a pensar en una cualidad positiva de esa persona, que se asemeje a la de un animal. Incluso si es algo como "alto como jirafa", la intención con la que se expresa deberá de ser positiva (quizás el niño quiere ser muy alto cuando crezca).

Una vez pensado en ello, harán un dibujo del animal y tratarán de escribir una frase para la persona en la que pensaron, por ejemplo:

- Eres tan fuerte como un león.
- Eres grande como un elefante.
- Eres amigable como una mariposa.
- Eres chiquito como un pajarito.

Dales ideas a los niños y usa el libro de referencia para que vean la forma que tienen algunos animales.

Evaluar (3-5 minutos)

Pregunta si fue fácil o difícil realizar la actividad. Hablen acerca de Marcos y cómo su interés en los animales le llevó a conocer cosas que desconocía, y que incluso hasta sus propios padres desconocían.

Reflexionen cómo sus padres hacían comparaciones sin mala intención y que en ningún momento Marcos se sintió mal por ello, al contrario, lo hacían pensar en su libro de animales.

Transferencia (5 minutos)

Pídeles que le entreguen su dibujo a la persona en la que se inspiraron. Platiquen esta historia a sus familiares o amigos y compartan lo que aprendieron sobre comparar a las personas con los animales. Diles que pueden ser sinceros y manifestarles a las personas que hagan comparaciones que no les gusten, que se detengan, ya que es una falta de respeto. También deben prestar atención cuando lo hacen sin mala intención.

Adaptaciones

Otra opción podría ser utilizar material reciclable: botellas de agua vacía, pedazos de papel, cartulina y retazos de tela, para realizar la figura del animal.

Referencia

MURGUÍA, Verónica (2009). *Lo que sí y lo que no*. México: Castillo.

LETICIA DÍAZ

Movimiento del eje de la Tierra

Descripción general

Lectura sugerida

La rotación de Jin-Kyu Park.

Duración

1 hora y 50 minutos.

Pilar del programa que fomenta

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

Competencias a desarrollar

- Comunicación.
- Pensamiento crítico y creativo.
- Analizar los distintos cambios que surgen en la naturaleza respecto a la rotación.
- Diseñar su propia versión del movimiento de la tierra.
- Explicar en qué consiste el proceso de rotación para que los alumnos puedan entenderlo.

Dimensiones del aprendizaje

- Psicomotora, pues la actividad que realizarán fomenta que los niños manipulen diferentes sustancias para fabricar un modelo de la Tierra y del Sol, así observarán el movimiento de rotación de una manera interactiva y sorprendente para ellos.
- Social, ya que la capacidad del niño para interactuar con los demás y lograr de esa interacción, consensos, productos o soluciones a problemas de la vida cotidiana.
- Cognitiva, al diseñar un modelo que represente el movimiento del eje de la Tierra.
- Ética, al propiciar la convivencia y el trabajo en equipo.

Recursos materiales

- Dos palillos redondos.
- Dos vasos de plástico.
- Un marcador.
- Agua embotellada.
- Una cuchara de plástico.
- Pegamento blanco.
- Colorantes vegetales.
- Bórax en polvo (se compra en boticas).
- Mantelito de plástico.
- Mandil o camiseta que puedan ensuciar.
- Servilletas para secar.
- Hojas blancas y colores.

Desarrollo

Enganchar (10 minutos)

Comienza la actividad pidiendo a los niños que se pongan de pie y que hagan un círculo; cuando ya estén listos harán una línea imaginaria que divida en dos el grupo; uno se llamará Día (grupo 1) y otro se llamara Noche (grupo 2). Después de ello interactúa con ellos haciendo las siguientes preguntas: grupo 1: "¿Qué actividades se realizan en la noche?". Deja que los niños se expresen libremente. A continuación, grupo 2: "¿Qué actividades se realizan en el día?". Deja de igual manera que se expresen.

Indaga, después de sus respuestas, si comprenden por qué se realizan actividades tan opuestas en un grupo y otro; en este momento invítalos a descubrir cuál es la causa de los cambios de horario.

Explorar (30 minutos)

Inicia la lectura *La rotación*, en donde se relata el paso del día a la noche de una manera muy interesante en donde los personajes describen con claridad sus actividades. En un momento de la lectura se explica que la Tierra gira alrededor de su eje en el centro y que a esto se le llama rotación. Utiliza las imágenes de este libro, ya que son muy explícitas en cuanto al objetivo que se persigue, que es que los niños comprendan las transformaciones que ocurren por el movimiento de la Tierra, por ejemplo, las estaciones del año y los cambios de horario.

Explicar (15 minutos)

Detalla por qué suceden los cambios del día a la noche. Indica que se debe a que la Tierra gira alrededor de su eje y diferentes partes de la Tierra quedan frente al Sol.

Es muy recomendable que se explique cómo sucede el movimiento de rotación; utiliza las imágenes del libro para que puedan visualizar de una forma atractiva cómo cambia el día y la noche.

Elaborar (40 minutos)

Se llevará a cabo una actividad que les ayudará a modelar a nuestro planeta Tierra y modelar al Sol, para explicar el cambio del día a la noche.

Haz equipos en binas en el espacio que se tenga asignado y reparte el material. Posteriormente se siguen los pasos que a continuación se indican, para hacer; pelotita que simulará ser nuestro planeta Tierra y otra que simule el Sol; para esto, se designan según el número de niños: unos harán la pelota, que será el Sol; y otros la pelotita, que representa el planeta Tierra.

Sigamos el siguiente procedimiento:

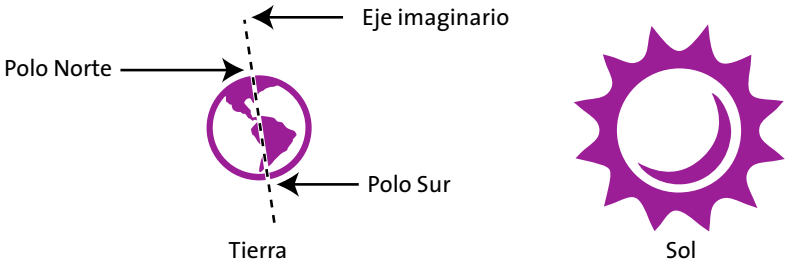
Para modelar el Sol	Para modelar la Tierra
Paso 1. Numera los vasos con un marcador.	**Paso 1.** Numera los vasos con un marcador.
Paso 2. En el vaso 1 vierte 6 cucharadas de agua y disuelve 3 cucharadas de bórax.	**Paso 2.** En el vaso 1 vierte 2 cucharadas de agua y disuelve 1 cucharada de bórax.
Paso 3. Coloca 3 cucharadas de pegamento blanco en el vaso 2, agrega una cucharada de la solución del vaso 1 y mezcla muy bien con la cuchara.	**Paso 3.** Coloca 1 cucharada de pegamento blanco en el vaso 2, agrega una cucharada de la solución del vaso 1 y mezcla muy bien con la cuchara.
Paso 4. Agrega una gota de colorante vegetal amarillo y vuelve a mezclar.	**Paso 4.** Agrega una gota de colorante vegetal azul y vuelve a mezclar.
Paso 5. Saca del vaso la goma y moldéala con la mano; quita el exceso de agua, forma una pelota.	**Paso 5.** Saca del vaso la goma y moldéala con la mano; quita el exceso de agua, forma una pelotita.

Las pelotitas quedarán de dos tamaños debido a las cantidades que agregamos para hacer nuestro modelo: el Sol será más grande y la Tierra más pequeña.

Una vez que se tengan las representaciones del Sol y la Tierra, introduce un palillo en la pelotita que significa la Tierra; hazla girar en la parte superior del palillo y observa cómo se mueve. Entonces ha llegado el momento de explicar el cambio del día a la noche; reúne dos equipos, uno que ha realizado la pelotita que representa la Tierra, y otro que ha realizado la pelotita que sim-

boliza el Sol y explica cómo se lleva a cabo el movimiento de rotación y cómo es que cambia el día a la noche según la lectura.

Muestra el siguiente esquema:



Pide a los niños que giren sobre su propio eje la pelotita que representa a la Tierra, la cual estará ligeramente inclinada. Explica que hay un Polo Norte y un Polo Sur como se muestra en la figura de arriba, indica que ese es el movimiento de rotación y que éste es el responsable del cambio del día y la noche, ya que dar una vuelta completa sobre sí misma tardará 24 horas, o sea, la duración de un día.

Evaluar (10 minutos)

Después de la lectura del libro y elaborar las pelotitas para comprender e imaginar el movimiento de rotación de la Tierra, lanza la siguiente pregunta: "¿Por qué crees que existe la primavera, el verano, el otoño y el invierno?".

Transferencia (5 minutos)

Recomienda a los niños que pregunten en su casa si conocen por que suceden estos cambios de estaciones.

Adaptaciones

Puede ser optativo hacerlo en binas, se pueden formar equipos un poco más grandes (de cuatro integrantes), según el número de alumnos del grupo asignado.

También los palillos pueden ser más grandes y los colorantes vegetales variados; aquí se escogió el amarillo para que fuera más representativo para ellos el color del Sol, pero puede ser de otro rojo: naranja, es decir, colores cálidos.

Referencias

IBARGÜENGOITIA, M., Ibáñez, J. y Elizabeth, G. (2004). *Química en microescala 1*. México: Lagares.

PARK, Jin-Kyu. *La rotación* (2012). México: Alfaguara Infantil.

Señora de la panadería

Descripción general

Lectura sugerida

The Bakery Lady/La señora de la panadería de Pablo Torrecilla.

Duración

1 hora y 50 minutos.

Pilar del programa que fomenta

- Fomentar el pensamiento científico.
- Motivar el gusto por la lectura.
- Promover la justicia social y solidaridad.

Competencias a desarrollar

- Comunicación.
- Pensamiento crítico y creativo.
- Describir cómo con los olores podemos recordar distintas cosas, así como los materiales que se necesitan para hacer el pan.
- Diseñar su propia mezcla para galletas.
- Explicar cómo es el proceso de elaboración del pan.

Dimensiones del aprendizaje

- Psicomotora, ya que se desarrollará la manipulación y se utilizarán diferentes utensilios para fabricar una pasta modeladora que imite la elaboración de galletas y panecillos, en la que desarrollen su imaginación y creatividad.
- Social, al fomentar el sentido del trabajo en equipo, a través de la colaboración, cooperación, participación y comunicación, a partir del desarrollo de la actividad.
- Cognitiva, al comprender la lectura y ser capaz de interpretar instrucciones orales, para seguir una secuencia en el procedimiento para elaborar su pasta modeladora.
- Ética, al valorar el trabajo solidario y la equidad de género.

Recursos materiales

- Dos tazas de harina de trigo.
- Cuatro cucharadas de aceite.
- Una taza de sal de cocina (molida).
- Una taza de agua.
- Mandil o camiseta que puedan ensuciar.
- Mantelito o mantel de plástico.
- Colorantes vegetales (variados).
- Recipiente para mezclar.
- Cuchara grande.
- Taza o vaso para medir las cantidades.
- Moldes para cortar (opcional).
- Hojas blancas y colores.

Desarrollo

Enganchar (10 minutos)

Solicita a los niños que se pongan de pie, poco a poco guardarán silencio y cerrarán sus ojos; van a imaginar el "olor del pan", respirando y exhalando como si estuvieran dentro de una panadería. En ese momento pregunta: "¿Te gusta el olor a pan recién hecho? ¿El olor a pastel? ¡Imagina lo que hay dentro de una panadería!".

Después pide que abran sus ojos poco a poco y deja que expresen lo que imaginaron; encontrarás diversas respuestas y en ese momento les invitas a leer el libro *La señora de la panadería*.

Explorar (35 minutos)

Comienza a leer el libro *La señora de la panadería*, el cual explica la experiencia de una niña que desea ser panadera como su abuela y demuestra un gran cariño y admiración por sus abuelos.

En el transcurso de la lectura es importante que muestres las imágenes, para invitar a los niños a comprender el trabajo en equipo, la solidaridad, el amor de la familia y el gusto por todo lo que implica elaborar un rico pan. Pregunta a los niños cuáles son los panes que más les agradan cuando entran a una panadería y pregunta si les gustaría elaborar unos cuantos, con una pasta que ellos harán, la cual no se podrán comer, pero sí poner en práctica lo que imaginaron.

Explicar (15 minutos)

En esta historia se reflejan muchos valores de la familia, y el respeto, pero también todo lo que implica la elaboración de un producto, en este caso, el pan. Aquí sería importante que expliques los ingredientes que lleva un pan: huevos, leche, harina, azúcar, mantequilla, colorantes vegetales en el caso de las galletas, etcétera.

Es importante que se mencione que Mónica necesitaba ayuda de los demás, pues para elaborar un pan es necesario utilizar el horno, por ejemplo, saber medir las cantidades exactas de los ingredientes y seguir el procedimiento que le marcaba la receta de su abuela. Es decir, ella fue capaz de seguir procedimientos específicos para llegar a elaborar un producto, como las ricas galletas de su abuela.

Elaborar (35 minutos)

Invita a los niños a imaginar su propia panadería, como Mónica; para hacerlo, formen equipos de cuatro personas.

Entrégales una hoja donde escribirán el nombre de su panadería y pídeles que resalten una actitud de las que antes les mencionaste en la lectura: respeto, compromiso, armonía, escucha, amistad, colaboración, etc. Se colocan por equipos y se reparte el material (la cantidad antes mencionada es para cuatro personas).

Indica que deberán seguir paso por paso el procedimiento para obtener un buen resultado:

- Paso 1: coloca dos tazas de harina en el recipiente.
- Paso 2: agrega una taza de sal de cocina y mezcla.
- Paso 3: agrega cuatro cucharadas de aceite y mezcla.
- Paso 4: por último, agrega una taza de agua (en la misma donde mides la harina).
- Paso 5: mezcla muy bien y comienza a amasar sobre el mantelito
- Paso 6: divide la masa en cuatro y agrega el colorante al gusto, continúa amasando hasta que estén las pastas listas. Obtendrás cuatro porciones de cada color que se eligió.

Con sus manos empezarán a diseñar el pan que harán para su propia panadería. En ese momento puedes invitarlos a que sean creativos y les den nombres a sus productos y a que utilicen moldes para sus diseños; pueden mezclar las masas de colores para que hagan un nuevo color.

Evaluar (10 minutos)

Pide a los niños que muestren por equipos sus panes o galletas que elaboraron, indícales que no son para comer. Pregunta por qué les dieron esos nombres a sus panes o galletas e indaga si les gustó trabajar en equipo. Es recomendable hacer énfasis en la importancia de seguir un procedimiento para obtener los resultados que deseamos pues, aunque es un procedimiento sencillo, nos ayuda a pensar que muchos de los productos que se fabrican, en este caso los panes, son elaborados con procedimientos y medidas específicos.

Los distintos modelos de pan los podrán dejar secar en su salón con previa autorización del profesor para que se endurezcan más, previa aclaración de que no son comestibles. Se les pregunta a los niños: "¿Cuál es la importancia de seguir un procedimiento para la elaboración de un producto?".

Transferencia (5 minutos)

Pídeles que les pregunten a sus abuelos y familiares cuál era el pan o las galletas preferidas de su infancia, para que puedan compararlos con los que a ellos les gusta más.

Adaptaciones

Se pueden modificar la cantidad de niños por equipo dependiendo del número que se atienda. También si no se cuentan con colorantes vegetales, se podrá modelar la pasta de color natural, así como quedará optativo el usar moldes o no.

Referencia

TORRECILLA, Pablo (2001). *The Bakery Lady/La señora de la panadería*. Houston: Piñata Books.

El gran secreto del rey

Descripción general

Lectura sugerida

"El rey mocho" de Tatuwani Nakaparu, en *Cuéntame 2: Lecturas para todos los días* de Francisco Hinojosa.

Duración

1 hora y 30 minutos.

Pilar del programa que fomenta

Motivar el gusto por la lectura.

Competencias a desarrollar

- Comunicación.
- Comprender cómo el personaje principal tenía miedo de que descubrieran su secreto.
- Recitar el mensaje que sus compañeros les comuniquen.

Dimensiones del aprendizaje

- Psicomotora fina mediante la comunicación del mensaje.
- Social, por medio de la convivencia y el trabajo con los compañeros de grupo.
- Cognitiva, mediante la comprensión y la retención del mensaje que se les dará.
- Ética, respetando a sus compañeros al momento de realizar la actividad.

Recursos materiales

- Papeles con las frases para la dinámica.

Desarrollo

Enganchar (5 minutos)

Antes de iniciar la lectura, comienza con lo siguiente: "Hoy les vengo a contar una historia, pero ésta es diferente, no es como las que han escuchado antes, se trata de un rey muy misterioso que tenía un gran secreto que sólo una

persona conocía; imagínense cuán grande e importante debe de ser para que no quisiera que su pueblo se enterara. Ahora díganme, ¿quieren saber cuál es ese secreto?".

Explorar (20 minutos)

Comienza la lectura sobre la piel del venado, recuerda realizar las pausas para mostrar las imágenes del cuento y los cambios de voz para hacer más interesante la lectura; aprovecha el espacio del salón para que todos los alumnos puedan escuchar.

Explicar (25 minutos)

Ayúdalos a entender que existen ocasiones en las que las personas tiene un gran secreto, el cual sólo pueden conocer pocas personas, como el caso del rey mocho, que le daba tanta pena su oreja que la ocultaba en una gran peluca. Algo parecido puede pasar en la vida cotidiana cuando nos pasa algo vergonzoso, como una caída, y no queremos que los demás se enteren. Así como cuando tenemos una noticia muy alegre buscamos a nuestro mejor amigo para que la sepa, hay noticas o secretos que son tan interesantes que no podemos aguantarnos las ganas de contarlos.

Elaborar (25 minutos)

Utiliza las frases que vienen en el anexo y realiza la siguiente indicación: "El día de hoy jugaremos algo llamado teléfono descompuesto, este juego consiste en que uno de sus compañeros pasará al frente y tomará uno de los papelitos, el cual contiene una frase. Después de que su compañero la lea en silencio, le dirá el mensaje al compañero de al lado y así sucesivamente hasta llegar al compañero del final, quien tendrá que decir la frase en voz alta. Al final compararemos la frase dicha con la original".

Después de dar la indicación, comienza con la actividad; y, al final, realiza la comparación de la frase. Pueden repetir el juego tanto como quieran o el tiempo les alcance.

Puedes inventar las frases conforme a texto, por ejemplo: "Sofía comía sandía en la cocina" o "Felipe la foca jugaba feliz".

Evaluar (5 minutos)

Después de terminada la actividad realiza las siguientes preguntas:

- ¿Cómo se sintieron al pasar el mensaje?
- ¿Fue fácil entenderlo?
- Después de escuchar las respuestas, recuérdales que es importante que atiendan a quienes les hablan.

Transferencia (5 minutos)

Invítalos a jugar el clásico "teléfono descompuesto" con su familia y amigos, para que pasen momentos divertidos.

Referencia

HINOJOSA, Francisco (antologador) (2012). *Cuéntame 2: Lecturas para todos los días*. México: Castillo.

ALEJANDRA TADEO

Xcaret

Descripción general

Lectura sugerida

"Diosa luna Xcaret".

Duración

1 hora y 15 minutos.

Pilar del programa que fomenta

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

Competencias a desarrollar

- Comunicación.
- Recordar a personajes de la historia.
- Identificar qué representa cada personaje en la vida real.
- Ilustrar su propia visión de la leyenda de Xcaret.

Dimensiones del aprendizaje

- Psicomotora fina, mediante el dibujo y la pintura.
- Social, por medio de la interacción de los niños y el promotor de lectura.
- Cognitiva, al aprender leyendas pasadas de nuestra cultura.
- Ética, mediante el diálogo sobre la trampa del personaje.

Recursos materiales

- Papel o cartulina negra (cinco o seis cartulinas).
- Gises, sobre todo gis blanco.
- Pintura acrílica blanca.
- Cinco o seis cepillos de dientes ya usados.

Desarrollo

Enganchar (10 minutos)

Introduce a los niños en la lectura con las siguientes preguntas: "¿Quién ha visto la Luna? ¿Cuáles son sus fases? ¿Les gusta ver la Luna y las estrellas? ¿Conocen historias sobre el origen de la Luna? ¿Cuáles?". Invítalos a escuchar una versión sobre el origen del bello satélite.

Explorar (15 minutos)

Comienza la lectura, y mientras lees, realiza voces diferentes para cada personaje; de ser posible, actúa cada uno de manera diferente. Interrúmpete a ti mismo para hacer preguntas como, por ejemplo, cuando se menciona que un personaje hizo trampa, puedes preguntar "¿no les parece malvado?" o sólo decir "¡era un tramposo!".

Explicar (10 minutos)

Una vez terminada la lectura, pregunta si les gustó y por qué. Diles cómo en el mundo existen muchas historias diferentes acerca de una misma cosa o un mismo acontecimiento. Un ejemplo muy sencillo de esto es el origen de la vida, ya que dependiendo de la época, el lugar o las creencias, la versión de este hecho cambia.

Asimismo, la Luna ha inspirado en todo el planeta y, desde hace miles de años, diferentes historias que expresan un sentimiento similar, que es la belleza y la feminidad de nuestro satélite. Lo interesante es que incluso en el ámbito científico existen diferentes teorías sobre su origen, suposiciones muy técnicas y poco románticas, pero interesantes.

Pregunta: "¿De qué creen que está hecha la luna? ¿De dónde salió? ¿Será que siempre estuvo ahí? ¿Ustedes que creen?". Fomenta un diálogo al respecto.

Elaborar (30 minutos)

Forma cinco o seis equipos y repárteles el material que van a necesitar. Entonces da las siguientes instrucciones:

1. Van a imaginar a Ixchel, Ixteb e Itzamná, y van a imaginar que la historia sucedió de una manera diferente.
2. Ya que no podemos dejar el cielo sin la Luna, van a cuestionar ¿qué personaje se convirtió en la Luna? ¿Fue Ixchel de nuevo u otro personaje? ¿Cómo sucedió? ¡No se vale repetir!
3. Dibujen en la cartulina al personaje que se transformó en la Luna.

Si hay tiempo, al final deja que expongan a su personaje y su historia completa (platicada), y si es posible, que queden expuestos en el salón.

Evaluar (5 minutos)

Reúne al grupo y a continuación realiza las siguientes preguntas: "¿Les gustó crear su propia leyenda? ¿Creen que alguna de las historias que contaron sea posible? ¿Se basaron en un hecho de la vida real? Por ejemplo, en alguna historia de amor que hayan escuchado o visto en televisión".

Transferencia (5 minutos)

Invítalos a imaginar sus versiones sobre el origen de algunas cosas, por ejemplo, del Sol, de la Tierra, de algún animal, incluso de objetos como las computadoras o inventos como la internet. Si tienen oportunidad, que investiguen la verdadera historia y comparen qué tanto se acercaron a los hechos.

Referencia

"Diosa luna Xcaret". Disponible en http://letrasparavolar.org/diosa-luna-xcaret

Sapito, sapito

Descripción general

Lectura sugerida

"El sapo verde" de Temú Meustsiiraiye, en *Cuéntame 2: Lecturas para todos los días* de Francisco Hinojosa.

Duración

1 hora y 30 minutos.

Pilar del programa que fomentaa

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

Competencias a desarrollar

- Pensamiento crítico y creativo.
- Conocer formas de expresión, como los poemas, que utilizan las distintas formas de contar un cuento corto por medio del verso.
- Crear su propio sapo utilizando su imaginación.

Dimensiones del aprendizaje

- Psicomotora fina, mediante la creación de su propio sapo.
- Social, a través de la convivencia con los compañeros de su salón y al conocer una nueva forma de relatar una historia.
- Cognitiva, mediante la retención de información y el uso de la creatividad para realizar un sapo.
- Ética, respetando el trabajo de sus compañeros, así como a las tradiciones de las culturas.

Recursos materiales

- Platos de papel redondos color verde.
- Hojas de papel verdes y blancas.
- Tijeras.
- Pegamento.
- Marcadores de distintos colores o crayones.

Desarrollo

Enganchar (10 minutos)

Antes de iniciar la lectura, lee el título y después realiza la siguiente pregunta: "¿Quién de aquí ha visto un sapo? ¿Sabe alguno de ustedes qué ruidos hacen? ¿Qué opinan de su aspecto? ¿Para qué creen que aparecen los sapos en los cuentos? A continuación, les leeré un texto acerca de un sapo, así que vamos a escuchar con atención".

Explorar (15 minutos)

Comienza la lectura, recuerda realizar las pausas y los cambios de voz necesarios para que los alumnos comprendan mejor el texto; puedes usar el espacio que te brinda el salón para captar la atención de los alumnos imitando los brincos del sapo, y utilizar las bancas para esconderte como lo hace el sapo de la lectura. Conforme avanzas en la lectura, puedes hacer pausas esporádicas para realizar las siguientes preguntas: "Si ustedes fueran el sapo, ¿les gustaría que los besaran las princesas? ¿Acaso ustedes comerían insectos? Levante la mano quien quisiera seguir siendo un sapo y no un príncipe apuesto. Levante la mano quien le gustaría besar a un sapo".

Explicar (15 minutos)

En muchas culturas y distintas partes del mundo existen muchas formas de relatar historias, algunas veces se realizan a través de cuentos, éstos pueden ser largos y tratar de princesas, hadas, dragones, fantasmas o personas y animales, pero no sólo los cuentos pueden ser usados para estas historias, también se pueden contar a través de pequeños versos o poemas. Estos son obras que expresan emociones o cuentan historias acerca del mundo o de lo que ocurre en nuestra imaginación; en muchos casos riman y ayudan a que, de una forma divertida, las personas conozcan y aprendan cosas nuevas.

Elaborar (35 minutos)

Reparte el material a los alumnos y haz la siguiente indicación: "Hoy vamos a crear nuestro propio sapo para tener uno como el del poema; podrá llamarse como ustedes quieran y podrá hacer el ruido que se les ocurra".

Después explica el proceso de cómo hacer el sapo: "Doblen el plato por la mitad; luego en la parte de adentro, donde irá la boca, peguen pedazos de hojas blancas. Para sus ojos, utilicen los marcadores o crayones o bien recorten dos círculos verdes y péguenlos en la parte de enfrente del sapo. Al final, dibujen cuatro patas en las hojas verdes, recórtenlas, péguenlas, y listo. Pueden

decorarlo con los crayones de la forma que gusten, ponerle manchas, rayas o lo que se les ocurra".

Al final de la actividad cada alumno pasará a mostrar su sapo a los demás compañeros.

Evaluar (10 minutos)

Reúne al grupo y a continuación realiza las siguientes preguntas: "¿Qué piensan de la lectura? ¿Sabían que existía esta manera de contar cuentos? ¿Creen que los sapos puedan convertirse en príncipes cuando uno les da un beso?".

Transferencia (5 minutos)

Compartan la información con sus amigos y familiares, pueden hacer sapos para sus amigos o los miembros de su familia y crear nuevas historias con ellos.

Referencia

HINOJOSA, Francisco (antologador) (2012). *Cuéntame 2: Lecturas para todos los días*. México: Castillo.

CLARA MEDINA

Alimaña

Descripción general

Lectura sugerida

"Alimañas" de Yeutari, en el libro *Cuéntame 2: Lecturas para todos los días* de Francisco Hinojosa.

Duración

1 hora y 30 minutos.

Pilar del programa que fomenta

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

Competencias a desarrollar

- Pensamiento crítico y creativo.
- Analizar a qué se le conoce como alimaña.
- Identificar cómo son las alimañas que se describen en la historia.
- Construir su propia alimaña.

Dimensiones del aprendizaje

- Psicomotora fina mediante la realización de una alimaña.
- Social, conociendo una nueva forma en que las personas se refieren a ciertos animales.
- Cognitiva, utilizando la creatividad y la imaginación para crear su alimaña.
- Ética, al respetar el trabajo de sus compañeros.

Recursos materiales

- Hojas de papel blancas.
- Hojas de colores.
- Plumones o crayones.
- Tijeras.
- Pegamento.

Desarrollo

Enganchar (10 minutos)

Antes de iniciar la lectura, lee el título y realiza las siguientes preguntas: "¿De qué creen que se trate esta historia? ¿Saben qué es una alimaña? ¿Cómo se imaginan que son?". Después de escuchar las respuestas, comienza con la lectura.

Explorar (15 minutos)

Comienza la lectura de "Alimañas". Puedes realizar movimientos con tu cuerpo para imitar la reacción de los animales; por ejemplo, cuando los ratones observan el cielo puedes mirar hacia arriba alzando la mano y con un gesto de hambre decir "la luna es de queso". Puedes imitar los sonidos que cada alimaña emite en su verso amenizar la lectura.

Explicar (15 minutos)

Aclara el significado de lo que son las alimañas, explícales que en muchos lugares del mundo se usa la palabra *alimañas* para describir o saber cuándo un insecto o un animal de cualquier tipo es "feo, asqueroso, dañino, poco conocido o no muy agradable para las personas"; pero que en otras culturas esa palabra cambia su significado y sirve para identificar a todos los animales que existen.

Elaborar (35 minutos)

Reparte el material a los alumnos para que puedan realizar la actividad. A continuación, comienza a dar las instrucciones: "Después de escuchar la lectura cada uno podrá crear su propia alimaña, esta puede ser como ustedes quieran: con muchísimos ojos, de muchos colores, hasta ser la más grande del mundo. Piensen en un nombre, en qué le gustaría comer, dónde puede vivir y qué es lo que más le gustaría hacer".

Al finalizar la actividad cada alumno expondrá su trabajo.

Evaluar (10 minutos)

Reúne al grupo y realiza las siguientes preguntas: "¿Qué opinan respecto a las alimañas? ¿Creen que todas son feas o terroríficas? ¿Ustedes cómo las llamarían: alimañas, bichos, insectos?".

Transferencia (5 minutos)

Pueden buscar en distintos lugares más insectos o alimañas; obsérvenlas para descubrir cuáles son las diferencias. Se recomienda preguntar en casa o a sus amigos qué nombre utilizan para referirse a estos animalitos.

Referencia

HINOJOSA, Francisco (antologador) (2012). *Cuéntame 2: Lecturas para todos los días*. México: Castillo.

¿Qué es lo que diré?

Descripción general

Lectura sugerida

"La zorra y el león" de Kauxai Matia Maye en *Cuéntame 2: Lecturas para todos los días* de Francisco Hinojosa.

Duración

1 hora y 35 minutos.

Pilar del programa que fomenta

- Conciencia social y solidaridad.
- Motivar el gusto por la lectura.

Competencias a desarrollar

- Comunicación.
- Comprender cómo las personas tienen distintos puntos de vista y opiniones ante cualquier situación.
- Conocer mediante la historia que pueden existir distintas formas de decir las cosas.
- Diseñar su propio zorro.

Dimensiones del aprendizaje

- Psicomotora fina, mediante la creación de un zorro.
- Social, aprendiendo que así como en la lectura existirán situaciones en que debemos de ser asertivos.
- Cognitiva, mediante la retención de la información de la lectura, así como la creatividad para crear una solución para la historia.
- Ética, respetando el trabajo de sus compañeros.

Recursos materiales

- Rollo de papel higiénico.
- Papel crepé colores blanco, marrón, naranja claro y naranja oscuro.
- Tapas plásticas de botella.
- Pabilo.

- Pegamento.
- Marcador.
- Pintura.
- Náilon.
- Rama o palo.
- Pintura naranja.

Desarrollo

Enganchar (10 minutos)

Antes de iniciar la lectura, comenta lo siguiente: "El día hoy les voy a leer una historia muy especial, habla de un león y una zorra. La zorra estaba en un lío ya que el león quería saber una cosa, pero la zorra no sabía qué hacer. ¿Alguna vez han estado en una situación difícil en la que no saben qué hacer?". Después de escuchar sus respuestas, continúa: "El día de hoy sabremos cómo esta zorra se libró del aprieto".

Explorar (15 minutos)

Comienza la lectura; recuerda realizar las pausas y los cambios de voz imitando a los distintos animales de la lectura. Puedes hacer gestos al momento de que el león hable por su mal aliento e imitar una voz resfriada para el diálogo de la zorra.

Explicar (20 minutos)

Explica que existirán cierto tipo de situaciones en las cuales se debe encontrar la forma adecuada para decir las cosas, ya que así como el león al momento de escuchar las respuestas de los demás animales se los comía, existen personas que pueden tomarse de una mala manera lo que les decimos. Esta habilidad para decir las cosas de un modo adecuado se le llama *asertividad* y los puede ayudar en muchas situaciones.

Elaborar (30 minutos)

Comienza a repartir el material correspondiente. Instrucciones para elaborar la zorra:

- Pinta el rollo de papel higiénico y las tapas plásticas de naranja. Sin que quede ningún espacio en blanco. Si consigues tapas de color naranja, mucho mejor. En el papel crepé dibuja la cara y cola del zorro. Para lograr que quede igual al zorro de la imagen, puedes calcar la forma de la cara y cola, colocando una hoja en el monitor y copiando la forma.

- Ahora es el momento de hacer los brazos. Toma el pabilo, córtalo a tu gusto y hazle un nudo en uno de los extremos. Luego utiliza el pegamento y adhiérelo al rollo.
- Para las piernas haz un agujero a las tapas y al rollo, y pasa por allí el pabilo. Recuerda hacer nudos en ambos lados para que el pabilo no se resbale por los agujeros.
- Por último, toma el náilon, corta dos pedazos de medio metro cada uno y átalos a la rama. El otro extremo del hilo deberá ir unido a los pies.
- Coloca otro pedazo de náilon atado a la parte de atrás del rollo (donde no está la cabeza) para mantener la marioneta parada.

Evaluar (15 minutos)

Reúne al grupo y continuación realiza las siguientes preguntas: "¿Qué piensan de la lectura? ¿Sabían que existía una manera de decir las cosas de una forma adecuada? ¿Ustedes qué habrían hecho si estuvieran en el lugar de la zorra?".

Transferencia (5 minutos)

Compartan su títere con sus amigos, pueden crear otros animales siguiendo estos pasos, para que juntos inventen nuevas historias y juegos. Pueden practicar en su casa la asertividad.

Referencia

HINOJOSA, Francisco (antologador) (2012). *Cuéntame 2: Lecturas para todos los días*. México: Castillo.

CLARA MEDINA

Palabras que combinan

Descripción general

Lectura sugerida

"Lección" de Teriwárika, en *Cuéntame 2: Lecturas para todos los días* de Francisco Hinojosa.

Duración

1 hora y 25 minutos.

Pilar del programa que fomenta

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

Competencias a desarrollar

- Pensamiento crítico y creativo.
- Comprender qué es una rima.
- Conocer cómo está formada y para qué sirve la rima.
- Inventar su propia rima.

Dimensiones del aprendizaje

- Psicomotora fina, al crear su propia rima.
- Social, conociendo otra manera en que las culturas tienen para contar cosas sobre algunos objetos o contarte historias.
- Cognitiva, mediante el uso de la creatividad para crear su rima.
- Ética, respetando al trabajo de sus compañeros, así como a las tradiciones de las culturas.

Recursos materiales

- Hojas blancas.
- Colores.
- Plumones.
- Lectura sugerida.

Desarrollo

Enganchar (10 minutos)

Antes de iniciar la lectura, comienza con las siguientes preguntas: "¿Han escuchado hablar de las rimas? ¿Alguno de ustedes sabe alguna? ¿Les gustan las rimas?". Después de escuchar las respuestas, continúa: "El día de hoy vamos a escuchar unas rimas, debemos poner mucha atención para descubrir lo que nos quieren decir".

Explorar (15 minutos)

Comienza la lectura; conforme vayan acabando cada rima puedes realizar preguntas como, por ejemplo, *grillo, gallo* y *caballo*. "¿Qué tienen en común o en dónde suenan igual?".

Explicar (20 minutos)

Para que puedan entender mejor lo que es una rima, puedes ayudarlos comentando lo siguiente: "Una rima es la repetición de una serie de sonidos. Se trata de una técnica que suele utilizarse en la poesía, donde la repetición por lo general se encuentra en la parte final del verso a partir de la vocal acentuada que está ubicada en el último lugar. Por ejemplo:

Los niños jugarán
y las niñas cantarán,
muy cerca del arrayán,
sabiendo que volverán.
Después de mucho pensar,
y sin ganas de pelear,
anuncio que iré a trabajar
cuando me aburra de descansar.

Elaborar (30 minutos)

Comienza repartiendo el material a cada alumno; después de que todos lo tengan, da la siguiente instrucción: "Vamos a crear nuestras propias rimas, pueden ser largas o cortas como las que acabamos de escuchar en la historia. Es posible escoger cualquier objeto, ya sean flores, animales, carros u otra cosa que recordemos de nuestro día". Al finalizar la actividad cada niño expondrá sus rimas.

Evaluar (15 minutos)

Reúne al grupo y a continuación realiza las siguientes preguntas: "¿Qué opinan de las rimas? ¿Se les hizo fácil crear las rimas o fue difícil?".

Transferencia (5 minutos)

Intercambien las rimas entre compañeros, pueden mezclarlas con música para crear una forma distinta de decirlas, y preguntar a sus padres o amigos qué otros usos conocen para las rimas.

Referencia

HINOJOSA, Francisco (antologador) (2012). *Cuéntame 2: Lecturas para todos los días*. México: Castillo.

La historia de la araña

Descripción general

Lectura sugerida

"La primera araña sobre la tierra", *en Historias de los Conca'ac* de Catalina Fernández Mata.

Duración

1 hora y 30 minutos.

Pilar del programa que fomenta

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

Competencias a desarrollar

- Pensamiento crítico y creativo.
- Examinar cómo cada cultura tiene su propia versión de la forma en que se creó el mundo.
- Relatar su propia versión de la primera araña en el mundo mostrando su creación.
- Construir su propia araña.

Dimensiones del aprendizaje

- Psicomotricidad fina, mediante la realización de su propia araña.
- Social, trabajando en el grupo y mediante el conocimiento de otras historias de las culturas.
- Cognitiva, al retener de información y activando la creatividad al momento de la creación de la araña.
- Ética, respetando las tradiciones, así como el trabajo de sus compañeros.

Recursos materiales

- Molde redondo (ya sea una tapa de bote de plástico o la imagen que viene en el anexo).
- Cartulina de color negro (dos cartulinas).

- Tijeras.
- Pegamento.
- Hojas de papel blanco.
- Ojos con pegamento.
- Plumones de colores.

Desarrollo

Enganchar (10 minutos)

Comienza la sesión lanzando las siguientes preguntas: "¿Qué opinan sobre las arañas? ¿Son buenas, malas? ¿Les gustan las arañas? ¿Por qué?". Después de escuchar las respuestas de los alumnos, continúa con la introducción. "El día de hoy escucharemos una historia sobre un animal, el cual fue uno de los que se consideran los primeros en la Tierra, ¿quieren escucharla?".

Explorar (25 minutos)

Comienza con la lectura, no olvides hacer pausas y los cambios de voz necesarios para que los alumnos comprendan mejor la lectura. Puedes utilizar el espacio que te brinda el salón para captar su atención.

Explicar (10 minutos)

Explica que la araña es un antiguo símbolo en varias culturas como en Egipto, India y Grecia y que estos animales han sido tomados como símbolo de misterios, poder, crecimiento, y que en la actualidad se utilizan en películas y cuentos. Explícales también que existen distintos tipos de arañas que se distinguen por su color, tamaño, patas, forma. Si bien en algunas partes del mundo las ven como malas y peligrosas, en otras sitios todavía las siguen considerando de buena suerte.

Elaborar (30 minutos)

Reparte el material a cada alumno para realizar la actividad y a continuación da las siguientes instrucciones: Si ustedes fueran el señor del viento y pudieran crear su propia araña, "¿cómo sería?, ¿grande, pequeña, manchada, con muchos ojos, patas, colmillos?".

- Paso 1: utilizamos una tapa redonda de plantilla o un compás para hacer el cuerpo de la araña en la cartulina negra. Lo recortamos.
- Paso 2: dibujamos las patas de la araña, dos largas y dos cortas. Recortamos.
- Paso 3: pegamos las patas al cuerpo de la araña.

- Paso 4: dibujamos tres círculos en la parte inferior del cuerpo de la araña. Podemos aprovechar y utilizar como plantilla los ojos. Recortamos el interior para luego meter los dedos.
- Paso 5: dibujamos dos triángulos en el papel blanco y recortamos. Éstos serán los colmillos.
- Paso 6: pegamos los colmillos y los ojos.
  Al final de la actividad, cada alumno pasará a exponer su propia araña.

Evaluar (10 minutos)

Reúne a todos los estudiantes y haz las siguientes preguntas: "¿Qué les pareció la historia? ¿Sabían que las arañas fueron vistas como animales buenos? ¿Qué aprendieron acerca de las arañas?".

Transferencia (5 minutos)

Compartan la historia con su familia y amigos, pueden también realizar arañas distintas para todos y así inventar juegos o nuevas historias con ellas.

Referencia

FERNÁNDEZ MATA, Catalina (2006). *Historias de los Conca'ac.* México: SEP/Conare.

Didácticas para 3º y 4º de primaria

MILITZA ROSAS

¿Y ahora qué hago?

Descripción general

Lectura sugerida

Tengo un pequeño problema, dijo el oso de Heinz Janisch.

Duración

1 hora y 30 minutos.

Pilar del programa que fomenta

Motivar el gusto por la lectura.

Competencias a desarrollar

- Comunicación.
- Identificar qué problemas son los que se presentan en la lectura.
- Explicar las distintas formas de resolver ese problema.

Dimensiones del aprendizaje

- Psicomotricidad fina por el uso de los materiales.
- Social, al reconocer los distintos problemas que pueden surgir a su alrededor.
- Cognitiva, cuando proponen la solución a los problemas que se pueden presentar.
- Ética, al respetar la opinión de los demás miembros del grupo.

Recursos materiales

- Hojas de colores.
- Vasitos de papel.
- Plumones/crayolas.
- Palitos de madera.
- Pegamento/silicón frío.
- Cinta.
- Hilaza delgada.
- Diadema con orejas de oso.

Desarrollo

Enganchar (10 minutos)

Presenta la actividad y pregunta a los niños: "¿Tú tienes algún problema? ¿Se lo has contado a alguien? ¿Te gustaría hacerlo? ¿Conoces los pozos de los deseos?". Enseguida muestra un pequeño pozo de cartulina previamente elaborado.

Explorar (20 minutos)

Antes de iniciar con la lectura, utiliza unas orejas de oso hechas de cartulina y una diadema. Presenta el libro y al autor. Realiza la lectura, haz cambios de voz y gesticulación. Pregunta el significado de algunas palabras que sean desconocidas, escríbelas en el pizarrón y con el diccionario aclara las dudas: "¿Les gustó la historia? ¿Cuál fue su parte favorita? ¿Cuál fue la parte que menos les gustó?".

Explicar (10 minutos)

"¿Cómo son los osos, qué es lo que les gusta hacer, cómo es un pozo de los deseos?". Básate en el contenido del libro.

Los osos (su nombre científico es *úrsidos*) son animales de la familia de los mamíferos, que se alimentan tanto de plantas como de otros animales más pequeños y de insectos. Tienen mandíbulas muy poderosas y enormes garras, y pesan un promedio de 500 kilogramos. Se caracterizan por su cabeza grande y sus orejas pequeñas, redondas y elevadas. Caminan sobre sus cuatro patas, pero también pueden erguirse sobre sus patas traseras (como lo hace e ser humano). Existen diferentes subespecies de osos: polar, panda, hormiguero, entre otros.

Los osos son también conocidos por realizar la hibernación, aunque no son los únicos animales que lo hacen; ellos suelen entrar a cuevas durante el invierno para protegerse de los climas extremos y permanecen ahí hasta seis meses, con poca o nula actividad para no gastar energía.

Elaborar (35 minutos)

Reparte el material a los niños y explica el procedimiento:

- Decora el vaso con crayones, plumones o pintura.
- Ponun palito en cada lado del vaso y sujétalo con cinta o pegamento. Otro palito más corto se puede poner de forma horizontal sobre los palitos verticales y sujétalo con silicón.
- Corta un pedacito de papel de color y pégalo a la hilaza.
- Escribe un problema o un secreto en la hoja y enrolla una sola vez el hilo sobre el palito horizontal para que puedas jalarlo y regresarlo, y listo, ¡tienes tu pozo de los secretos!

Evaluar (10 minutos)

Puedes preguntar sobre el tema de la historia, si recuerdan la ubicación del pueblo: "¿Es bueno escuchar a las personas?". Haz énfasis en las consecuencias de no escuchar a las personas cuando tienen algo que decir: "¿Conocen o saben de alguien que hizo eso y qué le pasó? ¿Les gustó crear tu propio pozo? ¿Fue fácil o difícil?".

Transferencia (5 minutos)

Pregunta a los niños si conocen alguna historia parecida al cuento y comenten diferentes situaciones similares que se dan en la vida real (si notas mucha participación de los niños, limita un poco la cantidad de respuestas para que no se agote el tiempo).

Adaptaciones

Puede utilizarse otra historia similar o realizar una actividad más rápida, dependiendo del tiempo disponible y de la participación de los niños.

Referencia

JANISCH, Heinz (2013). *Tengo un pequeño problema, dijo el oso.* México: Conaculta.

¿Qué sé de las águilas?

Descripción general

Lectura sugerida

Vuela, águila, vuela de Christopher Gregorowski (adaptación).

Duración

1 hora.

Pilar del programa que fomenta

Motivar el gusto por la lectura.

Competencias a desarrollar

- Comunicación.
- Analizar, al indentificar las ideas principales que contiene el texto.
- Comprender, al desarrollar la capacidad de entender el significado de frases extensas.

Dimensiones del aprendizaje

- Psicomotricidad fina mediante el uso de lápiz y papel.
- Social, al fomentar la interacción al exponer y escuchar distintos argumentos.
- Cognitiva, al comprender palabras en un contexto determinado.
- Ética, al respetar los pensamientos y opiniones de otros.

Recursos materiales

- Lápices de colores.
- Hojas de papel tamaño carta.
- Escudo mexicano impreso.
- Impreso de diferentes escudos y símbolos donde utilicen una águila y fotos de diferentes especies. Cinco variedades muy diferentes son suficientes.

Desarrollo

Enganchar (5 minutos)

Pregunta a los niños lo que saben sobre las águilas. Pide que cuenten la historia del águila y la serpiente plasmadas en la bandera de México, haciendo hincapié en el simbolismo del águila. Pega el escudo de la bandera de México en el pizarrón, de forma que todos lo vean.

Explorar (10 minutos)

Realiza la lectura de *Vuela, águila, vuela* con la entonación adecuada para que sea fácil distinguir las acciones, las descripciones y los diálogos. Aclara el uso de ciertos signos utilizados en el texto para expresar emociones. Es importante que vincules el relato con los dibujos que apoyan las ideas expresadas en el texto.

Explicar (15 minutos)

Retoma la figura de las águilas con todo su simbolismo expresado por las diversas culturas, es decir, como símbolo de poder, de libertad, de lucha, de superación personal, étecetera. Muestra las diferentes pinturas y fotografías de águilas en otros contextos e intenten interpretar las ideas los contextos y que enuncian.

Menciona que desde hace muchos siglos las civilizaciones han construido símbolos para identificarse los unos de los otros, ya sea por región o por dinastías. En la Edad Media eran muy usados los escudos o heráldicas, que representaban el linaje. Estos símbolos y escudos utilizaban animales, dependiendo las características o cualidades que quisieran representar. Por ejemplo, la figura del león era muy común para sugerir fuerza, y la del águila para expresar realeza. También se usaban osos, dragones, incluso existió una bandera que utilizaba un pez: "¿Podrán adivinar cuál es?".

Pero no sólo empleaban animales, también recurrían a objetos que los caracterizaba de alguna manera (como las espadas y los cráneos, en el caso de los piratas) o incluso representaban sus lugares de origen (castillos, plantas propias de la región, etcétera).

Elaborar (20 minutos)

En una hoja cada niño dibujará su propio escudo, ya sea un animal que lo represente u otros objetos y símbolos con los que se sienta identificado.

Al terminar, quienes lo deseen podrán exponer su trabajo diciendo por qué eligieron los animales o símbolos y qué significado tienen para ellos.

Evaluar (5 minutos)

"En México, el escudo nacional tiene un significado histórico que data de una leyenda prehispánica sobre nuestro origen como civilización, ¿la conocen?, ¿saben qué representa la águila y la serpiente?". Comenten sobre el origen de este símbolo.

Transferencia (5 minutos)

Invítalos a leer sobre el origen de otros escudos o símbolos y de la historia que hay detrás de ellos. Pueden conocer secretos ocultos en diferentes signos que no vemos a simple vista o que no entendemos porque desconocemos el contexto en el que fueron creados. "¿Qué escudo quisieran descifrar ahora?".

Adaptaciones

Puedes utilizar papel autoadherible tamaño media carta y marcadores para que hagan ahí su escudo y después podrán pegarlo en su cuaderno o cualquier otro lado, siempre y cuando no dañe la superficie (por ejemplo, sujetarlo en la pared quizá no sea adecuado).

Referencia

GREGOROWSKI, Christopher (adaptación) (s.f.). *Vuela, águila, vuela*. Disponible en http://evaluacion.educalab.es/timsspirls/uploads/lecturas/30/P11_VuelaAguilaVuela.pdf

Anexo

Vuela, águila, vuela

A la mañana siguiente, muy temprano, los perros del granjero empezaron a ladrar. Una voz llamaba desde la oscuridad. El granjero corrió hacia la puerta. Era su amigo de nuevo.

—Dame otra oportunidad con el ave —suplicó.

— ¿Sabes qué hora es? Ni siquiera ha amanecido.

—Ven conmigo. Trae el ave.

A regañadientes, el granjero cogió el ave que estaba profundamente dormida entre los pollos. Los dos hombres emprendieron el camino y desaparecieron en la oscuridad.

— ¿Dónde vamos? —preguntó el granjero, medio dormido.

—A las montañas donde encontraste esta ave.

— ¿Y por qué a esta hora tan absurda de la noche?

—Para que nuestra águila pueda ver salir el sol sobre la montaña y seguirlo hasta el cielo, que es el lugar al que pertenece.

Entraron en el valle y cruzaron el río. El amigo iba delante.

—Date prisa —dijo—, o amanecerá antes de que lleguemos allí.

Las primeras luces aparecieron en el cielo cuando empezaban a escalar la montaña. Las tenues nubes del cielo, rosadas al principio, empezaron a brillar con destellos dorados. A veces, el camino era peligroso, pues iba pegado al borde de la montaña, atravesando estrechos salientes de la roca, obligándoles a entrar y salir a través de oscuras grietas. Por fin dijo:

—Este sitio nos servirá.

Miró hacia abajo desde el acantilado y vio el suelo cientos de metros más abajo. Estaban muy cerca de la cima.

Con mucho cuidado, el amigo llevó el ave hasta un saliente de la roca. La colocó allí mirando hacia el este y comenzó a hablarle. El granjero, riéndose, dijo:

—Sólo sabe hablar el idioma de los pollos.

Pero su amigo siguió hablando, contándole al ave cosas sobre el sol, sobre cómo da vida al mundo y cómo reina en los cielos dando luz a cada nuevo día.

—Mira el sol, águila. Y cuando salga, elévate con él. Perteneces al cielo, no a la tierra.

En ese momento, los primeros rayos de sol se dejaron ver sobre la montaña y, de repente, el mundo resplandeció con su luz.

PATRICIA ROSAS

En un bosque, un invierno azul...

Descripción general

Lectura sugerida

El palacio del pájaro azul de Orianne Lallemand.

Duración

1 hora y 50 minutos.

Pilar del programa que fomenta

Motivar el gusto por la lectura.

Competencias a desarrollar

- Comunicación.
- Recordar, al describir los principales elementos de la historia de *El palacio del pájaro azul*.
- Pensamiento crítico.
- Entender, al discutir las razones por las que una persona puede experimentar amargura y los efectos de dejar que este sentimiento se arraigue en el carácter.
- Aplicar, al elaborar e ilustrar diferentes sentimientos y sus efectos en el carácter y las relaciones interpersonales.
- Analizar, al examinar y contrastar los efectos de los sentimientos en diferentes situaciones.
- Evaluar, al escoger diferentes actitudes en respuesta a los sentimientos.
- Crear, al componer una canción que aluda a los sentimientos y posibles reacciones.

Dimensiones del aprendizaje

- Psicomotricidad fina, mediante la elaboración del piojito y su ilustración.
- Social, al comprender las emociones y aprender sobre formas adecuadas de canalizarlas.
- Cognitiva, por medio de síntesis y argumentación de las actitudes que se propone en relación con cada sentimiento.
- Ética, al reconocer y canalizar adecuadamente las emociones para mejorar nuestra forma de ser y las relaciones humanas.

Recursos materiales

- Cuerda gruesa o palo.
- Cinta gruesa.
- Cartel con los cinco sentidos.
- Imágenes de niños invidentes conforme a la edad del grupo.

Desarrollo

Enganchar (3-5 minutos)

Muéstrales la portada, la contraportada y el título del libro; pregúntales si les gusta: "¿Sobre qué se imaginan que tratará esta historia? ¿Por qué piensan que predomina el color azul?".

Explorar (35 minutos)

Comienza con la lectura. Conforme lees, ve mostrando las ilustraciones al grupo. Detente lo necesario, son ilustraciones artísticas que vale la pena mirar con calma. Al finalizar la historia, plantea algunas preguntas para reforzar memoria y comprensión, por ejemplo: "¿Cómo se llama la protagonista de este cuento? ¿Por qué Sasha era caprichosa? ¿Quién es el hada madrina? ¿Qué le hizo Sasha al hada madrina? ¿Por qué decide el hada madrina darle a Sasha una lección? ¿En qué se convierte el hada madrina? ¿Qué veía Sasha cuando volaba por las noches como pájaro azul? ¿Por qué decide Sasha usar su vestido original? ¿Por qué le levanta el castigo el hada madrina?".

Explicar (20 minutos)

Realiza una breve investigación sobre las emociones, las actitudes y las relaciones humanas. Pídeles que expresen las diferentes emociones que han experimentado los últimos días y ve anotándolas en el pizarrón. Luego, muestra imágenes de niños invidentes y realiza diferentes actividades para que los niños asimilen la información.

Plantéales preguntas para que noten las diferencias que hay entre ellos y los niños invidentes; dirige la conversación hacia las dificultades que enfrentan ellos, por ejemplo: "¿Cómo hacen para desplazarse? ¿Cómo reconocen a las personas? ¿Cómo comen? ¿Cómo se bañan? ¿Esos niños pueden jugar a los mismos juegos que ustedes? ¿Ustedes piensan que ellos padecen rechazo social?

Pídeles que ellos planteen algunas preguntas que tengan acerca de la forma de vida de los invidentes y los hijos adoptados. Muéstrales la imagen de los sentidos y describan para qué les sirve cada uno.

Es importante que destaques como conclusión que estas diferencias limitan sus posibilidades de desarrollo físico, profesional y emocional, y que a cualquiera le podría haber tocado estar en esta situación; por eso, es importante que la sociedad se preocupe por ellos y les ayude.

Elaborar (35 minutos)

Busca un espacio abierto o despeja el salón. Forma dos equipos con todos los niños del grupo. Cada equipo pegará una cuerda en el piso con la cinta canela, de manera que quede bien fija. En turnos, cada niño se vendará los ojos y avanzará sobre la cuerda con los brazos extendidos a los lados para hacer equilibrio. Cuando todos los niños lo hayan experimentado, acomódalos en rueda y pídeles que comenten sus impresiones: "¿Qué sintieron? ¿Alguno sintió que se caía? ¿Alguno se desesperó por alcanzar la meta? ¿Alguno hizo trampa y vio por una rendija?".

Después de hacerlo, pregúntales los siguiente: "¿Se pueden imaginar cómo sería vivir la vida entera con los ojos vendados y tener que hacer la vida cotidiana (levantarse, bañarse, desayunar, ir a la escuela, jugar, estudiar, ayudar con las tareas de casa, etc.) de este modo? ¿Les gustaría vivir así? ¿Cómo piensan que les afectaría esta situación? ¿Físicamente estarían igual de fuertes? ¿Emocionalmente se deprimirían o no les importaría? ¿Podrían estudiar y trabajar igual que cualquiera?".

En este punto es importante comentar que hay gente que así tiene que vivir, y que es necesario apoyarlos.

Evaluar (15 minutos)

Integra pequeños grupos, retoma la parte de la lectura sobre el planeta Julieta y reflexionen en conjunto sobre la manera en que sus demás sentidos (oído, tacto, gusto, olfato e intuición) les apoyan en su vida cotidiana. Después de eso, se les pedirá que escriban o dibujen tres ideas (una en cada hoja) para ayudar a niños como Julieta. Una vez terminados los dibujos o escritos, propicia que cada grupo los presente. Después de cada presentación, se pedirá al resto del grupo si piensan que es viable realizar las soluciones que plantean.

Transferencia (5 minutos)

Pídeles que recomienden acciones sobre cómo tratar a invidentes y adoptados. Tú puedes reforzar con algunas ideas acerca de cómo consiguen abordar estas diferencias con normalidad y humanismo al mismo tiempo, por ejemplo, preguntándoles si desean y pueden participar en algún juego, y cómo les podrían ayudar para integrarse mejor.

Por último, solicita que reflexionen un momento sobre cómo sería un mundo en donde niños y niñas fueran tratados con equidad sin importar condición física o social; pídeles por turnos que lo describan, y a medida que avancen intercambia algunas preguntas con el grupo acerca de si tal idea es viable, y sobre los pasos que habría que dar para lograr ese estado ideal.

Adaptaciones

Muestra las reproducciones de los tapices flamencos llamados en la actualidad *La dama y el unicornio*, considerados grandes obras del arte medieval. Haz que observen con detenimiento cada cuadro e identifiquen cuál es el sentido a que se refiere cada uno. Platiquen por qué piensan que a un artista se le ocurrió hacer estos cuadros. A continuación, conversen de qué manera los sentidos nos ayudan a llevar a cabo nuestra vida cotidiana. Comenta que siempre nos hablan en la escuela de cinco sentidos, pero que también se habla de la intuición como un sexto sentido, aunque faltan estudios científicos para describirla cabalmente.

Referencia

LALLEMAND, Orianne (2012). *El palacio del pájaro azul*. Madrid: Edelvives.

El maravilloso mundo de los dinosaurios

Descripción general

Lectura sugerida
El misterio del diente gigante.

Duración
1 hora y 35 minutos.

Pilar del programa que fomenta
Pensamiento científico.

Competencias a desarrollar
- Pensamiento crítico y creativo.
- Comprender, al entender el proceso característico de los descubrimientos.
- Comunicar, al utilizar la capacidad de expresarse con un lenguaje especializado y recolección de evidencias.

Dimensiones del aprendizaje
- Psicomotora, al desarrollar la psicomotricidad fina mediante el dibujo.
- Cognitiva, al informarse respecto al proceso del descubrimiento de la existencia de los dinosaurios; se incrementará en el estudiante su acervo léxico especializado en ciencia, particularmente en paleontología.
- Social, al fomentar la cercanía de los compañeros mediante la observación de que los descubrimientos científicos son procesos sociológicos e históricos.
- Ética, al generar el respeto a las opiniones de otros compañeros al expresarse oralmente.

Recursos materiales
- Lista de nombres y fotografías de dinosaurios con sus respectivos significados.
- Hojas de papel o cartulinas tamaño carta.
- Lápices de colores.

Desarrollo

Enganchar (15 minutos)

Pregunta a los niños qué han escuchado sobre los dinosaurios. Apunta todas las respuestas en el pizarrón. Pregunta si saben lo que es una evidencia y contextualiza a partir del lenguaje científico. Para esto tendrás que informarte previamente.

Explorar (20 minutos)

Inicia con la lectura de *El misterio del diente gigante*. En el proceso de la lectura apoya constantemente las ideas con ilustraciones. Realiza comparaciones respecto a los tamaños del diente del fósil con los dientes de los niños. Haz hincapié en los nombres de los dinosaurios y en los nombres de los descubridores de evidencias de dinosaurios.

Explicar (15 minutos)

En lo que a ciencia se refiere, una evidencia es un ejemplo o prueba verificada y verdadera obtenida en una investigación. Esta muestra puede ser probada cada vez, para comprobar que es certera.

Los científicos que recolectan evidencias sobre la existencia de dinosaurios (como geólogos, biólogos, paleontólogos, etcétera.) toman muestras del suelo y subsuelo, comúnmente conocidos como fósiles. Estos fósiles albergan distinta información por su composición física y química, es decir, por su forma, tamaño, color y por las partes y materiales de las que está formado.

El tamaño y forma de los dinosaurios es una suposición basada en estos componentes, pero también en los lugares donde sus restos son encontrados. Por ejemplo, si fueron hallados cerca de terrenos húmedos rodeados de mucha vegetación, se puede deducir que comían plantas y que dependían de un gran uso de líquidos. Si tenían colmillos largos y afilados, se puede concluir que eran necesarios para consumir alimentos grandes y duros, a diferencia de los animales herbívoros, que suelen tener dientes más cortos y chatos.

Sin embargo, los ecosistemas son estructuras complejas, así que hay muchos factores que determinan las características de los dinosaurios, pero es impresionante cómo podemos saber tanto de ellos considerando que existieron miles de años antes de que el ser humano poblara todo el planeta.

Actualmente quien descubre y prueba con evidencias la existencia de una nueva especie de dinosaurio es quien le pone el nombre, usando de referencia algo que lo diferencie del resto, como el tamaño o forma de su cabeza o alguna alusión al lugar donde se encontró; y utilizan palabras del griego o del latín para formar los nombres.

Elaborar (30 minutos)

Apunta en el pizarrón el nombre de los dinosaurios y pregunta a los niños cómo creen que era cada uno guiándose sólo por el nombre. Luego, lee algunos de los significados. Por ejemplo, de acuerdo con Wikipedia, *Tyrannosaurus rex* viene del griego latinizado *tyrannus,* 'tirano' y *saurus* 'lagarto', y del latín *rex*, 'rey'.

Pide a los niños que escojan un nombre de la lista e imaginen cómo estuvo y realicen un dibujo del mismo. Al terminarlo muestra la foto de cómo fue en realidad, a partir de las evidencias recolectadas por los científicos.

Evaluar (10 minutos)

Pide a los niños que expongan las diferencias entre su dibujo y la fotografía del dinosaurio que escogieron y propongan una forma de deducir información a partir de una evidencia y cuáles serían las mejores formas de apegarse a la realidad según dichas deducciones. Pregunta cómo podemos probar que algo es verdad, es decir, nosotros tenemos una deducción, pero ¿por qué es necesario probarlo y tener evidencia?, ¿es útil contar con las evidencias?

Transferencia (5 minutos)

"¿Cómo sabemos que las plantas están vivas?". Pide a los niños que siembren una semilla de frijol; esto servirá de evidencia para demostrar que la materia viva tiene su origen de materia inanimada. Esta es una manera de probar, por medio de la observación, una idea previa que tenemos.

Referencia

El misterio del diente gigante. Disponible en http://evaluacion.educalab.es/timsspirls/uploads/lecturas/1/Texto%20Misterio%20diente.pdf

CLARA MEDINA

La peor señora del mundo

Descripción general

Lectura sugerida

La peor señora del mundo de Francisco Hinojosa.

Duración

1 hora y 10 minutos.

Pilar del programa que fomenta

Promover la justicia social y solidaridad.

Competencias a desarrollar

- Pensamiento crítico y creativo.
- Comprender que ciertas acciones dan como consecuencia que las personas se alejen.
- Identificar aquellas conductas agresivas del personaje.
- Crear soluciones para resolver la problemática de la historia.

Dimensiones del aprendizaje

- Psicomotricidad fina mediante la escritura.
- Social, al comentar con su clase su invento, así como la interacción con el mismo grupo.
- Cognitiva, al analizar las posibles soluciones para el problema.
- Ética, respetando la opinión de sus compañeros cuando compartan sus ideas.

Recursos materiales

- Bolígrafos.
- Hojas blancas.

Desarrollo

Enganchar (5-10 minutos)

Mostrar la portada del libro y preguntar: "¿Qué se imaginan que hace esta señora para que la llamen la peor señora del mundo?".

Explorar (25-30 minutos)

Comienza con la lectura, haz pausas para realizar las siguientes preguntas: "¿Creen que está bien que trate así a las personas? ¿Ustedes han hecho algo parecido? ¿Cómo reaccionarían si les pasara algo así?".

Explicar (5 minutos)

Ayuda a reflexionar sobre aquellos comportamientos del personaje de la historia (pellizcar a las personas, ser grosera, apretarles la cara, patearlas) y pídeles que identifiquen alguna situación similar en su vida cotidiana, ya sea con una vecina, un conocido o un familiar: "¿En qué situaciones les ha pasado? ¿Creen que exista algún motivo por el cual las personas sean así?".

Elaborar (10 minutos)

Junta a los alumnos en equipos (dependerá del número de estudiantes que haya en el salón), de preferencia formen tres equipos y a continuación otorga el material de trabajo para que los alumnos escriban tres soluciones que piensen que hubieran ayudado a resolver el problema del cuento.

Evaluar (10 minutos)

Ya que hayan terminado, cada equipo explicará las soluciones que propuso, después de haber escuchado la solución, invita al resto a pensar si las propuestas son viables y por qué.

Transferencia (5 minutos)

Invítalos a leer la historia en casa, puedes relacionarla con algún suceso cotidiano, para que juntos recapaciten sobre la existencia de otras formas de solucionar los problemas, y si creen que ellos, estando en una situación similar, hubieran hecho algunas de las soluciones que acaban de sugerir.

Referencia

HINOJOSA, Francisco (1995). *La peor señora del mundo.* México: Fondo de Cultura Económica.

CLARA MEDINA

Emocionario

Descripción general

Lectura sugerida

Emocionario. Dime lo que sientes de Cristina Núñez Pereira.

Duración

1 hora y 10 minutos.

Pilar del programa que fomenta

Promover la justicia social y solidaridad.

Competencias a desarrollar

- Comunicación.
- Identificar las distintas emociones que existen en cada uno de nosotros.
- Escribir cómo las expresamos y lo que nos pasa al sentirlas.

Dimensiones del aprendizaje

- Psicomotricidad fina mediante la escritura.
- Social, al comentar con su clase su invento, así como la interacción con el mismo grupo.
- Cognitiva, al analizar cómo son estas emociones, en dónde se sienten y qué es lo que causan.
- Ética, respetando la opinión de sus compañeros cuando compartan sus ideas.

Recursos materiales

- Papeles con el nombre de las emociones del libro.

Desarrollo

Enganchar (5-10 minutos)

Antes de iniciar la lectura, comienza con la siguiente pregunta: "¿Cómo se sienten hoy? ¿Alguna vez les ha pasado que se levantan y al momento de iniciar su día no saben cómo se sienten?". A continuación, muestra la portada del libro y di "Este es un emocionario y nos ayudará a conocer más sobre lo que pasa".

Explorar (25-30 minutos)

Comienza con la lectura haciendo pequeñas pausas para realizar las siguientes preguntas: "¿Alguien se había sentido así? ¿Conocían o sabían de ella?

Explicar (5 minutos)

Existen distintas emociones que son difíciles de identificar, pero hay maneras adecuadas de expresarlas, tales como: respirar profundo antes de emitir una emoción, observar el entorno en el que te encuentras para saber si es el momento propicio para decirlo, ser siempre honesto con lo que sientes, entre otras. En ocasiones nos aguantamos una emoción, la cual se puede ver reflejada en nuestro estado de salud. Por ejemplo, la sensación de felicidad la notamos prácticamente en todo el cuerpo, la de vergüenza sobre todo en la cara, en nuestras mejillas y orejas —ya que la temperatura corporal sube como respuesta a una situación que consideramos vergonzosa—, la de enfado en la parte superior del cuerpo y la de tristeza o miedo en el pecho.

Elaborar (10 minutos)

Cada alumno tomará un papel doblado al azar con los nombres de las emociones. Ya que todos tengan uno, pídeles que lo abran y que a continuación actúen esa emoción que les tocó, para que los demás la adivinen. Selecciona cinco estudiantes para que pasen al frente a realizar esta actuación.

Evaluar (10 minutos)

Al terminar, pregunta a los que participaron cómo se sintieron al momento de actuar esa emoción, y en cuanto a quienes observaron puedes realizar las siguientes preguntas: "¿Se les hizo fácil o difícil identificarla? ¿Qué otras emociones conocen? Explíquenlas".

Transferencia (5 minutos)

Compartan esta información en casa o con sus amigos, para que ayuden a que más gente conozca las distintas emociones que existen y cómo son, y las distintas formas de expresarlas; y lo más importante, recordar que cada vez que uno se sienta confundido, enojado o triste, existen otras maneras de expresarlo y sentirse mejor.

Referencia

NÚÑEZ PEREIRA, Cristina (2016). *Emocionario. Dime lo que sientes*. México: Vergara y Riba Editoras.

Todos ponen

Descripción general

Lectura sugerida

El gigante egoísta de Oscar Wilde.

Duración

1 hora y 40 minutos.

Pilar del programa que fomenta

Promover la justicia social y solidaridad.

Competencias a desarrollar

- Pensamiento crítico y creativo.
- Identificar las características del personaje por las cuales se le nombre *egoísta*.
- Diseñar una forma de trabajar donde los alumnos comprendan la importancia del trabajo en equipo.

Dimensiones del aprendizaje

- Psicomotricidad fina mediante la realización de las ramas de un árbol.
- Social, incentivando el trabajo en equipo
- Cognitiva, mediante la retención de la lectura, así como la comprensión de la palabra *egoísta*.
- Ética, a través del respeto hacia las reflexiones de sus compañeros en el grupo.

Recursos materiales

- Hojas de árbol (pueden ser realizadas con papeles de color verde).
- Limpiapipas de color café o verde.
- Pegamento o cinta adhesiva.

Desarrollo

Enganchar (10 minutos)

Comienza la sesión presentando el libro junto con los siguientes cuestionamientos: "¿Qué significa ser egoísta? ¿Alguna vez alguien ha sido egoísta con ustedes? ¿Y ustedes han sido egoístas? ¿Las cosas resultan mejor cuando compartimos con los demás o cuando somos egoístas?".

Explorar (30 minutos)

Realiza la lectura. Durante la misma, haz y contesta sus preguntas, y permite que comenten respecto a las situaciones que ocurren en la historia.

Explicar (10 minutos)

Concluye la actividad y reflexionen: "¿Por qué dejó de ser egoísta el gigante? ¿Cómo se sentía cuando era egoísta y cómo se sintió al cambiar? ¿Qué opinan de la historia?".

Elaborar (35 minutos)

Reparte el material. Cada niño tendrá la tarea de realizar una rama de árbol; esto será posible al pegar las hojas de papel al limpiapipas, dándole la forma que más deseen. Al concluir se mostrará la estructura que cada quien creó.

Por último, hagan la propuesta de unir las ramas de todos, para construir un árbol. Aunque el promotor debe alentar una respuesta positiva a esta idea, lo mejor será dejar a decisión del grupo si se efectúa o no.

En caso de acceder a realizar un árbol, éste será posible al unir y enredar las ramas de limpiapipas entre sí. Si son demasiadas se puede utilizar un pequeño palo, o similar, como base para darle forma.

Evaluar (10 minutos)

Dependiendo de la elección del grupo, ya sea de unir o no el árbol, puedes realizar las siguientes preguntas: "¿Cómo se sintieron con lo que eligieron? ¿Por qué tomaron esa decisión? ¿Les agradó trabajar en equipo? ¿Creen que esté bien ser egoístas? ¿Por qué?".

Transferencia (5 minutos)

Se puede reflexionar sobre el trabajo en equipo que se realizó; de ser posible, deja el árbol en el área de trabajo de los niños como un recuerdo de la sesión. También pueden practicar el trabajo en equipo en su vida diaria, ya sea ayudando en casa o trabajando con sus compañeros de clase.

Referencia

WILDE, Oscar (2013). *El gigante egoísta*. México: EKARE.

¿Qué animalito está en la caja?

Descripción general

Lectura sugerida

El principito de Antoine de Saint-Exúpery.

Duración

1 hora y 30 minutos.

Pilar del programa que fomenta

Motivar el gusto por la lectura.

Competencias a desarrollar

- Pensamiento crítico y creativo.
- Identificar distintas características de los animales que aparecen en la lectura.
- Convertir las ideas de la lectura en distintas formas y figuras.
- Diseñar su propio animal utilizando como referencia una mancha.

Dimensiones del aprendizaje

- Psicomotricidad fina mediante el dibujo.
- Social, por medio de la convivencia con el grupo.
- Cognitiva, mediante la actividad de apropiación se verán en la tarea de recurrir tanto a su imaginación como a su lógica para resolver el misterio.
- Ética, respetando el trabajo de sus compañeros.

Recursos materiales

- Cajas pequeñas (de cerillos o hechas con cartulina).
- Hojas de papel o fichas bibliográficas con manchas de colores sin forma.
- Lápices y marcadores.

Desarrollo

Enganchar (5 minutos)

Presenta el libro ante el grupo e inicia un debate sobre la obra: "¿Alguien ya lo ha leído? ¿Qué les pareció? ¿Cuál fue tu personaje favorito? En caso contrario, ¿de qué imaginan que trata?".

Explorar (30 minutos)

Haz una pequeña presentación biográfica del autor, antes de iniciar la lectura. Lee el capítulo 1 y 2 permitiendo comentarios conforme avance la lectura: "¿Ustedes qué vieron, un sombrero o una boa? ¿Cómo es el principito? ¿Es amable o enojón? ¿Cuál cordero les gustó más?".

Explicar (5 minutos)

Al terminar la lectura, puedes realizar las siguientes preguntas: "¿Qué otra clase de animal podría estar adentro de la caja? ¿Por qué creen que existan ocasiones en que nos es difícil saber qué hay dentro de algún objeto, por ejemplo, en el caso del cuento de *El principito*?". Después de escuchar esas respuestas, puedes comentarles que existen ocasiones en que es necesario utilizar la imaginación, para no sólo entender sino también descubrir cosas nuevas que a simple vista no se pueden observar. Puedes fomentar su imaginación y dar paso a la actividad de apropiación.

Elaborar (30 minutos)

Reparte las cajitas, dentro estarán algunas hojas con manchas de colores. Los niños deberán encontrarles formas de animales, y dibujar sobre ellas los rasgos faltantes (como ojos, dientes y boca).

Evaluar (15 minutos)

Al término de la actividad, presenta las hojas sobre una mesa o alguna superficie lisa: "¿Quiénes encontraron animales similares? ¿Alguno descubrió una nueva especie?".

Transferencia (5 minutos)

Reflexiona sobre todos los animales que hallaron durante la actividad y cómo su imaginación volvió una manchita en el papel en algo increíble. Invítalos a seguir encontrando cosas sorprendentes a su alrededor y nunca quedarse con un aspecto superficial de las cosas.

Adaptaciones

Las manchas en las hojas pueden ser realizadas mediante salpicones de acuarelas, garabatos con rotuladores o lápices de colores.

Referencia

DE SAINT-EXÚPERY, Antoine (2008). *El principito*. México: EMACE.

ENRIQUE LÓPEZ

Mundo desigual

Descripción general

Lectura sugerida

"La pequeña cerillera", en *El ruiseñor y otros cuentos* de Hans Christian Andersen.

Duración

1 hora y 40 minutos.

Pilar del programa que fomenta

Conciencia social y solidaridad.

Competencias a desarrollar

- Pensamiento crítico.
- Comprender el significado del concepto desigualdad social.
- Analizar las causas de este problema social.
- Generar propuestas para la solución.
- Discutir sobre las causas y soluciones de la desigualdad social.

Dimensiones del aprendizaje

- Psicomotricidad, al diseñar y recortar estrellas.
- Social, a través de la discusión sobre las causas y soluciones de la desigualdad social.
- Cognitiva, al analizar una problemática social.
- Ética, al reconocer la responsabilidad de cada una de las partes involucradas en el problema.

Recursos materiales

- Hojas de papel de colores.
- Hojas recicladas (uno por niño).
- Pliego de papel de manila.
- Colores, crayolas y lápices.

Desarrollo

Enganchar (3-5 minutos)

Inicia saludando a los niños. Diles que hoy hablarán sobre la ciudad en la que viven. Pregúntales: "¿Les gusta su ciudad? ¿Qué no les gusta?".

Comenta que cada vez hay más personas que viven en las ciudades. Vivir en una ciudad ofrece muchas ventajas, como tener cerca escuelas, parques y servicios médicos. Pero, lamentablemente, muchas personas en zonas urbanas no tienen agua potable, electricidad y servicios de salud. A veces no los vemos, pero cada vez más niños y niñas viven en barrios alejados, donde es común la violencia y los robos.

Explorar (20-25 minutos)

Comienza la lectura de "La pequeña cerillera". Una vez que termines pregúntales: "¿Creen que este tipo de casos se presenten en nuestro país? ¿Piensas que la gente es solidaria con los pobres? ¿Qué harías tú si te encontraras con una niña como la cerillera en la calle?".

Explicar (15-20 minutos)

El autor del cuento describe una sociedad injusta, en la que hay grandes diferencias entre ricos y pobres. Reflexiona con los niños sobre la siguiente definición: "La desigualdad social es cuando un grupo o una minoría reciben un trato diferente por parte de otro individuo o grupo. Sus causas pueden ser por razones económicas, culturales, religiosas, étnicas y de género".

Elaborar (20-30 minutos)

Pide a los niños que dibujen en una hoja en blanco tres estrellas. En cada estrella los participantes deberán escribir un enunciado sobre situaciones a los que todos los niños del mundo tengan derecho. Por ejemplo: "Todos los niños tienen derecho a sentirse protegidos".

En un papel recortado con forma cuadrada (la hoja de reúso), cada niño deberá escribir una situación de desigualdad que haya vivido o visto.

Al final, los papeles cuadrados deberán destruirse delante de todos; mientras les explicas con estos papeles, se destruyen las diferencias y la tristeza que éstas generan.

Evaluar (10 minutos)

Las estrellas serán pegadas al frente del salón en un papel manila y todos podrán leerlas y reflexionar al respecto de su contenido. Después de haberlas leído y re-

flexionado, pídeles que propongan soluciones para estas estrellas: "¿Cómo lo resolverías?".

Transferencia (5 minutos)

Una vez que termina la actividad, pide que los niños compartan lo que aprendieron con sus papás o conocidos.

Adaptaciones

Si se cuenta con un proyector y acceso a internet, se les puede mostrar algún video que explique la desigualdad social.

Referencia

ANDERSEN, Hans Christian (2011). *El ruiseñor y otros cuentos*. Barcelona: Vicens Vivens.

Otros recursos

Forbes México (14 de marzo, 2016). 7 datos que muestran la desigualdad extrema en México. Disponible en: http://www.forbes.com.mx/7-datos-que-muestran-la-desigualdad-extrema-en-mexico/

Organización de Estados Americanos (2011). Desigualdad e inclusión social en las Américas: 14 ensayos. Disponible en: https://www.oas.org/docs/desigualdad/LIBRO-DESIGUALDAD.pdf

Romance hecho letras

Descripción general

Lectura sugerida

Miguel Hernández para niños de Francisco Esteve.

Duración

1 hora y 30 minutos.

Pilar del programa que fomenta

Motivar el gusto por la lectura.

Competencias a desarrollar

- Comunicación.
- Explicar por medio de imágenes qué es lo que les transmite las imágenes que han elegido para el *storyboard*.
- Seleccionar aquellas imágenes que más les agraden para agregarlas a su *storyboard*.
- Generar una nueva forma para que los alumnos puedan expresar sus emociones.

Dimensiones del aprendizaje

- Psicomotricidad fina, mediante la creación de un *storyboard*.
- Social, al usar diferentes formas de expresión de las emociones.
- Cognitiva, al recurrir a la imaginación y el desarrollo creativo para realizar un *storyboard*.
- Ética, respetando el trabajo de sus compañeros, así como el propio.

Recursos materiales

- Hojas de papel.
- Colores y lápices.
- Revistas y periódicos viejos.

Desarrollo

Enganchar (3-5 minutos)

Preséntate a los niños, coméntales la importancia de expresar lo que sentimos. Todos tenemos un lado romántico en el que nuestras emociones se agolpan y no hay mejor forma de expresarlas que con un papel y lápiz. Pregúntales si conocen algún poema: "¿Los han leído o escuchado? ¿Cuál es su favorito? ¿Por qué les gusta? ¿Por qué no les gusta?".

Explorar (20-25 minutos)

Declama algunos poemas del libro; habla claro, fuerte y expresivamente, variando de vez en cuando tu tono de voz. Procura que los ademanes, gestos y movimientos sean naturales. Después pregunta a los niños qué les pareció y anima a que ellos mismos elijan un poema que les guste mucho y lo memoricen para declamarlo.

Explicar (15-20 minutos)

Nos podemos identificar con los poetas, pues a través de sus versos logramos decir aquello que nos cuesta trabajo decir. La poesía nos hace despertar sentimientos que de otra manera no sabríamos cómo expresar. "Si quieres saber más sobre el poeta Miguel Hernández, entra al Blog de los Niños donde, además de su biografía, encontrarás algo de su poesía".

Elaborar (20-30 minutos.)

Pide a los niños que recorten imágenes de las revistas y periódicos para agruparlas en temas como el mar, la naturaleza, el agua, la muerte, etcétera (al menos unas seis imágenes por niño).

A partir de conjuntos de imágenes pide a los niños que escriban algunos versos. Una vez que los niños escogen las imágenes, pídeles que las acomoden como en un *storyboard* (anexo storyboard). Solicita que añadan palabras o frases relacionadas con la secuencia de imágenes. En este paso es necesario que les brindes apoyo para construir versos a partir de las frases y palabras. Indícales que en todo caso se busca conservar y transmitir el sentimiento que inspiran las imágenes a partir de las cuales trabajaron.

Evaluar (3-5 minutos)

Cada niño deberá declamar su creación junto con sus compañeros de clase. Es importante brindarles un aplauso al final de cada intervención, para motivarlos.

Transferencia (5 minutos)

Anímalos a que se sigan preparando, leyendo poemas y declamando frente a sus seres queridos.

Adaptaciones

Una vez que cada niño tiene su poema, pueden decorar el papel en el que lo escribieron y regalarlo a sus amigos y familiares.

Referencia

ESTEVE, Francisco (2006). *Miguel Hernández para niños.* México: SEP.

Anexo

Storyboard

Título: _____

Escena 1 | Escena 2 | Escena 3

Escena 4 | Escena 5 | Escena 6

Nombre: _____

MARINA ENCISO

Asustando fantasmas

Descripción general

Lectura sugerida

El fantasma de Canterville y otros relatos de Oscar Wilde.

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.
- Identificar distintas características de los animales que aparecen en la lectura.
- Convertir las ideas de la lectura en distintas formas y figuras.
- Diseñar su propio fantasma.

Dimensiones del aprendizaje

- Psicomotricidad mediante la construcción de un muñeco con materiales simples.
- Social, por medio de la convivencia con el grupo.
- Cognitiva, mediante la lectura al evaluar el comportamiento de los personajes ante las situaciones.
- Ética, respetando a sus compañeros, así como a los que creen que existen los fantasmas.

Recursos materiales

- Vasos desechables blancos.
- Vinagre (dos botellas de un litro).
- Cajita de bicarbonato de sodio.
- Jabón líquido para lavar platos.

- Colorantes vegetales o pinturas líquidas.
- Marcador negro.
- Cucharas.

Desarrollo

Enganchar (10 minutos)

Introduce la temática con las leyendas sobre fantasmas: "¿A quién le atemorizan estas historias? ¿Por qué? ¿Alguno de ustedes ha escuchado sobre el fantasma de Canterville?". Deja que su imaginación vuele y se inquieten un poco.

Explorar (10 minutos)

Presenta el libro, anúnciales que se trata de la historia de un fantasma. "¿Cómo imagina que serán? ¿Serán valientes al oírla?". Realicen la lectura. De ser posible, imiten los gestos del fantasma para volver el relato divertido.

Explicar (30 minutos)

Ayúdales a entender que existen ocasiones en las cuales se cree que un lugar, como una casa, puede estar embrujada o que existe algún fantasma porque ahí pasan una serie de cosas, como el cambio de clima, que se escuchan ruidos o se ven sombras, pero que detrás de estos hechos existe una explicación científica para entender lo que pasa, por ejemplo:

> La gente que cree haber visto un fantasma pudo haber sufrido daños en ciertas regiones del hemisferio derecho del cerebro o padecido ciertas formas de epilepsia.
>
> Ver formas humanas puede deberse al esfuerzo que hace el cerebro por construir formas que nos parezcan familiares, un reflejo de la necesidad del cerebro de completar la falta de información a nuestro alrededor, debido a falta de luz o por tratarse de un lugar desconocido.
>
> Cuando sucede algo inesperado y traumático, como una muerte o un desastre natural, el cerebro trata de cambiar o modificar la información y dar una respuesta en plena situación de caos. En ambos casos, las respuestas pueden estar relacionadas con algo real, pero no ser reales, de ahí la creencia de que se puedan tener experiencias paranormales.

Elaborar (20 minutos)

Invita a los niños a elaborar su propio fantasma. Reparte un vaso desechable a cada niño y con el marcador negro pídeles que dibujen una cara en el vaso, ya sea feliz, enojada o asustada.

Llena cada vaso con vinagre hasta la mitad, para luego agregar unas gotas de colorante o pintura. Coloca alrededor de dos cucharadas de jabón líquido y revuelve de nuevo. Antes de agregar la cucharadita de bicarbonato, voltea con todos los alumnos y diles ¡ya es hora del fantasma!

A continuación, agrega la cucharadita de bicarbonato. El bicarbonato es considerado un elemento alcalino y el vinagre un ácido, que al mezclarse reaccionan químicamente para neutralizarse. Lo resultante es conocido como dióxido de carbono y forma unas burbujas como se puede observar en el experimento. Al agregar jabón líquido en esta reacción, hace que las burbujas creen mucha espuma que permite que la reacción dure más tiempo.

Evaluar (15 minutos)

Concluye la actividad felicitándolos por su valentía, y presenta sus muñecos hechos a mano.

Transferencia (5 minutos)

Invita a los niños a reflexionar un poco sobre aquellas cosas que les dan miedo y de qué manera pueden verlas desde otra perspectiva que resulte menos atemorizante, quizá hasta divertida.

Adaptaciones

Las bolitas de unicel pueden surtirse por cualquier otro objeto redondo. Es importante cuidar que el tamaño tampoco sea un riesgo durante el momento de la actividad. No debe ser tan pequeño como para que puedan tragárselo por accidente.

Referencia

WILDE, Oscar (2014). *El fantasma de Canterville y otros relatos.* México: Editores Mexicanos Unidos.

LETICIA DÍAZ

Polvo de estrellas

Descripción general

Lectura sugerida

Lo que nos dejan las estrellas de Seong-Eun Kang.

Duración

1 hora y 50 minutos.

Pilar del programa que fomenta

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

Competencias a desarrollar

- Comunicación.
- Pensamiento crítico y creativo.
- Expresar qué son las estrellas para los alumnos, así como la idea que tienen de su origen.
- Diseñar su propio telescopio.
- Explicar cómo surgen las estrellas y qué es lo que las conforma.

Dimensiones del aprendizaje

- Psicomotora, al construir un telescopio sencillo donde observarán diferentes objetos.
- Social, al interactuar y cooperar entre todos los niños, para solucionar los problemas que se susciten a través de la elaboración del telescopio.
- Cognitiva, al comprender y describir cómo se formaron y qué son las estrellas, además de aprender a elaborar un telescopio sencillo.
- Ética, al propiciar la colaboración y el respeto en el desarrollo de la actividad.

Recursos materiales

- Una lupa grande.
- Una lupa pequeña.
- Un cartoncillo negro o de cualquier color.

- Tijeras.
- Cinta.
- Estrellas de papel o de foamy brillante, una para cada niño.
- Hojas blancas y colores.

Desarrollo

Enganchar (10 minutos)

Pide a los niños que se pongan de pie. En ese momento se les entrega una estrella en donde escribirán por la parte de atrás una característica de la misma. Deja que los niños expresen la característica que escribieron, y después puedes preguntar: ¿Saben qué son las estrellas y por qué no desaparecen en el día? ¿Les gustaría saber?". Entonces será el momento de invitarlos a hacer la lectura del libro *Lo que nos dejan las estrellas*.

Explorar (30 minutos)

Comienza la lectura *Lo que nos dejan las estrellas*, la cual es muy interesante y atractiva para ellos, ya que explica de una forma sencilla y clara cómo se formaron las estrellas. El texto indica cómo pasó mucho tiempo en el que hidrógeno y helio se unieron y formaron estrellas, y con ello el universo dejó de ser un lugar oscuro. Presenta las imágenes del libro, ya que son muy explícitas, para que los niños puedan comprender cómo nuestro mundo contiene una gran variedad de materia y de cómo se compone el Universo.

Explicar (15 minutos)

Realiza las siguientes preguntas a los niños: "¿Qué son los átomos? ¿Qué fue el Big Bang? ¿Cómo nacen las estrellas? ¿Por qué observamos las estrellas sólo en la noche?".

A partir de estas preguntas, comienza a explicar las respuestas, ayudándote de las ilustraciones del libro. Podrás comenzar indicando que los átomos es una partícula muy pequeña, que no se percibe a simple vista, pero que conforma toda la materia hasta ahora conocida.

Explica que no se sabe aún de dónde vino la energía con la que está hecho el Universo, que hubo una gran explosión llamada Big Bang y que el espacio se expandió y empezaron a formarse grandes acumulaciones de átomos de hidrógeno y helio, de los cuales se componen las estrellas.

Podrás expresarles que las estrellas son enormes esferas de gas muy caliente y brillante que producen su propia luz y energía, que nuestro Sol y los planetas que giran a su alrededor fueron creados con el polvo espacial y gases

que quedaron de las explosiones de las estrellas, que es por ello que se dice que somos parte de ese "polvo de estrellas".

Elaborar (40 minutos)

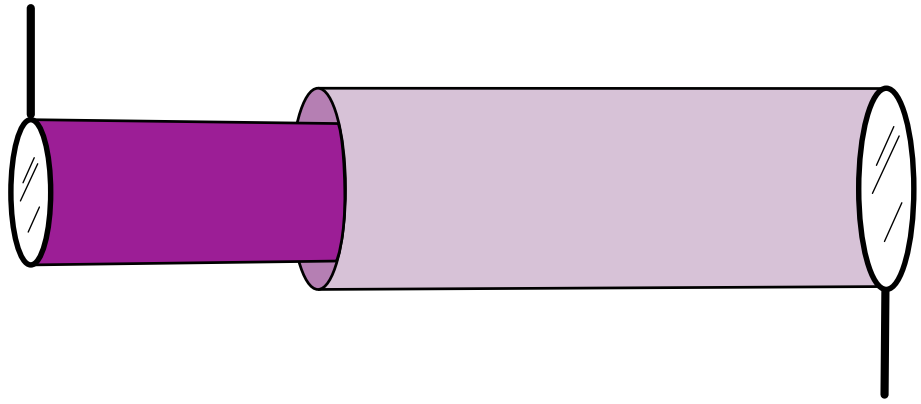
Invita a los niños a elaborar un telescopio sencillo, para observar las estrellas en la noche, ya que nuestra gran estrella, el Sol, provoca que no las podamos ver en el día.

Reúne a los niños por equipos, por ejemplo, de tres o cuatro integrantes, en el espacio que se tenga asignado y ése será el momento de repartir el material.

Indica a los niños los pasos que tendrán que seguir para que lleguen a elaborar un lindo telescopio sencillo. Los pasos son los siguientes:

1. Recortar una hoja del cartoncillo de 20 x 30 cm.
2. Darle una forma cilíndrica, ajustando a uno de los extremos la lupa más pequeña con la cinta.
3. Recortar otra hoja de cartoncillo de 30 x 30 y haz el mismo procedimiento, pero ahora fijando la lupa más grande.
4. Una vez que tenemos cada uno de los tubos con su respectiva lupa insertamos el tubo de la lupa más pequeña en el tubo donde está la lupa más grande, como si lo encajaras.
5. Trata de enfocar un objeto que se encuentre lejos de ti, disminuyendo o aumentando las distancias de los dos tubos.

Quedará algo así:



Cuando lo hayan terminado, hay que indicarles cómo hacer los enfoques y las observaciones de los distintos materiales observados a través de él. Incluso se puede enfocar el telescopio sencillo en las imágenes del mismo libro de lectura, para observar desde un buen enfoque.

Evaluar (10 minutos)

Entrega a cada uno de los niños una hoja donde dibujarán cómo se observó alguno de los cuerpos que trataron de enfocar en el telescopio.

Al momento de hacer el enfoque con el telescopio pregunta lo siguiente: ¿Cómo se observa un objeto que se encuentra cerca? "¿Y uno que está lejos?". Aquí las respuestas serán variadas, pero alguna en la que los niños indiquen que se ve al revés es correcta, porque el tipo de lente que estamos utilizando lo provoca.

Transferencia (5 minutos)

Sugiere a los niños hacer este telescopio en casa, que observen las estrellas por la noche, para disfrutar de ese brillo hermoso que poseen, y que reflexionen sobre la lectura que realizaron. Invita a los niños a que pregunten a sus familiares si creen que seamos parte del polvo de estrellas.

El cartoncillo puede ser de color indistinto, pero se verá mejor con uno negro.

Adaptaciones

Pueden cambiar los integrantes del equipo para realizar la actividad. Que traten de enfocar las estrellas que les entregaron al inicio de la sesión, para que comprueben que las estrellas de colores se ven más grandes o pequeñas según enfoquen su telescopio.

Referencias

MORRISON, Ian y Penston, Margaret (2008). *Estrellas y planetas*. Barcelona: Blume.

KANG, Seong-Eun (2014). *Lo que nos dejan las estrellas*. México: Altea.

Había una vez una gran mentirosa

Descripción general

Lectura sugerida

"Kuka tiwame mikati itawa: El collar de la verdad", en *Cuéntame 2: Lecturas para todos los días* de Francisco Hinojosa.

Duración

1 hora y 30 minutos.

Pilar del programa que fomenta

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

Competencias a desarrollar

- Comunicación y solución de problemas.
- Concluir cómo la mentira puede meterlos en problemas y también causar que las personas se alejen.
- Diseñar una solución y opciones que se pueden crear para ayudar a Falsaria a dejar de mentir.
- Analizar las consecuencias que tuvo Falsaria al momento de mentir.

Dimensiones del aprendizaje

- Psicomotora fina, mediante el dibujo.
- Social, por medio de la comprensión que exista al momento de reflexionar sobre las consecuencias de mentir.
- Cognitiva, usando la creatividad e imaginación para dar una nueva solución al problema de Falsaria.
- Ética, mediante el fomento de la honestidad.

Recursos materiales

- Hojas de papel blancas.
- Colores (pueden ser crayones o plumones).

Desarrollo

Enganchar (10 minutos)

Antes de iniciar la lectura, puedes realizar las siguientes preguntas: "¿Alguno de ustedes sabe qué son las mentiras? ¿Conocen alguna historia o cuento sobre alguien que diga mentiras?". Después de haber escuchado las respuestas, muestra el cuento y comenta lo siguiente: "Ella es Falsaria y tiene un problema, ella dice muchas mentiras. ¿Quieren saber cómo resolverlo?". Después de haber escuchado las respuestas, comienza la lectura.

Explorar (30 minutos)

Realiza la lectura recordando hacer cambios de voz y pausas, puedes mostrar los dibujos que se encuentran en el libro. Recuerda hacer uso del espacio del salón para que todos escuchen el cuento y sea más llamativa la lectura.

Explicar (10 minutos)

Ayuda a comprender a los alumnos que existen personas (como Falsaria) que llegan a inventar distintas historias para ser más interesantes. Mentir les puede causar muchos problemas en casa, en la escuela y con los amigos. Invítalos a que recuerden que es importante ser honestos.

Elaborar (20 minutos)

Comienza la actividad con la siguiente pregunta: "Si ustedes fueran el mago Dantan y tuvieran el poder de ayudar a que Falsaria dejara de decir mentiras, ¿qué harían?". Después reparte el material a cada alumno para que dibuje su propuesta. Una vez terminado, los alumnos que lo deseen pasarán a exponer su solución ante los compañeros.

Evaluar (15 minutos)

Realiza las siguientes preguntas: "¿Qué aprendieron de la lectura? ¿Creen que Falsaria haya aprendido la lección?".

Transferencia (5 minutos)

Compartan la historia con sus amigos y familia e intenten practicar el valor de la honestidad día con día.

Referencia

HINOJOSA, Francisco (antologador) (2012). *Cuéntame 2: Lecturas para todos los días*. México: Castillo.

Gravedad

Descripción general

Lectura sugerida

Guía turística del sistema solar de Mariano Ribas y Carla Baredes.

Duración

1 hora y 50 minutos.

Pilar del programa que fomenta

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

Competencias a desarrollar

- Pensamiento crítico y creativo.
- Comprender qué es la gravedad.
- Conocer los efectos que la gravedad tiene sobre distintos objetos cotidianos.
- Registrar los resultados del experimento.

Dimensiones del aprendizaje

- Psicomotora, fomentando la observación directa para reflexionar sobre lo que significa la gravedad, así como la elaboración de una nave espacial.
- Social, al aprender a cooperar, participar y relacionarse mediante el desarrollo de la actividad colaborativa.
- Cognitiva, al interpretar mediante un ejercicio sencillo el concepto de gravedad, así como la identificación de las ideas principales en el desarrollo de la lectura.
- Ética, pues a través del trabajo en equipo se desarrollará la armonía, el diálogo, la tolerancia y la solidaridad entre los niños.

Recursos materiales

- Dos canicas o dos pelotitas de plástico del mismo tamaño y peso o dos limones del mismo tamaño y peso e incluso de la misma forma.
- Dos cartulinas o papelotes por equipo.
- Colores, marcadores, acuarelas.

- Foami de colores.
- Pegamento.
- Cronómetro.
- Cinta.
- Cartoncillo.
- Brillantina.

Desarrollo

Enganchar (10 minutos)

Al inicio de la sesión pide a los niños que se sienten y hagan un círculo, y cuando ya lo hayan hecho, pregunta si quisieran hacer un "viaje por el sistema solar". Atiende sus respuestas y les dirás que se reúnan en equipos, ya que tendrán que elegir un destino al azar; para ello llevarás las copias, de preferencia a color, de los destinos que se recomiendan en el libro, como son los planetas: Mercurio, Venus, Marte, Júpiter, Saturno, Urano, Neptuno y más allá.

El libro muestra imágenes que son muy apropiadas ya que parecen como ventanas, es decir, te transportan como si fueras a hacer un viaje, y en ellas se muestra una característica de ese planeta.

Posteriormente darás a elegir un destino, y les preguntas: "¿Estás preparado para emprender el viaje y conocer el sistema solar? ¿Por qué te gustaría viajar allá?".

Explorar (30 minutos)

Después de que eligieron su destino, comienza la lectura del libro *Guía turística del sistema solar*. Al iniciar la lectura o mientras lees pregúntales esto: "¿Saben lo que es la gravedad? ¿Saben lo que es la atmósfera?". Después realiza la lectura del planeta que deseen visitar, donde se explica de una manera muy divertida lo que podrán conocer en ese planeta, como una especie de agencia de viajes.

Explicar (15 minutos)

Tomando el libro recomendado, enfócate en las dos primeras páginas del mismo, para explicar lo que es la gravedad y la atmósfera; son contenidos de muy fácil comprensión que te ayudarán a que clarifiques las ideas antes expuestas por los niños, cuando iniciaste la lectura.

Explica que la gravedad está en todos lados, que puede variar según ciertos lugares en el universo; comenta con los niños si se han fijado que cuando lanzan un balón, una piedra o algún objeto, su tendencia es ir al suelo, y lo

mismo sucede cuando nos caemos, y que esto es explicado por una fuerza conocida como gravedad.

Respecto a la atmósfera explica que es una de las capas que cubre la Tierra, en la que ocurren fenómenos muy interesantes como la lluvia, los vientos, la nieve y se producen los rayos, además que protege la vida en la Tierra. Posteriormente, explica brevemente en cada uno de los destinos que eligieron, las características de lo que se encontrarían si viajaran a ese planeta.

Elaborar (35 minutos)

La actividad se llevará a cabo en dos momentos: el primero, será para comprender el concepto de gravedad, que consistirá en lo siguiente: pide a los niños que se reúnan en equipos de 3 o 4 integrantes, les darás las dos canicas o 2 pelotitas o 2 limones en su defecto. Sujeta los dos objetos esféricos con una mano entre el dedo índice y el pulgar, con dirección hacia abajo, y en ese momento da un pequeño golpe a uno de los objetos y observarán que uno saldrá disparado hacia el frente y el otro caerá en forma vertical, pero los dos caerán al mismo tiempo, aunque en uno de los casos se observará que uno recorrerá mayor distancia que el otro objeto. Realiza los intentos necesarios, pues es probable que no sea a la primera esta observación, para que los niños lo puedan practicar hasta que se llegue a observar lo antes mencionado.

En un segundo momento reúne a los niños en equipo e invítalos a elaborar, mediante los diferentes materiales de papelería, un modelo de cómo imaginaron su viaje al planeta elegido?, donde podrán desarrollar su creatividad con los distintos materiales que utilizaron.

Evaluar (10 minutos)

Se pedirá a los niños que expongan su trabajo y expresen lo que entendieron sobre la gravedad, así como las dificultades que probablemente tuvieron al realizar el primer momento cuando ellos experimentaron la caída de los cuerpos.

También que expongan y conversen entre ellos sobre lo que descubrieron en su viaje por el planeta que eligieron: "¿Qué fue lo que más les sorprendió? ¿Qué descubrieron?".

Transferencia (10 minutos)

Pregunta a los niños: "¿Qué sucedería si en el planeta Tierra no existiera la atmósfera? ¿O si la gravedad en la Tierra cambiara como en otros planetas? ¿Cuántos años cumplirías en otros planetas? ¿Qué actividades podrías realizar? ¿Qué fenómenos te encontrarías?". Invítalos a que realicen estas mismas preguntas con su familia, para fomentar la convivencia y la comunicación.

Adaptaciones

Pueden cambiar los integrantes del equipo para realizar la actividad, también es posible programar cuántos planetas podrían abarcar en el tiempo de la sesión y con base en eso decidir cuáles pondrían a su elección; si no tienen las copias de los planetas que se recomendaron como materiales, pueden ayudarse de las imágenes del libro.

Puedes utilizar para la experiencia sobre la gravedad limones, pelotitas, o canicas; no es necesario que utilicen los tres materiales.

Para la realización del modelo del viaje al planeta elegido, podrán sustituirse materiales según la disponibilidad.

Referencias

ALANIZ ÁLVAREZ, Susana y Nieto Samaniego, Ángel (2012). *Experimentos simples para entender una Tierra complicada*. México: UNAM.

RIBAS, Mariano y Baredes, Carla (2015). *Guía turística del sistema solar*. Buenos Aires: Iamiqué.

Semáforos

Descripción general

Lectura sugerida

Las señales del cuerpo de Hong Yun-Jeong.

Duración

1 hora y 50 minutos.

Pilar del programa que fomenta

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

Competencias a desarrollar

- Pensamiento crítico y creativo.
- Comprender cómo funciona el cuerpo cuando se consumen distintos alimentos.
- Conocer cuáles alimentos ayudan a que el cuerpo tenga más energía para realizar las actividades cotidianas.
- Registrar los resultados del experimento.

Dimensiones del aprendizaje

- Psicomotora fina, mediante las experiencias y observación de experimentos, así como la clasificación de muestras alimenticias y su debida manipulación.
- Social, al desarrollar el sentido de equipo cooperando y comunicándose para la resolución de problemas que se presenten en la experiencia que realizarán.
- Cognitiva, al identificar, clasificar y registrar información a partir de un experimento con muestras de alimentos de consumo diario.
- Ética, propiciando a partir del desarrollo de la actividad el diálogo, la amistad y la valoración de sus hábitos alimenticios.

Recursos materiales

- Un gotero de vidrio o de plástico.
- Un plato de plástico.
- Tintura de yodo (se compra en la farmacia).
- Pedacitos de alimentos que se tengan disponibles como un pedazo de pan, jitomate, zanahoria, papa, tortilla, una galleta, leche, jamón, papas fritas, cacahuate, churritos, aguacate, duritos, caramelos o una paleta de dulce.
- Hojas blancas y colores.
- Bolsa para basura.
- Una servilleta.
- Jugo de limón.
- Vasitos desechables.
- Papel revolución.

Desarrollo

Enganchar (10 minutos)

Al comenzar la sesión se pide a los niños que hagan un semicírculo, y ya instalados, se les hace la pregunta siguiente: "¿Vienen de su recreo?". Si la respuesta es "sí", preguntarás: "¿Qué comieron o desayunaron?". Al recibir las respuestas interactúa con ellos y pregunta qué es lo que más les gusta desayunar o comer en el receso y por qué. También puedes preguntarles qué es lo que compran en la cooperativa o tiendita, y haz una pequeña lista mental de lo que ellos respondieron.

Si la respuesta es "no", preguntarás: "¿Qué traen para comer o para desayunar de lonche en el recreo? En su defecto, ¿qué comprarás en la cooperativa o tiendita?". Al recibir sus respuestas, indaga si les gusta lo que traen de lonche o por qué comprarán esos alimentos, y lleva también una pequeña lista mental de lo que respondieron.

Entonces será el momento de invitarlos a saber cuáles son las señales que nuestro cuerpo manifiesta cuando tenemos una buena alimentación, unos buenos hábitos de higiene así como cuando no los tenemos. Es recomendable que les preguntes si les gustaría saber más de los alimentos que consumen a diario.

Explorar (30 minutos)

Comienza con el texto sugerido titulado *Las señales del cuerpo*, en donde se describe con conceptos sencillos por qué nos sentimos débiles, por qué nos duele el estómago, por qué nos da fiebre y tos, etcétera, así como también la actuación

de las bacterias y los virus en nuestro cuerpo, utilizando semáforos rojos y verdes, como se muestra en las distintas páginas de la lectura.

El semáforo en rojo indica que algo anda mal en nuestra salud y el semáforo en verde indicará que todo está bien; se sugiere que interactúes con los niños mostrándoles las imágenes, que son muy explícitas y recreativas de diferentes situaciones que los colocarán en la situación de semáforo verde o rojo. Posteriormente se explican diferentes alimentos que son recomendables para encender el semáforo verde (vienen incluidos en la misma lectura), así como los hábitos que provocaría encender el semáforo rojo; será importante darle énfasis a esto, ya que a partir de aquí se hará la elaboración de nuestra experimentación con los alimentos.

Explicar (15 minutos)

Regresa a la lectura en donde se muestran los alimentos que encenderán el semáforo en verde y explica la importancia de tener una buena salud con base en corregir nuestros hábitos alimenticios, ya que el cuerpo responde de una manera correcta, pues realiza todas sus funciones de manera normal, es decir, se mantienen los focos verdes encendidos. Por otro lado, muéstrales con las imágenes del libro cuál sería el escenario contrario, donde los malos hábitos cambiarían esto y provocarían el semáforo rojo.

Puedes explicar que existen ciertos nutrientes que se encuentran en los alimentos que debemos de incluir en nuestra alimentación diaria, y que nos proporcionarán energía y nos ayudarán a tener un buen funcionamiento de nuestro organismo, aquí puedes incluir la importancia de beber agua, ya que es el principal componente de la materia viva, pues constituye un gran porcentaje de la masa de los organismos vivos.

Explica que los carbohidratos son los responsables de proporcionarnos energía, que las proteínas ayudan a formar tejidos nuevos y ayudar al buen funcionamiento de nuestras células, y que los lípidos (ellos los identificarán como grasas) ayudan a dar calor al cuerpo y protegen a las membranas de las células, así como el exceso de su consumo puede ocasionar el aumento de peso. Resalta también la importancia de las frutas y verduras, por las vitaminas y minerales que poseen, ya que son reguladoras de funciones en el organismo humano.

Elaborar (40 minutos)

La actividad que realizarás será atractiva para ellos, ya que les mostrarás cómo se identifican a los carbohidratos, las proteínas y los lípidos en los alimentos que consumen diariamente, por medio de sustancias químicas sencillas y de fácil acceso.

Se harán equipos de dos o tres niños, y se les entregará una hoja de registro de resultados (ver el anexo "Semáforos y colores").

Antes de comenzar, indica a los niños que será un experimento con alimentos, y que después de haber realizado la actividad no se los podrán comer, por lo que habrán de depositarlos en la bolsa para basura.

Seguirás este procedimiento sencillo para la identificación de carbohidratos (que ellos conocerán probablemente como azúcares).

Paso 1: reparte el plato de plástico o cartón, una servilleta y una hoja de registro.

- Paso 2: pide a los niños que pongan diferentes muestras (pedacitos) de alimentos en el plato como pan, jitomate, zanahoria, papa, tortilla, paleta de caramelo, galletas, papitas, jamón, etcétera (es necesario que entre las muestras se tengan mínimo un carbohidrato, una proteína y un lípido o grasa).
- Paso 3: pasa por cada uno de los equipos y coloca tres a cuatro gotas de tintura de yodo.
- Paso 4: pídeles que observen lo que sucedió y lo registren en la hoja de observaciones.

Las muestras de alimentos que se tiñan de una coloración oscura, que va desde un azul fuerte a negro, indicarán la presencia de un carbohidrato en el alimento.

El siguiente procedimiento será para la identificación de proteínas:

- Paso: reparte un vasito de plástico, una servilleta y una hoja de registro.
- Paso: pasa por cada uno de los equipos y agrégales en el vasito de plástico una pequeña cantidad de leche, y que ellos agreguen unas gotas de limón.
- Paso: posteriormente que agreguen algunas gotas de limón al pedacito de jamón, si es que lo tienen como muestra.
- Paso: invita a observar lo que sucedió y que lo registren en una hoja de observaciones.

Nota: las muestras de alimentos en las que se forme un coágulo o una coloración blanquecina indicarán la presencia de proteínas.

Por último, se muestra el procedimiento para identificación de lípidos:

- Paso 1: reparte el papel revolución y córtalo en cuatro partes.
- Paso 2: indica a los niños que coloquen las muestras de papitas, churritos, aguacate, jamón y alguna muestra alimenticia que, aunque no esté indicada, ellos deseen poner.

- Paso 3: dejen reposar un poco; y posteriormente quitarán los alimentos y observarán qué sucedió con el papel; que lo hagan con cuidado, ya que el papel es muy delgado.
- Paso 4: al término de esto pídeles que hagan sus observaciones y lo registren en la hoja.

Comenta que las muestras de alimentos que dejen huella en el papel son aquellas que contienen grasa.

Evaluar (10 minutos)

Comparte los resultados entre los equipos. Para propiciar la comunicación pregúntales cómo se dieron cuenta de que entre los alimentos que consumen diariamente hay carbohidratos, lípidos y proteínas.

Haz una reflexión sobre la lectura para que los niños expresen su experiencia cuando identificaron los nutrientes en los alimentos que comen a diario, esto propiciará que se interesen en llevar una alimentación que ponga en semáforo verde todas sus actividades.

Transferencia (5 minutos)

Motivar a los niños para que al llegar a casa comenten su experiencia con sus papas, preguntando: "¿Qué comes en el día?" y que, a partir de ello, se mencionan hacia una vida saludable por medio de buenos hábitos.

Adaptaciones

Las muestras de alimentos pueden variar según las condiciones que se presenten, no es necesario que realices la identificación de un gran número de muestras por los tiempos que se manejan al ejecutar la actividad, pero sí es necesario que estés preparado ya que no podrás efectuar la actividad sin ellas.

También puedes dividir a los equipos para que uno pueda identificar carbohidratos, otras proteínas y otros lípidos, según el número de niños a los que se dirija la actividad.

Es recomendable la asistencia del profesor de clase, pues se trata de un tema que se aborda en los libros de texto de 3° y 4° de primaria.

Referencias

BÁEZ GUILLÉN, María (2002). *Cuidando tu salud. Cuaderno de experimentos*. México: Conacyt.

YUN-JEONG, Hong (2011). *Las señales del cuerpo*. México: Altea.

Anexo

Hoja de resultados

Crea un dibujo de la muestra de alimento que experimentaste y, según tus resultados, marca con una x si el resultado fue una proteína, un carbohidrato o un lípido (grasa).

Muestra	Carbohidrato	Proteína	Lípido (grasa)

Los poderes de las cuevas

Descripción general

Lectura sugerida

"Las cuevas", en *Historias de los Conca'ac* de Catalina Fernández Mata.

Duración

1 hora y 30 minutos.

Pilar del programa que fomenta

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

Competencias a desarrollar

- Pensamiento crítico y creativo.
- Comprender cómo se usaban las cuevas en tiempos pasados.
- Identificar distintos símbolos, usos y significados que pueden tener las cuevas.
- Construir su propia versión de una cueva.

Dimensiones del aprendizaje

- Psicomotora fina, mediante la realización de pinturas en una cueva.
- Social, mediante el trabajo con el grupo.
- Cognitiva, mediante la creatividad e ingenio para realizar la actividad.
- Ética, respetando a las tradiciones, así como al trabajo de sus compañeros.

Recursos materiales

- Periódico.
- Pliegos de papel roca (dos o tres pliegos).
- Pinceles.
- Pinturas a base de agua.

Desarrollo

Enganchar (10 minutos)

Antes de comenzar con la lectura, lanza las siguientes preguntas: "¿Alguno de ustedes sabe qué es una cueva? ¿Cómo es? ¿Qué hay dentro? ¿Para qué creen que se utilice?". Después de escuchar las respuestas, comenta lo siguiente: "El día de hoy vamos a escuchar una historia, se trata de una cueva; donde pasan muchas cosas interesantes. ¿Quieren saber qué sucede?".

Explorar (15 minutos)

Comienza con la lectura, recuerda realizar las pausas y los cambios de voz necesarios para que los alumnos puedan comprenderla mejor. No olvides utilizar el espacio que te brinda el salón: muévete entre los alumnos para captar mejor su atención.

Explicar (15 minutos)

Ayuda a comprender la lectura brindándoles más información acerca de las cuevas, por ejemplo la siguiente:

> A lo largo de la historia, las cuevas se han utilizado para distintas cosas: como viviendas, refugio, para enterrar tesoros, hasta para realizar rituales y pinturas en donde se dejó testimonio de la historia. Las cuevas han sido una gran fuente de información para entender y acercarnos a las culturas que existieron, ya que ahí pintaron distintos símbolos que tenían un gran significado para ellos (puedes apoyarte mostrando las imágenes de las pinturas que se encuentran en el anexo de la actividad). Si bien por fuera puede parecer que no hay nada interesante, por dentro están llenas de cosas por descubrir.

Elaborar (30 minutos)

Forra con los pliegos de papel roca una o dos paredes del salón de clases, después reparte el material a los alumnos y a continuación da la siguiente instrucción: "Van a cerrar sus ojos e imaginarán que se encuentran en una cueva muy grande llena de piedras, túneles y cosas por descubrir; y tienen la oportunidad de pintar en ella, de dejar su propia huella, para que después de un tiempo, cuando otras personas la vean, descubran quiénes fueron ustedes. Ahora abran los ojos". Después reparte el material para que comiencen a pintar. Al finalizar la actividad, cada alumno expondrá sus pinturas a la clase.

Evaluar (10 minutos)

Reúne al grupo y realiza las siguientes preguntas: "¿Cómo se sintieron al pintar sobre el papel? ¿Fue fácil para ustedes pintar lo que pensaban? ¿Se imaginaban que esas pinturas que existen en las cuevas y en los museos pudieran contar una historia?".

Transferencia (5 minutos)

Compartan la información con familiares y amigos, para que juntos conozcan más sobre las distintas formas en que las culturas tenían para transmitir su historia de generación en generación.

Referencia

FERNÁNDEZ MATA, Catalina (2006). *Historias de los Conca'ac*. México: SEP/Conare.

Mosnipol

Descripción general

Lectura sugerida

"La fiesta de la caguama de los siete filos", en *Historias de los Conca'ac* de Catalina Fernández Mata.

Duración

1 hora y 30 minutos.

Pilar del programa que fomenta

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

Competencias a desarrollar

- Pensamiento crítico y creativo.
- Comprender el papel que jugaba la tortuga en esta historia, así como las tradiciones de la cultura seri.
- Identificar la importancia de la tortuga para esta cultura.
- Construir su propia tortuga.

Dimensiones del aprendizaje

- Psicomotora fina, mediante la realización de una tortuga.
- Social, por medio del trabajo en el grupo.
- Cognitiva, mediante la retención de información y la comprensión de la lectura.
- Ética, respetando las tradiciones, así como al trabajo de sus compañeros.

Recursos materiales

- Foami.
- Botella de plástico.
- Tijeras.
- Silicón frío.
- Plumones de colores.

Desarrollo

Enganchar (10 minutos)

Antes de comenzar con la lectura, lee el título a los niños y a continuación realiza las siguientes preguntas: "¿Qué se imaginan que sea una caguama de siete filos? ¿Un animal, un árbol?".

Después de escuchar las respuestas de los alumnos, ayuda a resolver las preguntas con lo siguiente: "La caguama de los siete filos (mosnipol) es una tortuga marina, la cual es muy significativa para los conca'ac, tanto que existe una fiesta en su honor. ¿Quieren saber más de esta tortuga?".

Explorar (15 minutos)

Comienza con la lectura, no olvides realizar las pausas y los cambios de voz necesarios para que los alumnos comprendan mejor. Muestra las imágenes que tenga el libro de manera que todos puedan verlas.

Explicar (15 minutos)

Ayúdalos a comprender la lectura y bríndales más información acerca de esta tradición:

> La fiesta de la caguama de los siete filos está relacionada con los mitos ancestrales. Otra leyenda de esta tortuga es que ella, el pez vela y los marinos eran una gran familia, y estuvieron presentes cuando la tierra era muy joven. En esta fiesta existe un canto especial, en el cual los seris le piden que se quede con ellos, ya que se cree que esta tortuga entiende su lengua. Al terminar esta fiesta, la caguama es regresada al agua para que siga su camino, y mujeres y hombres lloran al verla partir, pues las personas del pueblo la consideran como parte de ellos.

Elaborar (35 minutos)

Reparte el material a los alumnos y comienza a dar las instrucciones; recuerda ayudarlos en el proceso de creación:

- El día de hoy haremos nuestra propia tortuga, pueden ponerle el nombre que quieran y puede vivir en donde ustedes quieran. El procedimiento es el siguiente:
  - Sobre el foami marca la figura de la tortuga.
  - Recorta la figura de la tortuga.
  - Corta la botella por la parte de abajo para quedar sólo con la base de ésta.
  - Pega la base con el silicón en la figura de foami y espera unos minutos a que se seque.

- ¡Listo! La tortuga ya está terminada y puedes decorarla con los plumones de la forma que quieras.

Finalizada la actividad, cada alumno pasará a exponer su tortuga ante el grupo.

Evaluar (10 minutos)

Reúne al grupo y realiza las siguientes preguntas: "¿Qué opinan respecto a esta tradición? ¿Ya conocían esa historia?". Después de escuchar las respuestas, concluye la actividad con lo siguiente: "Recordemos que en cada cultura existen distintos animales en los cuales se representan cosas importantes para ellos, tales como tristeza, alegría, amor, vida, etcétera; y así se conocen nuevas cosas".

Transferencia (5 minutos)

Compartan la información con familiares y amigos, para que juntos conozcan más sobre las distintas culturas que existen. También pueden hacer distintas tortugas para sus amigos.

Referencia

FERNÁNDEZ MATA, Catalina (2006). *Historias de los Conca'ac*. México: SEP/Conare.

Vamos de pesca

Descripción general

Lectura sugerida

"Punta chueca: socaiix", en *Historias de los Conca'ac,* de Catalina Fernández Mata.

Duración

1 hora y 35 minutos.

Pilar del programa que fomenta

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

Competencias a desarrollar

- Pensamiento crítico y creativo.
- Comprender que la pesca no sólo es un deporte sino también una forma de obtener recursos para muchos pueblos.
- Conocer una de las actividades importantes para este pueblo.
- Aplicar el conocimiento de la lectura al juego de pesca.

Dimensiones del aprendizaje

- Psicomotora fina, mediante la actividad de pescar.
- Social, mediante el conocimiento de las costumbres de pesca en otras culturas.
- Cognitiva, al retener información, así como la habilidad de responder las preguntas sobre la lectura.
- Ética, respetando el trabajo de sus compañeros, así como a las tradiciones de las culturas.

Recursos materiales

- Cinco pescados hechos con cartulinas de colores rojo y azul con una perforación en el rostro (molde de los pescados vienen el anexo junto con el ejemplo de cómo los peces pueden quedar con el clip dentro).

- Paquete de clips.
- Paquete de imanes pequeños.
- Palos de madera.
- Bola de hilaza.
- Preguntas sobre la lectura (ver anexo).

Desarrollo

Enganchar (10 minutos)

Antes de iniciar la lectura lee el título y después realiza la siguiente pregunta: "¿De qué se imaginan que trata la lectura? Después de escuchar las respuestas de los alumnos, comenta lo siguiente: "Escucharán el día de hoy una historia sobre una localidad de México, una de cuyas actividades es la pesca. ¿Quieren conocer más sobre este lugar?".

Explorar (15 minutos)

Comienza la lectura, recuerda efectuar las pausas y los cambios de voz necesarios. Para que los alumnos puedan comprender mejor la lectura, incluye ruidos de la dinamita haciendo explosión en el agua. Puedes utilizar el espacio que te brinda el salón para captar la atención de los alumnos; aprovecha esas pausas para realizar las siguientes preguntas: "¿Alguno de ustedes se animaría a pescar con dinamita? ¿Creen que esos caminos que ellos hacían eran fáciles de usar, o se movía todo como un temblor?". Puedes inclusive utilizar tu mano escondiendo algunos dedos, para que ellos imaginen cómo se veían los pescadores que perdieron algún dedo durante la pesca con dinamita.

Explicar (25 minutos)

Punta Chuecas es una comunidad de los seris ubicada en Sonora; para entrar es necesario pedir permiso al jefe del consejo de ancianos. Su paisaje es desértico y su clima es muy extremo, aunque tienen cerca el Mar de Cortés con sus aguas claras. Ellos han nombrado a su territorio como *Conca'ac*.

Su bahía es famosa porque al bucear en ella pueden ver tortugas y mantarrayas. También existe una actividad muy importante que es la pesca; ellos pescan mucho calamar, pez dorado y atún. Si bien la pesca ya la realizan con equipo más moderno, aún sigue siendo su principal actividad para obtener recursos.

Elaborar (30 minutos)

Divide al grupo en dos equipos y después reparte a cada alumno los palos de madera, un pedazo de hilaza y un imán, y después da la siguiente instrucción:

"Vamos a hacer nuestra propia caña de pescar, la cual se hace de la siguiente forma: ata de hilaza al palo para crear la caña de pescar y agrega un imán en la punta del hilo con un nudo alrededor de él, y listo, ya tienen su caña".

Ya que todos tengan su caña, jueguen a la pesca. Cada equipo tendrá una oportunidad de atrapar a su propio pez; cuando lo tengan se les hará una pregunta relacionada con la lectura. El equipo que la conteste bien tendrá un punto, al final ganará el equipo que tenga más puntos.

Evaluar (10 minutos)

Reúne al grupo y realiza las siguientes preguntas: "¿Qué piensan de la lectura? ¿Se les hizo fácil o difícil recordar la información?".

Transferencia (5 minutos)

Compartan la información con sus amigos y familiares, pueden crear su propio equipo de pesca para jugar todos juntos.

Referencias

FERNÁNDEZ MATA, Catalina (2006). *Historias de los Conca'ac*. México: SEP/Conare.
Información sobre Punta Chueca: www.mexicodesconocido.com.mx
Actividad de pesca: http://www.pequeocio.com/juego-para-ninos-vamos-a-pescar/

Anexo

Agrega preguntas para hacer el juego más divertido.

- ¿Cómo se llama el pueblo de la historia?
  Punta Chueca.
- ¿Con qué materiales se hicieron los primeros caminos?
  Mezquite, cactus y todo lo que se encontraban.
- ¿Qué fue lo que aprendieron las personas que estudiaron?
  A leer y a escribir.
- ¿A qué se dedicaban los que iniciaron el pueblo?
  A pescar caguamas y pescado.
- ¿Por qué se le conoce actualmente a la comunidad de Punta Chueca?
  Por ser un pueblo artesanal, histórico y pesquero.

CLARA MEDINA

La leyenda de la guacamaya

Descripción general

Lectura sugerida

"Los colores de la guacamaya."

Duración

1 hora y 50 minutos.

Pilar del programa que fomenta

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

Competencias a desarrollar

- Pensamiento crítico y creativo.
- Comparar la información que ya conocían sobre las guacamayas con la vista en la lectura.
- Diseñar su propia guacamaya.
- Resaltar las características que tiene una guacamaya.

Dimensiones del aprendizaje

- Psicomotora gruesa al momento de crear su propia isla.
- Social, mediante el aprendizaje de una nueva historia sobre la isla de los enojados.
- Cognitiva, al retener la información de la lectura, así como el desarrollo de la isla.
- Ética, respetando el trabajo de los otros y las tradiciones culturales.

Recursos materiales

- Acuarelas con pinceles.
- Plumas de colores.
- Pegamento.

Desarrollo

Enganchar (10 minutos)

Presentarse con los niños, y en caso de ir vestido con algún elemento de la cultura inca, pedirles que identifiquen de cuál civilización es, ya que esto servirá para iniciar una introducción a la lectura que se realizará. Será necesario hablar a los niños sobre cultura inca: los dioses, su arquitectura, costumbres; posteriormente se indagará sobre si conocen dónde está situado Ecuador, el país del que proviene la leyenda, y muy en particular de la provincia a la que hace referencia. "¿Saben algo sobre esta región?".

Explorar (15 minutos)

Hagan la lectura de "Los colores de las guacamayas". Mientras se hace, es importante que se formulen preguntas que llamen la atención de los niños respecto a la historia: "¿Saben lo que es un diluvio? En relación con la canasta que aparece en la cueva, ¿cuáles son sus frutas favoritas? ¿Qué colores tiene un arcoíris? ¿Alguna vez han visto de cerca la cara de una guacamaya?".

Explicar (25 minutos)

Una vez que hayan terminado se tendrá que comentar la historia: "¿Les gustó? ¿Cuáles son los colores que tiene una guacamaya? ¿Hace cuánto tiempo creen que pudo haber ocurrido esto?". Hablen un poco sobre lo que cada quien concibe como leyenda, y si esta historia entra dentro de sus conceptos de leyenda.

Elaborar (40 minutos)

Comienza repartiendo el material; una vez de que todos lo tengan, da la siguiente instrucción: "Aquí tenemos una linda guacamaya, pero le falta un poco de color para que pueda usar sus alas y volar muy alto. Entonces van a decorar con los colores que prefieran, ya sea con las acuarelas o las plumas; piensen en un nombre que les guste, en qué puede comer y a qué lugares le gustaría ir".

Cuando hayan terminado todos, invítalos a que presenten sus creaciones ante el resto del grupo.

Evaluar (15 minutos)

Reúne al grupo y realiza las siguientes preguntas: "¿Qué aprendieron el día de hoy sobre las guacamayas? ¿Sabían que existía alguna leyenda sobre estas aves?".

Transferencia (5 minutos)

"¿Han visto alguna vez una guacamaya?". Busquen dentro de la biblioteca escolar información referente a las aves, en especial sobre las guacamayas. "¿Qué comen? ¿Sabían que es una especie en peligro de extinción? ¿Cómo creen que se pueda rescatar a las especies amenazadas? Si tuvieran que elegir a partir de cuál animal se originó la ciudad de la que provienen, ¿cuál sería?".

Referencia

Los colores de la guacamaya. Disponible en http://letrasparavolar.org/los-colores-de-la-guacamaya/

Caballito de mar

Descripción general

Lectura sugerida

"El caballo de mar y sus asesinos", *en Historias de los Conca'ac* de Catalina Fernández Mata.

Duración

1 hora y 45 minutos.

Pilar del programa que fomenta

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

Competencias a desarrollar

- Pensamiento crítico y creativo.
- Comprender el significado de *saguaro* y *cardón*.
- Combinar su imaginación con la nueva información que la lectura les brinda.
- Diseñar su propio caballito de mar y saguaro o un cardón.
- Identificar las características con las que describen al caballito de mar.

Dimensiones del aprendizaje

- Psicomotricidad fina, mediante la realización de su propio caballito de mar cardón o saguaro.
- Social, trabajando en el grupo y mediante el conocimiento de otras historias de las culturas.
- Cognitiva, usando creatividad e ingenio al momento de interpretar su personaje.
- Ética, respetando a las tradiciones, así como el trabajo de sus compañeros.

Recursos materiales

- Hojas blancas.
- Colores.

- Hojas de color verde.
- Platos desechables.
- Pintura témpera verde y azul.
- Pincel.
- Tijeras.
- Rotulador negro.
- Goma blanca.
- Molde del caballito.

Desarrollo

Enganchar (10 minutos)

Comienza la sesión con las siguientes preguntas: "¿Alguno de ustedes conoce lo que es un caballito de mar? ¿Sabían que tiene una historia muy interesante? ¿Se imaginan que los caballitos de mar no siempre fueron como los conocemos hoy en día?".

Explorar (15 minutos)

Comienza con la lectura; recuerda hacer las pausas y los cambios de voz necesarios para que los alumnos comprendan mejor la lectura. Puedes utilizar el espacio que te brinda el salón para captar la atención de los alumnos.

Explicar (35 minutos)

Ayúdales a conocer más acerca de los personajes que aparecen en la historia, primero los caballitos de mar. Puedes dar la siguiente información:

> Los caballitos de mar son animales que habitan en el océano cerca de corales y hierbas marinas. Existen historias sobre ellos, por ejemplo, en Roma antigua, los pescadores pensaban que los caballitos bebés podían ser los hijos de los caballos que llevaban al rey Neptuno.
>
> Hoy en día se sabe más cosas acerca de ellos, por ejemplo, que pueden ser muy pequeños (2.5 cm) y otros ser más grandes (30 cm), y que se conocen 35 especies de caballitos de mar. Son muy vulnerables a los pescadores porque los cazan para convertirlos en mascotas o venderlos a otras personas.
>
> Los saguaros son cactus gigantes del desierto que podemos ver en las películas del oeste. Se localizan únicamente en el desierto de Sonora-Arizona ubicado en la frontera de Estados Unidos con México. Se trata de un cactus columnar que puede alcanzar los 15 metros de altura y hasta los 65 cm de diámetro. Una de sus principales características es la lentitud de su crecimiento: crece un metro cada 30 años.

Cardón: cactus gigante, espinoso, crece en los lugares con poca agua, es de gran tamaño y muchos los confunden por su sombra con "fantasmas de un desierto". Muchas leyendas cuentan que estos cactus son indios convertidos en plantas que aún vigilan los valles y cerros para que sus habitantes vivan felices.

Elaborar (30 minutos)

Reúne al grupo y comienza con la siguiente instrucción: El día de hoy daremos vida a estos personajes, quiero que cada uno escoja a la persona que desea elaborar. Ya que lo tengan pensado les brindaré su material para que lo puedan realizar, y cuando terminen la actividad pasarán al frente a exponer su trabajo.

Instrucciones para el caballito de mar

- Primero vamos a trazar el caballito de mar sobre el plato desechable usando un rotulador negro. Para que sea más fácil, puedes usar este patrón. Cuando lo impriman, lo pueden recortar, ponerlo sobre el plato, trazarlo y recortarlo.
- Ahora lo vamos a pintar con la témpera. Yo usé dos colores, azul y verde. Primero mezclé un poquito de cada uno y pinté todo el caballito. Después le di pinceladas con la pintura verde por la espalda y algunas pinceladas con la pintura azul. Y lo dejamos secar.
- Cuando ya se seque la pintura le vamos a poner unas gotas de goma blanca en el cuerpo. También le vamos a poner varias rayitas de goma alrededor de toda la espalda. Y le rociamos con escarcha de manera que queden los brillitos dándole cierta textura.
- Cuando ya se ha secado la goma con la escarcha, entonces lo sacudimos sobre un bote de basura o sobre un recipiente si queremos guardar la escarcha de más. Por último, le podemos dibujar un ojo con el marcador. Y ya tenemos un hermoso caballito de mar hecho con platos desechables.

En caso de que escogieran los cactus, puedes apoyarlos dándoles la opción de dibujar el cómo se imaginan cuando ellos eran humanos, si eran guerreros grandes y fuertes que utilizaban armaduras para cazar al caballito de mar.

Evaluar (10 minutos)

Reúne a todos los estudiantes y comienza a realizar las siguientes preguntas: "¿Qué les pareció la historia? ¿Creen que los caballitos, así como el saguaro y el cardón, pudieron ser personas?".

Ayúdales a recordar que cada historia cuenta con información, la cual sirve para aprender desde tradiciones hasta nueva información sobre la misma cultura, que estas historias se cuentan de una manera interesante para pasarlas de generación en generación y hacerlas más llamativas para las personas.

Transferencia (5 minutos)

Compartan la historia con su familia y amigos, pueden crear su propia versión de la historia imaginando con sus amigos que son cazadores en busca de nuevos caballitos de mar.

Referencia

FERNÁNDEZ MATA, Catalina (2006). *Historias de los Conca'ac*. México: SEP/Conare.

Didácticas para 5º y 6º de primaria

MOISÉS SUÁREZ

La imaginación de Alicia

Descripción general

Lectura sugerida

Alicia en el país de las maravillas de Lewis Carrol.

Duración

1 hora.

Pilar del programa que fomenta

Motivar el gusto por la lectura.

Competencias a desarrollar

- Comunicación.
- Analizar, pues el estudiante reconocerá los momentos en los que aplica la imaginación a su vida cotidiana.
- Reflexionar, ya que la habilidad para enriquecer su vida a través de nuevas formas de expresión, ya sea de forma escrita u oral.
- Crear, pues reforzará las formas en que vive a partir de un enriquecimiento imaginario.

Dimensiones del aprendizaje

- Psicomotricidad fina, mediante la escritura al momento de inventar palabras con la escritura de un discurso.
- Social, pues los estudiantes compartirán sus mundos imaginarios con los demás.
- Cognitivo, pues el alumno será consciente de la necesidad de utilizar la imaginación.
- Ética, respetando las ideas de los compañeros de clases.

Recursos materiales

- Sies pliegos de cartulina grandes.
- Crayones.

Desarrollo

Enganchar (10 minutos)

Plantea a los niños cómo la imaginación a veces necesita crear nuevas palabras para expresar una realidad diferente. Explica que en esa creación de palabras puede haber faltas a las reglas gramaticales, asunto que no importa para este caso. La primera actividad es crear/imaginar palabras que rompan esas reglas (una vez que se haya visto qué regla se está rompiendo) y asignarle un significado a esa palabra.

Explorar (10 minutos)

Inicia con la lectura del texto de forma grupal. Es importante que señales que el grupo leerá en voz alta las partes que corresponden a los diálogos de Alicia, mientras que otras dos personas serán las encargadas de generar las voces del observador universal y el señor Conejo.

Explicar (10 minutos)

Invita a los niños a reflexionar sobre las partes del texto que les acabas de leer y pídeles que describan una escena ocurrida en el texto, los pensamientos que tiene Alicia, diferenciándolos de las partes de diálogo, los diferentes tipos de oración del texto, los tiempos de los verbos del relato y las palabras desconocidas.

También puedes explicarles que existen personas que siempre van a juzgar lo que escribimos, que estarán muy pendientes de nuestra ortografía y tipo de letra, pero no por ello debemos dejar a un lado nuestro deseo de escribir. García Márquez (escritor y periodista colombiano) dijo que las reglas ortográficas hacen que los alumnos teman escribir, pues desde la infancia estamos atados a normas de la lengua que provocan, en muchos casos, que los niños eviten la escritura en lugar de practicarla. A veces es rompiendo las reglas como se pueden crear cosas nuevas. En el caso de escribir, uno puede dar rienda suelta a la imaginación y después se puede revisar y corregir con el fin de que las ideas que queremos expresar efectivamente puedan ser entendidas. Si podemos darnos el lujo de inventar con nuestra imaginación, lo demás no es tan importante.

Elaborar (15 minutos)

Divide al grupo en equipos de trabajo (de tres a cuatro integrantes) y entrega el material; ya que lo tengan cada equipo realizará un anuncio o discurso con algún tema, puede ser desde una nueva ley que acaba de inventar, un nuevo parque de diversiones o cualquier tema que se les ocurra.

Este anuncio o discurso tendrá que incluir por lo menos tres palabras inventadas y les darán un significado con referencia al tema que escogieron. Una vez finalizada esta actividad, cada equipo pasará a leer su cartulina.

Evaluar (10 minutos)

Los alumnos compartirán su punto de vista sobre lo que sus compañeros leyeron: cómo les pareció, cómo sonó, cómo se veían sus compañeros al momento de leerlo, si les causó risa y si entendieron el mensaje. Después de escuchar sus respuestas, reflexionen juntos la importancia de conocer el significado de las palabras, así como la forma correcta tanto de escribirlas como de pronunciarlas, para que el mensaje que se quiere transmitir pueda ser entendido por todos.

Transferencia (5 minutos)

Comparte la información con compañeros y familiares, para que juntos comprendan la importancia de utilizar de una manera adecuada las palabras; pueden también preguntarle a sus padres, tíos o abuelos cómo ellos tenían diferentes palabras para referirse a otras cosas como a los animales, al clima, la ropa, etcétera.

Referencia

CARROL, Lewis (2003). *Alicia en el país de las maravillas*. Madrid: Ediciones del Sur.

Anexo

II. El charco de lágrimas

—¡Curiorífico y curiorífico! —exclamó Alicia (estaba tan sorprendida, que por un momento se olvidó hasta de hablar correctamente).

—¡Ahora me estoy estirando como el telescopio más largo que haya existido jamás! ¡Adiós, pies! —gritó, porque cuando miró hacia abajo vio que sus pies quedaban ya tan lejos que parecía fuera a perderlos de vista—. ¡Oh, mis pobrecitos pies! ¡Me pregunto quién os pondrá ahora vuestros zapatos y vuestros calcetines! ¡Seguro que yo no podré hacerlo! Voy a estar demasiado lejos para ocuparme personalmente de vosotros: tendréis que arreglároslas como podáis... Pero voy a tener que ser amable con ellos —pensó Alicia—, ¡o a lo mejor no querrán llevarme en la dirección en que yo quiera ir! Veamos: les regalaré un par de zapatos nuevos todas las navidades.

Y siguió planeando cómo iba a llevarlo a cabo:

—Tendrán que ir por correo. ¡Y qué gracioso será esto de mandarse regalos a los propios pies! ¡Y qué chocante va a resultar la dirección!

Al Sr. Pie Derecho de Alicia
Alfombra de la Chimenea,
Junto al Guardafuegos
(Con un abrazo de Alicia).

¡Dios mío, qué tonterías tan grandes estoy diciendo!

Justo en este momento, su cabeza chocó con el techo de la sala: en efecto, ahora medía más de dos metros. Cogió rápidamente la llavecita de oro y corrió hacia la puerta del jardín.

¡Pobre Alicia! Lo máximo que podía hacer era echarse de lado en el suelo y mirar el jardín con un solo ojo; entrar en él era ahora más difícil que nunca.

Se sentó en el suelo y volvió a llorar.

—¡Debería darte vergüenza! —dijo Alicia—. ¡Una niña tan grande como tú (ahora sí que podía decirlo) y ponerse a llorar de este modo! ¡Para inmediatamente!

Pero siguió llorando como si tal cosa, vertiendo litros de lágrimas, hasta que se formó un verdadero charco a su alrededor, de unos diez centímetros de profundidad y que cubría la mitad del suelo de la sala.

Al poco rato oyó un ruidito de pisadas a lo lejos, y se secó rápidamente los ojos para ver quién llegaba. Era el Conejo Blanco que volvía, espléndidamente vestido, con un par de guantes blancos de cabritilla en una mano y un gran abanico en la otra. Se acercaba trotando a toda prisa, mientras rezongaba para sí:

—¡Oh! ¡La Duquesa, la Duquesa! ¡Cómo se pondrá si la hago esperar!

Alicia se sentía tan desesperada que estaba dispuesta a pedir socorro a cualquiera. Así pues, cuando el Conejo estuvo cerca de ella, empezó a decirle tímidamente y en voz baja:

—Por favor, señor...

El Conejo se llevó un susto tremendo, dejó caer los guantes blancos de cabritilla y el abanico, y escapó a todo correr en la oscuridad. Alicia recogió el abanico y los guantes. Y, como en el vestíbulo hacía mucho calor, estuvo abanicándose todo el tiempo mientras se decía:

—¡Dios mío! ¡Qué cosas tan extrañas pasan hoy! Y ayer todo pasaba como de costumbre. Me pregunto si habré cambiado durante la noche. Veamos: ¿era yo la misma al levantarme esta mañana? Me parece que pue-

do recordar que me sentía un poco distinta. Pero, si no soy la misma, la siguiente pregunta es ¿quién demonios soy? ¡Ah, éste es el gran enigma!

Y se puso a pensar en todas las niñas que conocía y que tenían su misma edad, para ver si podía haberse transformado en una de ellas.

—Estoy segura de no ser Ada —dijo—, porque su pelo cae en grandes rizos, y el mío no tiene ni medio rizo. Y estoy segura de que no puedo ser Mabel, porque yo sé muchísimas cosas, y ella, oh, ¡ella sabe poquísimas! Además, ella es ella, y yo soy yo, y... ¡Dios mío, qué rompecabezas! Voy a ver si sé todas las cosas que antes sabía. Veamos: cuatro por cinco doce, y cuatro por seis trece, y cuatro por siete... ¡Dios mío!

¡Así no llegaré nunca a veinte! De todos modos, la tabla de multiplicar no significa nada. Probemos con la geografía. Londres es la capital de París, y París es la capital de Roma, y Roma... No, lo he dicho todo mal, estoy segura. ¡Me debo haber convertido en Mabel! Probaré, por ejemplo, el de la industriosa abeja.

Cruzó las manos sobre el regazo y notó que la voz le salía ronca y extraña y las palabras no eran las que deberían ser:

¡Ves como el industrioso cocodrilo
Aprovecha su lustrosa cola
Y derrama las aguas del Nilo
¡Por sobre sus escamas de oro!
¡Con qué alegría muestra sus dientes
Con qué cuidado dispone sus uñas
Y se dedica a invitar a los pececillos
Para que entren en sus sonrientes mandíbulas!

MOISÉS SUÁREZ

Las células de papel

Descripción general

Lectura sugerida

"La célula" de Sofía Carvajal.

Duración

1 hora y 50 minutos.

Pilar del programa que fomenta

Pensamiento científico.

Competencias a desarrollar

- Pensamiento crítico y creativo.
- Comprender, ya que el alumno entenderá el mecanismo por el que las células se reproducen y algunos términos de biología celular.
- Reflexionar, pues el estudiante reconocerá las funciones que la célula puede realizar.
- Crear, ya que el alumno explicará algunas de estas funciones mediante la creación en dibujo de su propia célula.

Dimensiones del aprendizaje

- Psicomotricidad fina, por medio de la creación de un *collage* o dibujo.
- Cognitiva, al conocer el proceso de la reproducción celular e identificar nuevos términos del área de biología celular.
- Social, mediante la convivencia con los compañeros del grupo

Recursos materiales

- Texto "Trabajo en equipo" (ver anexo).
- Hojas de papel.
- Pegamento (puede ser de barra o líquido).
- Lápices de colores.
- Imágenes de las células con sus características..
- Diccionario.

Desarrollo

Enganchar (20-25 minutos)

Antes de la lectura, lanza las siguientes preguntas: "¿Alguno de ustedes sabe lo que es una célula? ¿Se imaginan qué es lo que hace? ¿Cómo es?". Después de escuchar las respuestas, comienza con esta explicación para que puedas ayudarles a comprender mejor qué es una célula:

> La célula es la unidad más pequeña de tu cuerpo. Dentro de ésta se llevan a cabo todas las actividades que tú realizas. Se puede agrupar con otras células y formar tejidos, que se unen y forman órganos, que a la vez se unen y forman sistemas; y así, agrupados y organizados, armonizan el trabajo de todo nuestro cuerpo.
>
> Es la encargada de preservar la especie, pues en el interior contiene toda la información genética que preservo y transmito de generación en generación. Como todo organismo vivo, desde que nace tiene un tiempo programado para crecer, reproducirse y morir. Todas se especializan en funciones distintas y por lo tanto, somos de muchas formas y apariencias diferentes. Algunas de las partes que la conforman son:
>
> - Membrana celular: es una pared blandita que la rodea, le da forma y la protege. Está encargada de elegir qué cosas entran y salen de la célula.
> - Citoplasma: es un líquido viscoso en el cual se encuentran ciertos órganos pequeñitos.
> - Ribosomas: son las partes en donde se fabrica la proteína.
> - Retículo endoplasmático: otra parte que trabajan en equipo con los ribosomas.
> - Mitocondrias: la encargada de fabricar energía para que la célula pueda funcionar.
> - Lisosomas: es el estómago de la célula.
> - Vacuolas: son los desechos de la célula, todo aquello que ya no le sirve.

Puedes utilizar como apoyo para la explicación las imágenes que vienen en el anexo; así, cuando expliques cada parte, muestra a los alumnos la imagen para que puedan entender mejor.

Explorar (10-15 minutos)

Inicia con la lectura del texto, procura hacer pausas en los términos de difícil comprensión, y apóyate de los términos que utilizaste al principio, para que entiendan mejor la lectura.

Explicar (25-35 minutos)

Ayúdalos a comprender más sobre las funciones que tiene una célula con el siguiente dato curioso:

> El primero en identificar las células en las plantas fue un científico inglés llamado Robert Hook, que vivió entre 1635 y 1703 empleando el microscopio. Desde entonces, los microscopios y las técnicas para observar cuerpos minúsculos han mejorado mucho, y de ese modo los científicos ya pueden decirnos exactamente cuáles son las partes de la célula. Las células tienen vida independiente, capacidad para crecer cada una por su cuenta y reproducirse. De hecho, hay organismos vivos que constan de una única célula. Para cumplir con estas funciones, la célula necesita energía, que obtiene del sol o de moléculas en su interior que concentran alimento con alto contenido energético.

Con esta breve información, los alumnos podrán imaginarse hasta dónde pueden llegar las células, que éstas se encuentran en todos lados y que son importantes para el mundo, porque así cada ser vivo puede llevar a cabo sus funciones vitales.

Elaborar (20 minutos)

Pide a los niños que elaboren un dibujo mediante la siguiente pregunta: "Si ustedes fueran una célula, ¿cómo serían?, ¿serían de un animal, como un pez, perro, un dinosaurio? O de un ser humano, tal vez ¿un famoso como Batman, *Chicharito,* Messi, etcétera? Puede ser del color que ustedes quieran y de la forma que deseen mientras tengan todas las partes de la célula".

Una vez que finalicen la actividad, cada alumno pasará a explicar su trabajo.

Evaluar (10 minutos)

Reúne a los alumnos en un círculo y comenten qué es lo que aprendieron con esta lectura; puedes realizar las siguientes preguntas: "¿Se imaginaban que algo tan pequeño pudiera tener tareas tan importantes? ¿Qué opinan ahora de las células?".

Transferencia (5 minutos)

Compartan la información con sus familiares y amigos, además pueden tratar de imaginar cómo son las células de todas aquellas cosas que vean a su alrededor, desde los perros que ven por la calle hasta los pájaros que pasan volando por su casa, para que así logren recordar que existe un mundo muy pequeño, el cual, aunque a simple vista no podemos observarlo, realiza funciones importantes.

Referencia

CARVAJAL, Sofía (2010). La célula. Disponible en http://www.investiciencias.com/producciones/47-cuento-la-celula.html

Anexo

Trabajo en equipo

Escrito por: Sofía Carvajal, grupo 5°C, 2010

Hubo una vez en una ciudad llamada Celulosa, un catastrófico disturbio que hizo que todo en la célula tuviera que ser reestablecido.

Todo empezó cuando las mitocondrias se aburrieron de intercambiar gases por energía y se fueron a quejar al núcleo para que reorganizara sus trabajos, pero el núcleo no podía reemplazarlas porque nadie sabía esta función.

Así fue que las mitocondrias dejaron de hacer su función y la célula se desactivó por no tener energía, el retículo endoplasmático dejó de enviar proteínas y el negocio tuvo que cerrar.

Los ribosomas no podían producir proteínas y las vacuolas se quedaron sin espacio en sus bodegas, perdiéndose así el material producido. La membrana celular no podía abrir sus puertas automáticas y nada pudo salir ni entrar.

Llenos de ira, los organelos se revelaron y volcaron un camión del retículo y acorralaron a las mitocondrias; cuando se disponían a digerirlas con el ácido y las enzimas digestivas del lisosoma, algo las detuvo.

Todo empezó a ponerse negro y se oyeron unos poderosos golpes que provenían de la puerta; lo peor había llegado...

Los atacaba una enfermedad que ahora estaba asediando la puerta. Las mitocondrias tomaron acción evasiva y empezaron a darle energía a la célula al doble de rápido. Todos se unieron a atacar al virus, y las mitocondrias aprendieron su lección, pero sus compañeros siempre las llamaron haraganas y holgazanas.

Los valores de la democracia

Descripción general

Lectura sugerida

"15 de septiembre, Día Internacional de la Democracia" de la Asociación Mundial de Educadores infantiles.

Duración

1 hora y 40 minutos.

Pilar del programa que fomenta

Conciencia social y solidaridad.

Competencias a desarrollar

- Identificar en qué lugares de la vida diaria se manifiesta la democracia.
- Analizar las reglas de conducta del salón de clases como productos derivados de la democracia.
- Reflexionar sobre la libertad y la igualdad a partir de los principios de la democracia.

Dimensiones del aprendizaje

- Psicomotricidad fina, mediante la creación de sus propias reglas, así como gruesa mediante la interpretación de un escenario en donde se den a conocer esas normas.
- Cognitiva, mediante la reflexión sobre el valor de la democracia y a través de la comprensión de los significados y definiciones de los términos de democracia, igualdad y libertad en diferentes contextos.
- Social, a través del funcionamiento social de la democracia, los respetos por la igualdad y la lucha por la libertad.
- Ética, al conocer y respetar los valores de los distintos contextos en los que se encuentran.

Recursos materiales

- Lectura "15 de septiembre, Día Internacional de la Democracia".
- Imágenes de periódicos o revistas que hagan alusión a la democracia (según lo dice el texto).
- Hojas de papel tamaño carta.
- Lápices de colores.

Desarrollo

Enganchar (10-15 minutos)

Se inicia preguntando a los niños si saben lo que es una norma, por qué son importantes, cuáles son las normas del salón de clases, si les gusta cumplirlas, etcétera.

Explorar (25-30 minutos)

Comienza la lectura del texto que se encuentra en el anexo de la dinámica.

Explicar (15-20 minutos)

Esta didáctica está pensada desde una óptica mayéutica, en la que el promotor deberá fomentar de forma intensa el diálogo entre el grupo. Es recomendable utilizar fotografías de periódicos, para señalar de forma gráfica ideas sobre la democracia. No es una didáctica fácil tanto por la complejidad del tema como por los alumnos, en cuanto que sus referentes léxicos de expresión son aún limitados en estos temas. Lo anterior no implica que no tengan una idea, sentimiento o sensación de lo que es la democracia. La labor del promotor consiste en que los niños expresen estas ideas.

Se inicia esta fase con la pregunta: ¿Para ti qué es la democracia? Ya que es una pregunta con cierto grado de dificultad, se les proporciona a los alumnos ciertas guías para generar en ellos pautas de respuesta propias.

Las preguntas de profundidad y guía podrán ser, por ejemplo, ¿la democracia nos hace iguales?, ¿obedecemos a los maestros porque lo deseamos o porque nos obligan?, ¿nos gusta obedecer?, ¿les gusta tener conflictos?, etcétera.

Elaborar (5-20 minutos)

Con base en la lectura le pedirás a cada uno que imagine que está realizando una campaña para crear un reglamento que contenga 10 reglas, las cuales puedan ayudar a que la escuela en donde está sea mejor (puedes especificar que estas reglas pueden ir enfocadas a temas como la estructura de la escuela, los horarios, materias, etcétera). Después de finalizar la actividad, cada alumno pasará a exponer sus reglas, mientras los demás escuchan con atención.

Evaluar (10 minutos)

Después de escuchar a los alumnos, puedes comenzar con las siguientes preguntas: "¿Creen qué es fácil realizar normas o reglas para que las cosas funcionen como debe de ser? ¿Están de acuerdo con todas las normas que conocen? ¿Para qué creen que sirve la democracia y las normas en la vida de las personas?".

Transferencia (5 minutos)

Pueden preguntar a sus padres, familiares y amigos qué entienden por democracia. Pueden también investigar sobre otros estados o países en donde la democracia y las normas son diferentes a las nuestras.

Referencias

Asociación Mundial de Educadores infantiles (2012). 15 de septiembre, Día Internacional de la Democracia. Disponible en http://waece.org/diasparacelebrar/SEP2012/15%20democracia/15democracia.html

Organización de Estados Americanos (s. f). La democracia en cuentos y planes de clase sobre perspectivas de la democracia. Disponible en http://portal.oas.org/LinkClick.aspx?fileticket=9AenjDNp2gk%3D

Anexo

La democracia

María Gonzales

La democracia era una palabra que Sofía siempre escuchaba mencionar. Algunas veces la escuchaba en la escuela, otras en su casa, en la televisión o en la radio, y la verdad era que no comprendía muy bien lo que esa extraña palabra quería decir. Como toda niña de apenas ocho años, decidió que la mejor forma de saber qué era la democracia, era preguntándole a su madre. Así lo hizo, pero la explicación de su madre no la satisfizo por completo, por lo que decidió preguntar qué era democracia a la mayor cantidad de personas que pudiera.

Con esto en mente, Sofía le preguntó a su padre, a su tío, a su tía, a su prima mayor, a sus hermanos, a su empleada, a su chofer, a su profesora y hasta al conserje de su escuela. Cada una de estas personas le dijo algo diferente, y en ese momento se dio cuenta de que ni los adultos sabían muy bien qué era democracia. Sofía decidió que era mejor olvidarse de este tema.

Con el paso de los años, Sofía fue creciendo y aprendiendo cada vez más. Cuando tenía doce años decidió que quería ser la presidenta de su

clase. Así que se puso a trabajar muy duro para lograrlo. En su escuela, los maestros eran los que escogían a cada presidente de la clase, los alumnos de cada paralelo no tenían nada de voz en este proceso. A Sofía eso no le parecía correcto, pues el presidente de la clase trabajaba para los alumnos y no para los maestros. Así pues, decidió proponer que cada uno de los alumnos tuviera derecho al voto, para poder elegir a quien los representaría por todo un año. Cuando vio cumplida su meta, Sofía por fin pudo responder la pregunta que se había hecho hace cuatro años, y también se dio cuenta de que la democracia podía ser algo distinto para cada persona. Para ella, la democracia era que cada persona tuviera el derecho de dar su opinión, para tomar una decisión que era importante para su vida.

Frases para regalar

Descripción general

Lectura sugerida

"Yo no soy yo" de Guadalupe Azuara, en *Casa llena* de Luis Fernando Alonso *et al.*

Duración

1 hora y 30 minutos.

Pilar del programa que fomenta

Motivar el gusto por la lectura.

Competencias a desarrollar

- Comunicación.
- Identificar los gustos lectores y expresarlo con una frase escrita en un separador.

Dimensiones del aprendizaje

- Psicomotricidad fina, a través de la realización de un separador de libros.
- Social, al compartir con el grupo la importancia y los beneficios de la lectura.
- Cognitiva, al memorizar y al usar el lenguaje para razonar sobre la lectura de cuentos y libros.
- Ética, al tomar conciencia del respeto con el que nos debemos expresar hacia los demás.

Recursos materiales

- Cajas de cereal o zapato vacías (en buen estado).
- Pintura líquida de varios colores (blanco, rojo, amarillo y azul).
- Colores, crayolas y lápices.
- Marcador negro.
- Tijeras.

Desarrollo

Enganchar (3-5 minutos)

Inicia con un saludo a los niños, preséntate y habla un poco sobre por qué estás participando con ellos promoviendo la lectura. Comenta brevemente sobre la trascendencia que tienen la lectura y la escritura en el mundo. Pregúntales: "¿Qué libros hay en su casa? ¿Los han leído?".

Explorar (20-25 minutos)

Realiza la lectura y dialoga con ellos sobre las posibilidades que nos brinda tener un libro, papel y lápiz. Al terminar, comparte alguna de las siguientes frases sobre los libros y la escritura (si es posible, puedes anotarlos en el pizarrón):

> De los diversos instrumentos inventados por el hombre, el más asombroso es el libro; todos los demás son extensiones de su cuerpo... Sólo el libro es una extensión de la imaginación y la memoria.
>
> *Jorge Luis Borges*

> Para viajar lejos, no hay mejor nave que un libro.
>
> *Emily Dickinson*

> Los libros han ganado más batallas que las armas.
>
> *Lupercio Leonardo de Argensola*

> Cuanto más lees, más cosas sabrás. Cuantas más cosas aprendas, a más lugares viajarás.
>
> *Dr. Seuss*

> Los libros son compañeros, maestros, magos y banqueros de los tesoros de la mente.
>
> *Bárbara Wertheim Tuckman*

> Un libro abierto es un cerebro que habla; cerrado, un amigo que espera; olvidado, un alma que perdona; destruido, un corazón que llora.
>
> *Proverbio hindú*

> Si no te gusta leer, no has encontrado el libro correcto.
>
> *J. K. Rowling*

Un buen libro no es aquel que piensa por ti, sino aquel que te hace pensar.

James McCosh

El que lee mucho y anda mucho, ve mucho y sabe mucho.

Miguel de Cervantes

La lectura hace al hombre completo; la conversación, ágil; el escribir, preciso.

Francis Bacon

Lee y conducirás, no leas y serás conducido.

Santa Teresa de Jesús

No existen más que dos reglas para escribir: tener algo que decir y decirlo.

Oscar Wilde

La escritura es la pintura de la voz.

Voltaire

Escribir es la manera más profunda de leer la vida.

Francisco Umbral

Explicar (15-20 minutos)

Reflexiona con los niños al respecto de las frases, de las posibilidades que ofrecen la lectura y la escritura para mejorar nuestras vidas.

Pide que utilicen su imaginación para crear nuevas frases sobre el libro y la lectura.

Elaborar (20-30 minutos)

Ayuda a que dibujen con lápiz en la caja de zapatos o de cereal la forma del separador. Pide que sean creativos, un separador no siempre debe ser rectangular, puede ser cuadrado, redondo, asimétrico o tener forma de lo que se quiera.

Recorten por las líneas marcadas. Pide que decoren sólo un lado su separador con colores o crayones; si lo realizan con pinturas de agua, observa que sean muy cuidadosos y no utilicen mucho, ya que puede arruinarse la cartulina.

En la cara del separador que quedó sin decorar, el niño debe elegir una de las frases anteriores o de las que escogiste para animar a leer y escribir, también puede anotar la que inventó.

Evaluar (3-5 minutos)

Muestra a los niños los trabajos que entre todos desarrollaron. Comenta la importancia que tiene que todos acostumbremos a informarnos, recrearnos y expresarnos a través de las letras.

Transferencia (5 minutos)

Pide a los niños que muestren su separador a sus seres queridos y platiquen con ellos sobre sus cuentos e historias favoritas.

Adaptaciones

Los separadores para regalar pueden incluir dibujos: éstos pueden desarrollarlos los niños o tener ilustraciones prehechas que consigan pegar. También es posible incluir otros materiales como tela o diamantina.

Referencia

ALONSO, Luis Fernando *et al.* (2007). *Casa llena:* México: SEP, Libros del Rincón.

Personaje de ficción

Descripción general

Lectura sugerida

"Vinagre" de Teodosio García Ruiz, en *Casa Llena* de Luis Alonso Fernández.

Duración

1 hora y 40 minutos.

Pilar del programa que fomenta

Motivar el gusto por la lectura.

Competencias a desarrollar

- Comunicación.
- Comprender el proceso de creación de un personaje.
- Crear de las características físicas y psicológicas de un personaje de ficción.

Dimensiones del aprendizaje

- Psicomotricidad fina a través del dibujo del personaje creado.
- Social, al reconocer los distintos caracteres y formas de pensar que conforman un grupo social.
- Cognitiva, al sintetizar el proceso de creación de personajes y representación gráfica del mismo.
- Ética, al reconocer y respetar de las ideas y opiniones de los compañeros de clase.

Recursos materiales

- Hojas de papel.
- Copias del anexo: ficha para la creación de personaje (una por niño).
- Colores y lápices.

Desarrollo

Enganchar (3-5 minutos)

La actividad comienza al dar la bienvenida a los niños; fíjate cuántos son y qué semblante tienen. Con base en esto puedes variar un poco la didáctica. Comienza preguntando: "¿Alguna vez han imaginado ser otra persona? ¿Qué se sentirá ser su vecina, un superhéroe o un policía del barrio?".

Una vez que los niños hagan sus comentarios, háblales sobre la posibilidad de indagar en la vida y el sentir de más personas a través de los libros; puedes indicarles que así pueden conocer situaciones de la vida cotidiana desde nuevas perspectivas.

Explorar (20-25 minutos)

Lee en compañía de los niños el cuento "Vinagre" del autor Teodosio García Ruiz. Una vez que termines, pregunta a los niños si les gustó la historia; puedes apoyarte también en las siguientes preguntas: "¿Qué le gustaba decir al capitán Vinagre? ¿Por qué se llamaba a sí mismo Lalo Vinagre? ¿Qué opinas de que siempre dijera la verdad? ¿Tienen un personaje favorito? ¿Cuál es? ¿Por qué lo eligieron?".

Explicar (15-20 minutos)

Explica a los niños qué es la creación de un personaje y el proceso que se lleva a cabo: los personajes en las historias son creaciones de los autores, es importante que de ellos se tenga en cuenta sus características físicas, sus emociones y tratar de dotarlos de un buen número de datos que los acompañan y distinguen, como su grado escolar, sus habilidades y talentos de cada uno de ellos, y que con esa información se animen a crear algo nuevo, algo jamás pensado.

Es muy divertido construir personajes e imaginar las situaciones y circunstancias por las que atraviesan.

Para tener más información que puedas utilizar en esta didáctica, indaga sobre más herramientas para la creación y diseño de personajes.

Elaborar (30-40 minutos)

Presenta a los niños un conjunto de elementos que les sirva de inspiración para construir un personaje. Pueden ser recortes de revistas, fotos de internet, la letra de una canción o cualquier cosa que les dé una idea.

Entrega a cada niño una hoja con la ficha para la creación de un personaje. Comiencen a llenarlas todos al mismo tiempo; tú serás el guía, asegúrate de que todos vayan llenando la ficha cuando corresponda.

Diles que decidan si su personaje es hombre o mujer, qué edad tiene, etcétera. Recalca que todos somos capaces de construir personajes tanto femeninos como masculinos.

Es momento de dotar al personaje con rasgos de personalidad, ¿es tímido o decidido? Puede ser preguntón, fuerte, confiado o todo lo contrario. Diles que es factible entender mejor a su personaje si le atribuyen características de otros niños que conozcan. Los personajes más entrañables son imperfectos, profundos y humanos.

Refiérete a los participantes como escritores. Pídeles le escriban el nombre de su personaje. ¿Su primer nombre será común o extraño? Es importante tomar en cuenta los rasgos de personalidad y el entorno de las creaciones para "bautizarlos". Pueden ser nombres clásicos, como María o Pedro, u otros no tan comunes, como Yonaltzin o Isao.

Solicita que decidan la apariencia de su personaje: el color de ojos, el tono de piel o cabello son importantes. Pueden dibujarlo en la parte que corresponda de la ficha.

Como creadores que son deben agregar su firma: solicita que en la sección correspondiente escriban su nombre e inventen una firma.

Una vez que todos tienen sus creaciones, pídeles que uno a uno los presenten. Haz preguntas sobre cada personaje, como ¿cuáles son los pasatiempos o cosas que le molestan?

☑ Evaluar (3-5 minutos)

Al final puedes recopilar todas las hojas y pegarlas para comentar cada creación y retroalimentar a los escritores.

Transferencia (5 minutos)

Invita a los niños a que le presenten sus personajes a sus papás y que juntos inventen los amigos de ese personaje, o que platiquen sobre cómo sería la mamá o papá de ese personaje.

Adaptaciones

Si dispone de un laboratorio de cómputo, pueden realizar esta actividad en línea con el formato en Word.

Otros recursos

LITERAUTAS (s/f) *Crea tu propio personaje*. Consultado el 14 de marzo de 2016. Disponible en: http://www.literautas.com/es/blog/crea-tu-propio-personaje/

Referencia

FERNÁNDEZ, Luis Alonso *et al*. (2007). *Casa Llena*. México: SEP, Libros del Rincón.

Anexo

Ficha para la creación de personaje

Creador: _____

Datos generales

- Nombre o apodo del personaje _____
- Fecha de nacimiento _____
- Edad _____
- Género: masculino ☐ femenino ☐
- ¿Dónde nació? _____
- ¿Dónde vive? _____

Apariencia

- ¿Qué color de cabello tiene? _____
- ¿El cabello es largo o corto? _____
- ¿De qué color son su ojos? _____
- ¿Cuánto mide? _____

Carácter (forma de ser)

- Tres virtudes o talentos _____
- Tres defectos o carencias _____
- Afición favorita _____
- ¿A qué le tiene miedo? _____
- ¿Cuál es su sueño? _____

Profesión/estudios

- ¿A qué se dedica? _____
- ¿Qué estudió? _____
- Frase favorita _____

Dibujo del personaje

Firma

_____

ENRIQUE LÓPEZ

Vámonos poniendo de acuerdo

Descripción general

Lectura sugerida
Casa llena de Luis Alonso Fernández.

Duración
1 hora y 30 minutos.

Pilar del programa que fomenta
Conciencia social y solidaridad.

Competencias a desarrollar
- Pensamiento crítico.
- Comprender a nivel básico lo que significa democracia y cómo podemos formar parte en ella.
- Analizar el valor que tiene la democracia en una sociedad como la de México.
- Apreciar el valor que tienen las opiniones y decisiones de todos los que forman parte del entorno inmediato.

Dimensiones del aprendizaje
- Psicomotricidad fina, a través de la escritura.
- Social, poniendo en práctica el concepto de democracia dentro del salón de clases.
- Cognitiva, al analizar el significado de la palabra democracia, aterrizarlo en hechos cotidianos para entender el concepto que encierra.
- Ética, al escuchar y respetar las opiniones e ideas de sus compañeros.

Recursos materiales
- Hojas de papel.
- Colores, crayones y lápices.

Desarrollo

Enganchar (3-5 minutos)

Comenta a los niños que el día de hoy van a tratar un tema muy importante que tiene que ver con cómo vivimos y tomamos decisiones entre todos: la democracia. Pregunta a los niños si alguien sabe qué es la democracia, qué significa esta palabra, a qué les suena.

Explorar (20-25 minutos)

Una vez que los niños hayan mencionado lo que entienden por democracia y las ideas con las que asocian esta palabra, comparte con ellos la siguiente definición de democracia: "La democracia es el gobierno del pueblo, por el pueblo y para el pueblo". (Canedo, 2016: 6)". Pregunta lo siguiente: "¿Qué entienden en esta definición? ¿A qué se refiere con 'gobierno de un pueblo'?. ¿Qué creen que sea del pueblo para el pueblo? ¿A qué creen que se refiera?".

Para que tengas un mayor dominio del tema, te recomendamos que consultes en el anexo "Democracia" las lecturas sobre el tema, donde se aborda este tópico de manera sencilla y clara para los niños.

A continuación, inicia la lectura del cuento.

Ten presente que el cuento es largo para leerlo en una sesión, sin embargo, puedes iniciar la lectura por partes, es decir, el primer día lee hasta el primer párrafo de la página 48, y realiza la actividad de la sesión 1; la segunda parte déjala para la siguiente sesión y entonces concluyes con la totalidad de las actividades.

Explicar (15-20 minutos)

Una vez terminada la lectura, haz preguntas al respecto: "¿Cómo gobernaba el león del cuento? ¿Había diálogo, participación o se llegaban a pactos sobre las decisiones? ¿Se tomó en cuenta la opinión de los conejos?".

Retoma el concepto que mencionaste al principio sobre democracia, explica que ésta es una forma no sólo de gobierno, sino de vida, en la que las personas, al dialogar y ponerse de acuerdo, llegan a consensos (acuerdo o conformidad en algo) cuando no todos coinciden con la decisión que se va a realizar.

Comenta la importancia de tomar en cuenta la opinión de todos y de que todos participen para sumar esfuerzos.

Elaborar (20-30 minutos)

Sesión 1

Pide a los niños que elijan un tema relacionado con lo que ocurre en la ciudad día a día, por ejemplo la contaminación del agua y de los bosques, la educación, las escuelas, la violencia. Pregúntales si están informados sobre las decisiones que se toman en relación con el tema seleccionado.

En una hoja de papel, pídeles que completen la frase: "Si yo fuera el alcalde de la ciudad haría..." acerca del tema que eligieron.

Pide que cada niño lea en voz alta sus frases. Intervén para comentar en qué medida lo escrito contribuye a tener una comunidad más justa y democrática.

Guarda todas las frases que escribieron, ya que las utilizarán para la actividad de la siguiente sesión.

Sesión 2

Ahora elijan un tema y todas las posibles soluciones (anótalas en el pizarrón).

Elijan sólo una opción entre todos, con respeto y orden; que cada niño aporte una opinión sobre cuál sería la mejor elección.

Evaluar (3-5 minutos)

Reflexiona con los niños sobre lo anotado en los papeles y cómo en la vida cotidiana podemos tratar de ser más democráticos al llegar a acuerdos que tomen en cuenta las necesidades y opiniones de todos.

Platica con los niños y deja que expresen cómo se sintieron al momento de ser escuchados; propongan soluciones y elijan una.

Transferencia (5 minutos)

Pide a los niños que platiquen con su familia sobre la importancia de la democracia y cómo ejercerla en casa, por ejemplo, al momento de elegir a dónde quieren salir a comer, o qué pueden ver en la televisión, así como al momento de repartir las tareas del hogar.

Adaptaciones

Si aún tienes tiempo y los niños desean dibujar, puedes pedirles que en una hoja elaboren un dibujo respondiendo a la pregunta: "¿Cómo sería su ciudad soñada?". Conviene que expongan en qué aspectos ésta tendría una vida democrática.

Referencia

FERNÁNDEZ, Luis Alonso *et al*. (2007). *Casa llena*. México: SEP, Libros del Rincón.

Otros recursos

BONASSO, Alejandro (2005). *Los niños, las niñas y su derecho a la democracia*. Organización de los Estados Americanos. Disponible en http://www.iin.oea.org/pdf-iin/libro5.pdf

Instituto Nacional Electoral (s. f.). Educar para la democracia: Ficheros de actividades por grado escolar. Democracia, educación y capacitación cívico-electoral. Disponible en http://www.ine.mx/documentos/DECEYEC/vgn_educacion/educar_democracia.htm

CANEDO, Catalina (2010). *Para con-vivir en democracia. Cuaderno para comprender y aprender democracia*. Morelia: Instituto Electoral de Michoacán.

Taller de corazones

Descripción general

Lectura sugerida

Taller de corazones de Arturo Abad y Gabriel Pacheco.

Duración

1 hora y 10 minutos.

Pilar del programa que fomenta

Promover la justicia social y la solidaridad.

Competencias a desarrollar

- Comunicación.
- Identificar distintas emociones y cómo las personas tienen diferentes formas de demostrarlo.
- Analizar cómo existen situaciones en las que uno no aprecia estas acciones.
- Evaluar si la forma de actuar del personaje es adecuada.

Dimensiones del aprendizaje

- Psicomotricidad fina, mediante la escritura.
- Social, por medio de la convivencia con los demás alumnos del salón y al entender que cada uno cuenta con características propias.
- Cognitiva, al momento en el que el alumno identifica las actitudes positivas y negativas del personaje.
- Ética, respetando a la opinión de sus compañeros cuando compartan sus ideas.

Recursos materiales

- Corazones hechos de foami.
- Plumones.
- Papeles doblados con el nombre de los alumnos.

Desarrollo

Enganchar (5-10 minutos)

Antes de iniciar la lectura, pregunta si han estado en alguna situación en donde les han devuelto o rechazado algún detalle o regalo. ¿Cómo se han sentido?

Explorar (25-30 minutos)

Comienza con la lectura, haz pequeñas pausas para realizar las siguientes preguntas: "¿Cómo creen que se siente Matías al recibir tantos rechazos? ¿Creen que la actitud de Beatriz sea la adecuada? Si tú fueras Matías, ¿qué hubieras hecho en esa situación?".

Explicar (5 minutos)

Existen distintas emociones que son difíciles de identificar, pero que hay formas de expresarlas de una forma conveniente. Puedes preguntarles: "¿Qué harían ustedes si alguna persona les diera regalos tal como Matías lo hizo? ¿Creen que existan otras maneras de reaccionar ante esta situación? ¿Qué opinan del hecho de que las personas sean detallistas?".

Elaborar (10 minutos)

Reparte a cada uno de los alumnos un corazón de foami, después pídeles que tomen un papelito para saber a quién le escribirán en ese corazón. Ya que hayan descubierto a quién le tocó, pídeles que escriban en ese corazón las cualidades que ven en su compañero, mínimo cinco.

Evaluar (10 minutos)

Ya que hayan terminado, solicítales que hagan el intercambio de corazones y después realiza las siguientes preguntas: "¿Ya les habían dicho esto? ¿Sabían que tenían estas cualidades? ¿Cómo se sintieron al escucharlas?".

Transferencia (5 minutos)

Pueden mencionar cualidades tanto en su casa como con sus amigos, para así ser más amables con los demás.

Referencia

ABAD, Arturo y Pacheco, Gabriel (2010). *Taller de corazones.* México: Editorial OQO.

Calaveras de malvavisco

Descripción general

Lectura sugerida

Cuentos populares rusos de Alexander Afanasiev.

Duración

1 hora y 30 minutos.

Pilar del programa que fomenta

Motivar el gusto por la lectura.

Competencias a desarrollar

- Comunicación.
- Identificar que dependiendo del lugar en donde se escriba el cuento (origen del autor), es el tipo de cuento que puede haber.
- Diseñar su propia creación de una calaverita.

Dimensiones del aprendizaje

- Psicomotricidad fina, mediante la creación de la calaverita de dulce.
- Social, mediante la convivencia con el grupo.
- Cognitiva, al utilizar la creatividad para crear su propia versión de una calaverita.
- Ética, al respetar el trabajo de sus compañeros, así como el uso compartido del material.

Recursos materiales

- Malvaviscos blancos.
- Dulces variados (pequeños).
- Palitos pequeños de plástico o madera.

Desarrollo

Enganchar (10 minutos)

Comienza la actividad preguntándoles a los niños cuáles son los cuentos clásicos que conocen: *¿Blanca Nieves? ¿Caperucita Roja?* Después presenta el título "Vasilisa la hermosa". "¿Alguien lo conoce? ¿De qué imaginan que se trata?". Da una breve explicación del país de origen del cuento, Rusia.

Explorar (25 minutos)

Realiza la lectura, permite comentarios y responde las preguntas que surjan durante la misma. Recuerda hacer pausas y variaciones con la voz para que la lectura sea más interesante.

Explicar (10 minutos)

Los cuentos y narraciones existen en la humanidad desde hace muchísimos años y nos sirven para contar lo cotidiano o expresarlo de alguna manera, ya sea literalmente (es decir, fiel a la realidad) o metafóricamente (o sea, con ejemplos y comparaciones). Las historias nos sirven para comunicar hechos, para conocer una hazaña, a un héroe o entender el mundo que nos redea.

Pero cada lugar del mundo vive situaciones diferentes en contextos diversos. Por ejemplo: muchas civilizaciones antiguas construyeron pirámides, como nuestros antepasados, y adoraban a dioses que representan los fenómenos naturales como lo son el sol, la lluvia, la muerte, etcétera, pero cada uno tiene un nombre distinto dependiendo el lugar donde cada civilización vivió. Además, hay lugares con contextos diferentes a los nuestros. ¿Existe en nuestra cultura un dios de la nieve? Pues no, porque nuestro territorio no se caracteriza por tener un clima frío. Sin embargo, en Japón existen leyendas sobre criaturas que aparecen durante las nevadas.

Así, tal vez existan diferentes versiones de un hecho natural, dependiendo de quién lo está contando. Sin embargo, algo que tenemos en común, sin importar en qué lugar del mundo estemos, es nuestra humanidad. Todos sentimos y pensamos; por lo tanto nos enojamos, reímos, lloramos, aprendemos, luchamos, añoramos la libertad o el amor, etcétera. Esos temas son tan universales que viajan en palabras a través de los libros, aunque éstos estén en diferentes idiomas.

Elaborar (30 minutos)

A continuación, presenta la actividad. Así como Vasilisa llevó el fuego dentro de un cráneo en una estaca, nosotros haremos nuestras propias estacas, pero éstas serán de dulce.

Utiliza el malvavisco como el lienzo, sobre él se colocarán los dulces más pequeños (como gomitas, granos de azúcar de colores, chuchitos, chocolate derretido), de forma que parezcan los ojos, la boca y las decoraciones de nuestra calaverita. Finalmente, se colocará sobre el palito de madera o plástico y estará listo para comer. La cantidad de dulce debe ser poca, para evitar desbalancear su dieta diaria. Una calaverita o dos, con dulces pequeños para adornar, serán suficientes.

Evaluar (10 minutos)

Se invitará a los niños a hacer una reflexión cultural sobre los cuentos: "¿De qué país son los cuentos que ya conocían? ¿Conocen algún otro cuento ruso? ¿Cuáles son los cuentos de nuestro país?". Mencionen alguno. "¿Cómo serán los cuentos que narran en China o Japón?".

Transferencia (5 minutos)

Invita a los niños a conocer los cuentos clásicos de diferentes países. Menciona algunas leyendas de oriente o de países como África o Chile. ¡Son muy interesantes! Recomienda a los niños no exceder su consumo de azúcar, sólo darse un pequeño gusto de vez en cuando.

Adaptaciones

Si es posible, consigan colores vegetales o comestibles para decorar los malvaviscos. También se puede usar miel y polvos de azúcar.

Referencia

AFANASIEV, Alexander (s. f.). *Cuentos populares rusos*. Disponible en http://www.imaginaria.com.ar/wp-content/uploads/2011/11/Vasilisa.pdf

MARINA ENCISO

Sirenas y tritones

Descripción general

Lectura sugerida

La Sirenita de Hans Christian Andersen.

Duración

1 hora y 40 minutos.

Pilar del programa que fomenta

Motivar el gusto por la lectura.

Competencias a desarrollar

- Pensamiento crítico y creativo.
- Analizar cuáles son las partes de la historia que nos llaman la atención.
- Comprender que en cada libro encontraremos partes que nos agraden y nos motiven a leer más.
- Diseñar su propio personaje de cuento.

Dimensiones del aprendizaje

- Psicomotricidad fina, durante la construcción de una muñeca de papel.
- Social, mediante la convivencia con el grupo.
- Cognitiva, impulsando su imaginación y creatividad tanto en la lectura como en la actividad de apropiación.
- Ética, al respetar el trabajo de sus compañeros.

Recursos materiales

- Hojas impresas con moldes de títeres de papel (sirenas y tritones).
- Broches de presión para costura.
- Lápices de colores.
- Tijeras o perforador de hojas.

Desarrollo

Enganchar (10 minutos)

Inicia la sesión con el tema de la lectura: "¿Qué son las sirenas y tritones? ¿Dónde han oído de esos seres? ¿Cuál es su opinión de ellos? ¿Les agradan o desagradan? ¿Por qué?".

Explorar (30 minutos)

Presenta el libro, haz una breve mención a la vida del autor y de que su obra se basó del clásico de Disney *La Sirenita:* "¿Quiénes han visto esa película? ¿Cuál es su opinión de la historia?". Realiza la lectura y señala que, por tratarse del cuento original, hay diferencias respecto a la película que algunos ya conocen.

Explicar (10 minutos)

Concluye la lectura y haz una breve reflexión de la historia: "¿Cuál es su opinión de ella? ¿Qué parte fue la que más les agrado y cuál no les gustó? ¿Cuáles son las diferencias respecto a las historias que ya conocían? Existen distintas versiones de los cuentos, no sólo porque sean diferentes quiere decir que no sean buenas. En numerosas ocasiones se hacen muchas versiones de un mismo cuento, para que las personas puedan conocer cada parte de la historia".

Elaborar (35 minutos)

Reparte el material. Cada niño podrá colorear y recortar las piezas de su títere de papel (los moldes pueden descargarse en diferentes páginas de internet). Una vez que tengan todas las piezas listas, ayúdalos a unirlas con los broches de presión. El resultado será un títere de papel que podrá mover su aleta y nadar por el aire.

Concluye la actividad con una presentación de sus títeres y extiende una invitación a que realicen su propia historia de sirenas y tritones.

Evaluar (10 minutos)

Ayúdalos a entender que hay distintas versiones de los cuentos que conocen en la actualidad, tales como *Pinocho, La Cenicienta,* e inclusive historias populares como las leyendas que existen en distintos lugares. Cada una de esas versiones puede agradarnos o no, pero eso no implica que no tengan sentido.

Con cada distinta versión que se realiza de esas historias, nos ayuda a conocer más cosas e imaginarnos un mundo distinto de la historia.

Transferencia (5 minutos)

Invita a los niños a buscar los libros y cuentos originales de sus películas favoritas, así como a crear nuevas versiones de los libros o cuentos que ellos quieran.

Referencia

ANDERSEN, Hans Christian (2015). *La Sirenita*. Madrid: Susaeta Ediciones.

MARINA ENCISO

Ladrones de palabras

Descripción general

Lectura sugerida

La ladrona de libros de Markus Zusak.

Duración

1 hora y 30 minutos.

Pilar del programa que fomenta

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

Competencias a desarrollar

- Comunicación.
- Pensamiento crítico y creativo.
- Identificar la importancia de las palabras, ya que les ayuda a entender mejor el mensaje.
- Diseñar distintas estrategias para recuperar las palabras que se han perdido.

Dimensiones del aprendizaje

- Psicomotora, al afirmar su desarrollo al participar en la actividad de apropiación.
- Social, mediante la participación y colaboración en equipo.
- Cognitiva, al reflexionar respecto a la lectura.
- Ética, al fomentar la amistad, la honestidad y el compañerismo.

Recursos materiales

- Frases en una tira de cartulina cortadas por palabra o bien las palabras escritas en fichas bibliográficas.
- Cartulina.

Desarrollo

Enganchar (20 minutos)

Previamente, pega algunas palabras de las frases seleccionadas (pueden ser adivinanzas, partes de la lectura de hoy, dichos populares) sobre una cartulina, de manera que queden incompletas. Con el resto de las palabras, antes de que el grupo entre al área designada para la sesión, escóndelas de manera diversa.

Una vez que el grupo ingrese, presenta el libro. "¿Conocen la historia? ¿Dónde la escucharon?". Habla un poco del contexto de la trama, donde una niña que no sabía leer se decide por robar libros.

Explorar (20 minutos)

Realiza la lectura del capítulo "A las puertas del hurto" y el próximo "El libro de fuego", donde Liesel rescata un libro de la hoguera. Es importante enfatizar el contexto histórico mientras se realiza la lectura: "¿Por qué quemaron los libros? ¿Por qué a Liesel le interesaban tanto?".

Explicar (10 minutos)

Tras concluir la lectura, indica que reflexionaremos un poco más sobre la importancia de las palabras, y extiende la cartulina con las frases incompletas. Aparenta sorpresa y comenta al grupo: "¡Alguien se ha robado las palabras y las frases no pueden leerse ahora!". Invita a los niños a buscar las palabras por toda la habitación. Utiliza el espacio del aula para hacer más divertida la búsqueda.

Elaborar (25 minutos)

Mientras se realiza la búsqueda, intenta que entiendan y completen las frases, lo cual debe resultar muy difícil sin las palabras faltantes. Conforme se vayan recuperando palabras, completen las frases hasta finalmente comprender las oraciones escritas.

Evaluar (10 minutos)

Concluye la actividad con la reflexión de la experiencia anterior. "¿Fue difícil comprender las frases con todas esas palabras faltantes? ¿Creen que así se sentirá cuando los libros fueron rotos y quemados? ¿Es perceptible la importancia de la comunicación?".

Transferencia (5 minutos)

Invita a los niños a leer textos incompletos, al revés o en desorden. El propósito es repetir el mismo juego y que se llegue a una conclusión similar.

Adaptaciones

De ser posible, esconde las palabras en objetos que tengan que ver con su significado. Por ejemplo, *agua* dentro de un vaso. De esa manera, si tienen una idea de qué palabra están buscando, sabrán también dónde encontrarla.

Referencia

ZUSAK, Markus (2015). *La ladrona de libros*. México: Penguin Random House.

LETICIA DÍAZ

Las venas de las plantas

Descripción general

Lectura sugerida

Semillas de México de Fanuel Hanán Díaz y Menena Cottin.

Duración

1 hora y 50 minutos.

Pilar del programa que fomenta

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

Competencias a desarrollar

- Pensamiento crítico y creativo.
- Comprender qué es la gravedad.
- Conocer los efectos de la gravedad sobre distintos objetos.
- Registrar los resultados del experimento.

Dimensiones del aprendizaje

- Psicomotora fina, con la realización de experimentos, así como la manipulación y el manejo de utensilios.
- Social, al fomentar la interacción, la cooperación, la participación y la comunicación entre todos los miembros del equipo, para realizar la experiencia propuesta.
- Cognitiva, a través de la comprensión de la lectura identificará las ideas principales de la misma, para elaborar un semillero y comprender el efecto capilar.
- Ética, al fomentar la convivencia y el respeto por las costumbres y la cultura.

Recursos materiales

- Un rollo de cartón de papel de baño.
- Tierra negra.

- Tina rectangular.
- Semillas: frijol, haba, girasol o lenteja.
- Tijeras.
- Un rociador con agua.
- Un tallo de apio fresco con sus hojas o una flor con pétalos claros.
- Colorante vegetal verde o azul.
- Un vaso transparente.
- Agua.

Desarrollo

Enganchar (10 minutos)

Al inicio de la sesión se les pregunta a los niños: "¿Cómo nace una planta? ¿Cómo hacen para succionar el agua cuando la riegas? ¿Cuál es la importancia de las plantas?". Después de atender a sus respuestas, será el momento de invitarlos leer el libro recomendado, *Las semillas de México*.

Explorar (30 minutos)

Comienza la lectura sugerida. Se trata de un texto que invita a imaginar todos los secretos que en ella se esconden, mostrando el viaje que emprenden para desarrollarse. Es recomendable que expongas las imágenes que, aunque sencillas y con poco texto, invitan a que al final de la lectura puedas preguntarles por qué crees que se menciona que cada semilla emprende un viaje, por dar un ejemplo de los muchos que podrías hacerles.

Explicar (15 minutos)

Al observar el libro con las imágenes, puedes explicar que de una semilla puede brotar una pequeña planta y que ellas utilizan la luz del sol y la humedad, y esto es lo que hace surgir de su interior una plantita. Entonces será el momento de exponer lo que significa la germinación, que es un proceso en donde un embrión se desarrolla en diferentes etapas; una de ellas es la de la absorción de agua, la cual reforzaremos a través de nuestro experimento sobre la capilaridad.

Explica que todas las plantas tienen pequeños tubitos en sus tallos, y que por ello el agua incluso pude parecer ir en contra de la gravedad y asciende debido a este fenómeno.

También podrás explicar que a causa de ello se hace posible que las plantas transporten el agua desde las raíces hacia sus hojas.

Se puede comparar este fenómeno haciendo referencia a sucesos cotidianos, como cuando colocamos una servilleta en agua, o cuando remojamos una galleta en leche.

Elaborar (40 minutos)

La recomendación para esta actividad es hacerla en equipos de tres niños. Los experimentos que reforzarán esta lectura serán dos: uno de ellos será hacer la siembra de algunas semillas y el otro será relacionado con el efecto de la capilaridad.

Comencemos con el primero: "¿Quieres saber cómo nace una planta?".

Cuando hayas entregado el material, sigue el procedimiento que se indica a continuación:

- Paso 1: pide a los niños que corten los tubos de cartón por la mitad y anoten el nombre en cada tubo de la semilla, ya que cuando crezca parecerá que todas son iguales y esto impedirá que las identifique fácilmente.
- Paso 2: colocarán posteriormente tierra negra en cada tubito.
- Paso 3: mostrarás las semillas indicando cuál es su nombre para que identifiquen el tubito donde las sembrarán, pidiéndoles que quede bien cubierta por la tierra.
- Paso: agrega agua todos los días con el rociador, pero no hay que inundarlas; después, colócalas en un lugar donde les dé el sol.

Segundo procedimiento: efecto de capilaridad.

- Paso 1: pide a los niños llenar el vaso con agua hasta una cuarta parte.
- Paso 2: agrega el colorante verde al agua de tal manera que quede de un color fuerte.
- Paso 3: toma el tallo de apio o flor y corta un pedacito de la parte inferior.
- Paso 4: introduce el extremo cortado en la solución verde.
- Paso 5: observarán poco a poco el color de las hojas después de un tiempo, pueden ser varias horas.

El resultado será que las hojas verdes que estaban pálidas se volverán de color verde fuerte por el efecto de la capilaridad. Si en su defecto utilizaste flores de pétalos claros, se tendrá el mismo resultado. Probablemente no sea inmediato este efecto, por lo que pedirás que esperen al día siguiente, cuando podrán observar el resultado.

Evaluar (10 minutos)

Compartir las experiencias vividas al realizar las actividades propuestas, ya que se propicia el diálogo y la participación. Pregunta a los niños: "¿Por qué creen que el efecto de capilaridad sea importante para las plantas?". Indaga también si comprendieron el secreto que lleva cada semilla en su interior a través de la lectura, de la experiencia con la semillita.

Transferencia (5 minutos)

Invita a los niños que transmitan su experiencia a sus familiares, que comenten de qué trató la lectura realizada y la experiencia que se llevó a cabo; puedes preguntar: "¿Sabes o saben cuál es el secreto de las semillas o lo que esconden?". Esto propiciará el diálogo familiar y la convivencia.

Referencias

HANÁN DÍAZ, Fanuel y Cottin, Menena (2007). *Semillas de México*. México: Ediciones Tecolote.

PRATT VANCLEAVE, Janice (1995). *Química para niños y jóvenes*. México: Limusa.

CLARA MEDINA

El mázatl

Descripción general

Lectura sugerida

"Maxa nawiyarieya: la piel del venado", en *Cuéntame 2: Lecturas para todos los días* de Francisco Hinojosa.

Duración

1 hora y 50 minutos.

Pilar del programa que fomenta

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

Competencias a desarrollar

- Pensamiento crítico y creativo.
- Inventar su propia versión de la danza del venado.
- Analizar el significado que tiene el venado en la cultura sinaloense.
- Comprender cómo las distintas culturas tienen su propia forma de expresión para transmitir una historia.

Dimensiones del aprendizaje

- Psicomotora gruesa, mediante la creación de su propia danza del venado.
- Social, mediante el conocimiento de nuevas tradiciones.
- Cognitiva, comprendiendo el significado del venado en otras culturas.
- Ética, al respetar a las diferentes culturas, así como el trabajo de sus compañeros.

Recursos materiales

- Celular o computadora con acceso a internet.
- Máscaras de venado.
- Colores, crayones o plumones.
- Hilaza.
- Tijeras.
- Aguja.

Desarrollo

Enganchar (10 minutos)

Antes de iniciar la lectura, realiza las siguientes preguntas: "¿Alguno de ustedes conocen a los venados? ¿Cómo son? ¿Creen ustedes que siempre fueron así? El día de hoy leeremos 'La piel del venado', en la cual vamos a descubrir una versión de la historia de estos animales".

Explorar (30 minutos)

Comienza la lectura de "La piel del venado". Recuerda hacer las pausas y los cambios de voz para hacer más interesante la lectura aprovechando el espacio del salón, para que todos los alumnos puedan escuchar la lectura.

Explicar (10 minutos)

Comenta que los animales son muy importantes para las culturas, que cada uno tiene un significado. Entre estos animales se encuentra el venado.

En los estados de Sonora y Sinaloa, los mayos y yaquis practican el ritual de la danza del venado, también llamada *mazoyiwua*. El venado fue una de los animales más trascendentales para la cultura de los indígenas mayos y yaquis desde tiempos remotos, por lo que la danza del venado es una representación de su actividad como cazadores por generaciones. La antigüedad de la danza del venado se calcula en más de cinco mil años.

La danza es representada por un hombre con el torso descubierto, que viste un faldón o rebozo que cubre sus extremidades inferiores; en la cabeza lleva un paño blanco que cubre parcialmente sus ojos y, sobre este mismo paño se le coloca una cabeza disecada de venado.

Los diferentes momentos de la danza aluden a la lucha del venado por defender su vida ante las flechas del cazador. El espíritu del animal es encarnado por el hombre que baila sin cesar imitando el andar del venado en su huida.

Después muestra un video de la danza para que los alumnos la observen.

Elaborar (45 minutos)

Divide al grupo en equipos (pueden ser dos equipos) y comienza a repartir el material; pídeles que decoren su máscara para que la puedan utilizar en la actividad. Ayúdales con la aguja a realizar los pequeños orificios para que con la hilaza se la puedan sujetar, después de que las tengan efectúa la siguiente instrucción: cada equipo va a inventar su propia danza del venado, para esto tienen 10 minutos. Cuando cada equipo esté listo, van a pasar al frente y nos va a demostrar su danza. Puedes usar tu celular en donde pondrás el video de la danza del venado, para utilizar la música como apoyo.

Evaluar (10 minutos)

Después de terminada la exposición de la danza de los dos equipos, reúnelos en círculo y pregunta: "¿Cómo se sintieron al realizar esta danza? ¿Se imaginaban que pudiera tener este significado?".

Después de escuchar sus respuestas, puedes cerrar la actividad con la siguiente conclusión:

> Así como en nuestra ciudad existen distintas tradiciones en las cuales se utiliza la danza, música, ropa, comida, etcétera, cada ciudad y cada estado cuenta con su propia cultura, que para ellos contiene un significado importante, y para darla a conocer, se emplean todo tipo de expresiones para transmitirla. Es primordial que no olvidemos que hay que respetar sus creencias, ya que de éstas podemos aprender cosas nuevas.

Transferencia (5 minutos)

Compartan la historia con sus amigos y familia e intenten practicar el valor de la honestidad día con día.

Referencia

HINOJOSA, Francisco (antologador) (2012). *Cuéntame 2: Lecturas para todos los días*. México: Castillo.

¿Dónde está esa isla?

Descripción general

Lectura sugerida

"La isla de los enojados", en *Historias de los Conca'ac* de Catalina Fernández Mata.

Duración

1 hora y 45 minutos.

Pilar del programa que fomenta

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

Competencias a desarrollar

- Pensamiento crítico y creativo.
- Comprender cómo es que en un lugar como una isla existe mucha historia y es muy importante para distintas culturas.
- Conocer más información sobre la Isla Tiburón.
- Inventar su propia isla.

Dimensiones del aprendizaje

- Psicomotora gruesa, al momento de crear su propia isla.
- Social, mediante el aprendizaje de la historia sobre "La isla de los enojados".
- Cognitiva, mediante la retención de la información de la lectura, así como el desarrollo de la isla.
- Ética, al respetar el trabajo de sus compañeros, así como a las tradiciones de las culturas.

Recursos materiales

- Cascarón de huevo.
- Pintura azul.
- Barras de plastilina café.
- Figuritas de plástico (palmeras, plantas, animalitos, personas).

Desarrollo

Enganchar (5 minutos)

Antes de iniciar la lectura, comienza con las siguientes preguntas: "¿Alguien sabe qué es una isla? ¿Cómo se imaginan que son? ¿Alguno de ustedes me pudiera dar un ejemplo de alguna isla?". Después de escuchar las respuestas de los alumnos, a continuación realiza la siguiente introducción: "Hoy les contaré una historia, que trata de una isla muy peculiar, a la cual se le nombra 'La isla de los enojados'. ¿Quieren escuchar la historia?".

Explorar (15 minutos)

Comienza la lectura; recuerda hacer las pausas y los cambios de voz necesarios (puede ser al momento en el que el texto dice que se encontraron a dos muchachas gigantes y los hombres eran tan chiquitos) para que los alumnos comprendan mejor la lectura; utiliza el espacio que te brinda el salón para captar la atención de los alumnos, como si estuvieras recorriendo la isla. Mira de un lado a otro, puedes incluso imitar algunos de los pasajes para hacer más interesante la lectura.

Explicar (25 minutos)

La Isla Tiburón es la más grande del país, estuvo habitada por los seris, quienes le atribuyen al lugar distintos significados religiosos.

Esta isla posee muchos puntos para visitar, como las sierras La Menor y Kunkaak, que terminan en Valle del Tecomate. En la Isla Tiburón se ha identificado una gran cantidad de especies de plantas terrestres y 63 de plantas marinas.

En cuanto a las especies animales, se han registrado unas 205 aves marinas y terrestres, 31 especies de reptiles y un enorme número de peces que habitan en los litorales.

Anteriormente, la isla fue habitada por tres grupos de seris: Tahejöc comca'ac, Heeno comca'ac y Xiica Hastanocoii.

Elaborar (40 minutos)

Comienza repartiendo el material a cada alumno; después de que todos lo tengan, da la siguiente instrucción: "Cierren sus ojos. Si yo les dijera que cada uno de ustedes va a ser el primer habitante de su propia isla, ¿cómo sería?, ¿tendría algún nombre?, ¿qué cosas tendría?, ¿qué animales, plantas?, ¿tendría montañas? Ya que lo hayan imaginado, pueden construir su propia isla".

Una vez que cada alumno haya terminado con su isla, pasará al frente a mostrarla a sus compañeros.

Evaluar (15 minutos)

Reúne al grupo y realiza las siguientes preguntas: "¿Qué piensan de la lectura? ¿Se imaginan que una isla pudiera tener tanta historia? ¿Creen que fue fácil para los habitantes vivir en esa isla?".

Transferencia (5 minutos)

Compartan la información con sus amigos y familiares; pueden utilizar la isla para inventar más historias y crear nuevos juegos.

Referencia

FERNÁNDEZ MATA, Catalina (2006). *Historias de los Conca'ac*. México: SEP/Conare.

ALEJANDRA TADEO

¡Chamucos!

Descripción general

Lectura sugerida

"El puente del diablo".

Duración

1 hora y 35 minutos.

Pilar del programa que fomenta

- Promover la justicia social y la 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

- Pensamiento crítico y creativo.
- Identificar un estereotipo social.
- Analizar el significado metafórico de las leyendas.
- Comparar los rasgos comúnes que le adjudicamos a las cosas y la realidad.

Dimensiones del aprendizaje

- Social, pues los alumnos podrán identificar un estereotipo.
- Psicomotora, ya que se desarrollará la psicomotricidad fina mediante el manejo de tijeras y pegamento.
- Cognitiva, pues se procurará el conocimiento sobre leyendas y su significado, así como el uso de estereotipos en las historias.
- Ética, al reconocer los actos que involucran la promesa entre dos personas.

Recursos materiales

- Hojas color rojo para cada alumno.
- Tiras de cartón o cartoncillo de preferencia negro, de aproximadamente 12 x 22 cm para cada uno.
- Listón delgado negro.
- Pegamento o grapas.
- Tijeras.

Desarrollo

Enganchar (10 minutos)

Pregunta si alguno ha escuchado la frase "pacto con el diablo". Comenten dónde lo han oído y qué significa: "¿Harían un trato con el diablo? ¿Confiarían en él? ¿Por qué sí o por qué no?". Después introdúcelos a la lectura de la leyenda comentando que es una historia de Jalisco y que quizá ya la han escuchado.

Explorar (25 minutos)

Inicia la lectura y cuando aparezca el personaje del diablo, intenta que todos lo vean. Para ello, lleva impresa la leyenda que se encuentra en el portal. Intenta hacer la caracterización vocal de los personajes y los ruidos que en la lectura se señalan. Una vez concluida la lectura, realiza las siguientes preguntas: "¿Qué les pareció la historia? ¿Habían escuchado la palabra *chamuco*? ¿Qué significa? ¿Cómo reconocerían al diablo o a un chamuco?".

Explicar (10-15 minutos)

Explica que en México existen muchas leyendas que varían de localidad en localidad, pero son ricas en el lenguaje mexicano, como *chamuco,* que proviene de "chamuscar", ya que se dice que estos seres habitan en un lugar lleno de flamas o incluso están cubiertos de ellas.

Sin embargo, ésa sólo es una creencia popular. Existen otras historias donde, en vez de llamas, el infierno está congelado y es puro hielo (como lo describe Dante Alighieri en *La divina comedia*), así como la descripción de los diablos (con cuernos y colas de color rojo) que son estereotipos. Pero, ¿qué es un estereotipo? Según el diccionario, "es una imagen o idea aceptada por un grupo o comunidad que no se puede cambiar". Es decir, es una manera de generalizar, para no entrar en detalles respecto a cómo es verdaderamente. En vez de saber estos detalles sobre algo o alguien, se toman sólo algunas características que tienen en común y se utilizan para destinguirlos de grupos diferentes.

"¿Cómo reconocerían al diablo si no tiene un tridente ni cuernos ni cola roja y afilada? ¿Qué características buscarían para identificarlo? ¿Sería difícil descubrirlo?". Reflexionen al respecto y mediten sobre las características no físicas de este personaje, es decir, su maldad: "¿Qué hace malo al diablo?".

Elaborar (30 minutos)

A continuación, van a elaborar una diadema con cuernitos de diablito. Primero, corten las hojas rojas justamente a la mitad y hagan un cono con cada una. Peguen muy bien para que no se deshaga y corten lo sobrante.

Hagan pequeños cortes en la parte ancha del cono para que sirvan como pestañas y así pegar los conos al cartón. Intenten que no queden muy separadas, ya que se necesita tener libre ambos anchos del cartón. Una vez pegado, corten el sobrante.

En los anchos, peguen o amarren —haciendo un agujero— los listones. Esto debe quedar muy firme para que no se rompan al jalarlos, para ello pueden usar cinta y/o grapas.

Una vez terminado, pongan sobre su cabeza la diadema y amarren los extremos de los listones debajo de la barbilla.

Evaluar (5-10 minutos)

Pregunta lo siguiente: "¿Preferirían ser ángeles o diablitos? ¿Por qué?". Popularmente se le atribuyen al diablo cualidades como sabiduría, inteligencia, astucia, creatividad, ambición; insiste en conseguir lo que quiere, y lo distigan de otros rasgos negativos como el egoísmo, la envidia y su inclinación a mentirle a todos. Sin embargo, podemos tener todas esas cualidades sin ser malvados. ¿Cómo? Respetando a los demás, tanto de forma física, como sus pensamientos y sentimientos.

Concluye con estas preguntas: "¿Les gustó la historia que se leyó? ¿Por qué? ¿Les gustan las historias con monstruos o demonios? ¿Cuáles?".

Transferencia (5 minutos)

Invítalos a buscar palabras curiosas en las historias o cuentos que leen o en sus libros de la escuela, para que después busquen o pregunten por su origen y significado. También invítalos a identificar estereotipos en los cuentos, por ejemplo, el estereotipo de príncipe o de princesa, de bruja o de ogro y que se hagan la siguiente pregunta: "¿Puede ser este personaje de otra manera y seguir siendo él mismo?".

Referencia

El puente del diablo. Disponible en http://letrasparavolar.org/el-puente-del-diablo/

La calaca tilica y flaca

Descripción general

Lectura sugerida

"La leyenda de la Llorona".

Duración

1 hora y 30 minutos.

Pilar del programa que fomenta

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

Competencias a desarrollar

- Pensamiento crítico y creativo.
- Analizar: qué es un altar de muertos y su significado.
- Identificar: las partes que conforman un altar.
- Construir: su propio altar de muertos.

Dimensiones del aprendizaje

- Psicomotora gruesa, mediante la construcción de un altar de muertos.
- Social, involucrándose en una tradición de México, el construir un altar de muertos.
- Cognitiva, mediante la comprensión del significado del altar, así como la creatividad para construirlo.
- Ética, al trabajar en equipo para realizar el altar.

Recursos materiales

- Cajas de cartón de distintos tamaños.
- Sal.
- Tela negra.
- Papel de china picado.
- Calaveritas.
- Vaso de vidrio.

- Comida (puede ser artificial).
- Pan de muerto.
- Velas.

Desarrollo

Enganchar (10 minutos)

Preséntate con los niños y, en caso de llevar algún traje con relación al Día de Muertos, pídeles que identifiquen la temática. A partir de sus respuestas haz la siguiente pregunta: "¿Conocen algún festejo o tradición mexicana relacionada con el traje?". Después de escuchar las respuestas comienza a hablar sobre la tradición de Día de Muertos, debes procurar que los niños expresen lo que conocen sobre la tradición y si alguna vez han realizado actividades relacionadas como elaborar un altar, hacer calaveritas o decorar calacas de azúcar.

Explorar (15 minutos)

Comienza junto con los niños la lectura de "La leyenda de la Llorona". Pídeles que te ayuden imitando los llantos de la Llorona cada vez que aparezcan en la lectura.

Explicar (15 minutos)

Una vez que se termine de contar las leyendas, habla con los niños sobre aquellos aspectos que les gustaron de cada una de las lecturas, o si hubo algunos que les causaron temor. Posteriormente comenta sobre la importancia de la tradición del Día de Muertos y realiza la siguiente pregunta: "¿Por qué creen que se relacionan estas leyendas con el Día de Muertos?". Comenten las respuestas sobre lo que es una leyenda y si la definición de ésta se ajusta a las historias que acaban de leer.

Elaborar (35 minutos)

Comiencen a construir el altar con los materiales requeridos, cada caja puede ser utilizada para formar los pisos del altar, para luego cubrirlos con la tela negra; después coloquen las ofrendas en el altar junto con los demás materiales para adornarlo.

Evaluar (10 minutos)

Reúne al grupo y haz las siguientes preguntas: "¿Qué les pareció realizar, entre todos, un altar de muertos? ¿Conocían el significado de los elementos del altar?".

Transferencia (5 minutos)

Busquen otro tipo de tradiciones sobre otras partes del mundo pueden preguntar a sus padres o abuelos sobre las tradiciones que ellos llegaron a tener.

Referencia

La leyenda de la Llorona. Disponible en http://letrasparavolar.org/la-llorona/

CLARA MEDINA

¿Qué nos quieren decir?

Descripción general

Lectura sugerida

"Xatsija fábula", *en Cuéntame 2: Lecturas para todos los días* de Francisco Hinojosa.

Duración

1 hora y 40 minutos.

Pilar del programa que fomenta

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

Competencias a desarrollar

- Pensamiento crítico y creativo.
- Comprender qué es una fábula, para qué sirven.
- Conocer otras formas en las que las personas nos relatan historias que tienen un mensaje.
- Inventar su propia fábula.
- Identificar los componentes de una fábula.

Dimensiones del aprendizaje

- Psicomotora fina, al crear su propia fábula.
- Social, mediante el aprendizaje de una nueva forma de contar historias o dar un mensaje a las demás personas.
- Cognitiva, mediante el uso de la creatividad para crear su fábula.
- Ética, al respetar el trabajo de sus compañeros, así como a las tradiciones de las culturas.

Recursos materiales

- Hojas blancas.
- Colores.
- Plumones.
- Lectura sugerida.

Desarrollo

Enganchar (10 minutos)

Antes de iniciar la lectura, comienza con las siguientes preguntas: "¿Alguno de ustedes ha escuchado una fábula? ¿Tienen alguna idea de lo que son?". Después de escuchar las respuestas, continúa con esto: "Hoy les leeré una fábula, pongan mucha atención para poder descubrir qué nos quiere decir".

Explorar (15 minutos)

Comienza la lectura; recuerda hacer las pausas y los cambios de voz acordes con los personajes que se presentan en la historia; en las pausas puedes realizar preguntas: "¿Se imaginaban que estos animales fueran tan sabios? ¿Qué pensarían ustedes de lo que están hablando?".

Explicar (25 minutos)

Ayúdalos a entender lo que son las fábulas, puedes auxiliarlos comentando lo siguiente: "Una fábula es una pequeña historia literaria donde los personajes son animales, platos u otros objetos que tienen vida y pueden realizar muchas cosas como si fueran personas. Estos pequeños cuentos cortos tienen una enseñanza o moraleja que se explica, ya sea al principio o al final. Cada una de ellas narra una historia entretenida que nos ayuda a aprender o conocer nuevas cosas".

Elaborar (40 minutos)

Comienza repartiendo el material a cada alumno; después de que todos lo tengan, da la siguiente instrucción: "Ahora van a crear su propia fábula, piensen en algún tema ya sea amistad, familia, compañerismo, etcétera, para así crear su propia fábula. Pensemos juntos: ¿Qué es lo que queremos que nuestros compañeros aprendan el día de hoy? ¿Qué les queremos contar? Al finalizar la actividad cada compañero pasará a exponer su fábula".

Evaluar (15 minutos)

Reúne al grupo y continuación realiza las siguientes preguntas: "¿Qué les pareció la actividad? ¿Cambió la forma o el significado que tenían sobre las fábulas? ¿Fue fácil comprender las fábulas de sus compañeros?".

Transferencia

Pídeles que compartan las fábulas con su familia para conocer más sobre éstas; pueden intercambiar las fábulas entre sus compañeros o crear un pequeño libro para tenerlo en su salón y leerlo las veces que quieran.

Referencia

HINOJOSA, Francisco (antologador) (2012). *Cuéntame 2: Lecturas para todos los días*. México: Castillo.

Los dioses de la naturaleza

Descripción general

Lectura sugerida

Xurawe o la ruta de los muertos: mito huichol en tres actos de Silvia Leal Carretero.

Duración

1 hora y 25 minutos.

Pilar del programa que fomenta

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

Competencias a desarrollar

- Pensamiento crítico y creativo.
- Diseñar su propia versión de un dios.
- Analizar la manera que tienen las distintas culturas para hablar sobre la muerte.
- Conocer más información sobre la cultura wixárika.

Dimensiones del aprendizaje

- Psicomotora fina, mediante la creación de su propio dios.
- Social, mediante el entendimiento de que existen otras leyendas en donde explican distintas historias del mundo.
- Cognitiva, utilizando su creatividad para crear su propio dios.
- Ética, al respetar el trabajo de sus compañeros, así como a la historia que se está contando.

Recursos materiales

- Hojas blancas.
- Hojas de colores.
- Colores o plumones.
- Tijeras.
- Pegamento en barra.

Desarrollo

Enganchar (10 minutos)

Antes de realizar la lectura, preséntate con los niños y realiza un pequeño preámbulo sobre la cultura (wixárika), comúnmente conocida como "huichola" (hay que hacer énfasis en que no les gusta que se les llame de esta forma) para generar los siguientes cuestionamientos: "¿Han escuchado hablar de la cultura wixárika? De ser así, ¿qué es lo que conocen?, ¿saben algo sobre los wixárika?". Es necesario hablarles sobre esta cultura y destacar en que la lectura que están a punto de hacer pertenece a ella.

Explorar (15 minutos)

Comienza la lectura. Es importante que conforme se realiza la lectura se interactúe con los niños haciéndoles preguntas: "¿Les gustaría estar en la misma situación que Xurawe? ¿Qué creen que le dijo tal o cual personaje?".

Explicar (15 minutos)

Al final de la lectura puedes dar la siguiente explicación:

> Los wixaritari consideran que el mundo es una gran casa en la que los seres de la naturaleza y los humanos conviven en ella como si fuesen familia. Así, el abuelo se considera como el abuelito de los hombres, el venado como su hermano y el mar como la gran diosa madre. "Xurawe..." es una historia que proviene de la tradición oral wixárika que representa una guía mediante la cual los niños y jóvenes adquieren las enseñanzas de su cultura. Dado que la religión el modo de vida de los wixárika, en esta adaptación se ha hecho especial hincapié en conocer parte de la cosmogonía wixárika representada en diversos elementos de la naturaleza que fomentan el respeto por la misma.

También puedes orientar la discusión hacia la reflexión sobre el cuidado de la naturaleza; se puede fomentar el debate realizando las siguientes preguntas: "¿Por qué los dioses no consiguieron perdonar la vida de Xurawe? ¿Creen que los animales y las plantas hicieron bien en no ayudar a Xurawe en su camino hacia la región de los muertos? ¿Qué hubieran hecho en el lugar de Xurawe?". Una vez terminado el debate hay que mostrar imágenes de ecocidios (se sugiere el uso de fotografías del Mar de Aral, ciudades industriales, deshielo en los polos). Conforme se muestran las imágenes haz estas preguntas: "¿Quién consideran que puede tener el poder de quitar a los osos polares su hogar y de secar más de la mitad de la superficie de un mar?

¿Quién lo hizo? ¿Creen que nosotros que vivimos tan lejos de donde ocurre esto colaboramos en que suceda?". Una vez terminada la discusión, habrá que pedir algunas soluciones para mejorar el medio ambiente que ellos mismos propongan, y a su vez compartir con ellos problemáticas medioambientales así como la forma de combatirlas.

Elaborar (35 minutos)

Reparte el material a los alumnos y realiza la siguiente indicación: "Después de que escuchamos esta historia, vamos a inventar nuestro propio Dios. ¿Cómo les gustaría que fuera? ¿Grande, pequeño? ¿Con qué poderes? ¿Cuál sería su nombre?". Al final de la actividad cada niño expondrá el trabajo que realizó.

Evaluar (15 minutos)

Reúne al grupo y realiza las siguientes preguntas: "¿Qué piensan de la lectura? ¿Se imaginaban que existía este tipo de cuento para entender cómo las personas ven el tema de la muerte?".

Transferencia (5 minutos)

Pregunta a los niños si conocen todos los lugares sagrados a los que hace referencia la lectura. Pueden trazarlos en un mapa e investigar qué ceremonia sagrada se realiza en cada lugar.

Referencia

LEAL CARRETERO, Silvia (1992). *Xurawe o la ruta de los muertos: mito huichol en tres actos*. Guadalajara: Universidad de Guadalajara.

Anexo

Xurawe o la ruta de los muertos

Xurawe está acostado en su petate. Hace días que se siente enfermo, tiene pesadillas y no puede permanecer tranquilo ni de día ni de noche.

—¿Quieres un atolito? —le pregunta su esposa Tomasa al verlo tan enfermo.

—No tengo hambre. Estoy viendo borroso. Un hombre vestido de negro y con sogas ha estado espiándome... ¡Míralo! ¡Ahí viene!

—Soy un enviado de los dioses y vengo por ti —dijo el extraño hombre—. Alista tu takawatsi, échale tu violín; ponte tus huaraches y el sombrero porque el camino de los muertos es largo, y muy penoso también.

Xurawe estaba muy asustado, pero logró ponerse de pie con facilidad. Volteó a ver su petate, y para su sorpresa, se dio cuenta de que su cuerpo seguía tendido ahí. Su esposa no podía escucharlo. Nomás se le había desprendido el alma. Debía recorrer los cinco lugares sagrados para encontrar a los dioses y a ellos pedirles el perdón que le devolvería la vida.

Guiándose por su *tsikuri* (ojo de dios), y amarrado a las sogas del robavidas, Xurawe primero llegó al norte, a Durango, en donde vive nuestra madre Hauramanaka, quien custodia la vela que sostiene al sol. Ella le dijo:

—Lo siento, Xurawe. Has hecho mal y yo no puedo perdonar tu vida.

El robavidas se lo llevó al oeste, a Nayarit. Ahí vive la diosa del mar, Haramara, quien escurriéndose de entre las aguas salió y le dijo a Xurawe:

—Debes morir, Xurawe. Ése es el destino al que te condenaste. —y se metió detrás de una ola.

Entonces, el robavidas lo jaló hasta Xapawiyemeta, ahora conocido como Chapala, en donde encontró a una viejita que cuando se creó el mundo se arrancó los huesos, los molió y los aventó al mar creando la sal. Ella tampoco lo perdonó.

Se dirigieron al este, a un lugar en San Luis Potosí llamado Wirikuta, pero no pudo encontrar el espíritu del peyote, lo que significaba que no merecía su perdón.

El robavidas lo jaló con más fuerza hasta Santa Catarina, Te' akata. Ya sólo quedaba ver al abuelo fuego. Xurawe le suplicó su perdón, pero Tatewari le dijo que algo había hecho mal, y mientras se apagaba le decía:

—Esta es tu vida que también se extingue...

En ese momento, Xurawe murió. El robavidas lo llevó hasta la región de las sombras, en cuya entrada había cinco hombres vestidos de negro custodiando la puerta.

—¿A dónde llevas a ese hombre? —preguntaron al robavidas.

—Los dioses ordenaron su muerte y yo sólo lo traigo hasta aquí.

En ese momento, uno de los señores de la oscuridad tomó uno de sus muwieri, de esos que se encajan en el sombrero, y lo dirigió hacia el cielo para comunicarse con los dioses. En su cara empezó a dibujarse una sonrisa maliciosa y abriendo la puerta del Teteyuauekia le dijo a Xurawe:

—Los dioses han confirmado lo que el robavidas dijo. Vas a tener que tomar el camino tenebroso. Si hubieras cumplido tus promesas y no te hubieras portado mal, de aquí habrías volado al cielo.

El robavidas lo arrastró por la región de las tinieblas. Recorrieron mucho rato hasta que debajo de unos robles encontró a la diosa Kukuru, una paloma de alas blancas a la que el robavidas permitió acercársele.

—Está prohibido matar a las palomas, Xurawe. A mi cuidado están ellas que son mis hijas, y también el agua que las mantiene vivas. Pero tú no cuidaste a ninguna de las dos.

—Madre Kukuru, tengo mucha sed. Ha sido largo mi caminar. Ten un gesto de compasión hacia mí y ofréceme un poco de agua.

—Acércate, te voy a dar del agua que dejaste —y jalándolo, el robavidas lo obliga a tomar de un agua hedionda y llena de gusanos.

—Sabe muy mala.

—Esta es el agua que tendrás que beber. Si hubieras cuidado el agua, te hubiera tocado tomar agua limpia.

Xurawe siguió su camino con retorcijones en el vientre de tan mala que estaba el agua. Pero se fue alegrando al ver un valle lleno de pinos.

—Este lugar es muy bello —dijo Xurawe, pero pronto su expresión se fue cambiando a la de un espanto horrible, pues los árboles escurrían sangre de sus ramas.

—Dime, Xurawe, ¿por qué anudaste las ramas de los pinos cuando estabas vivo?, ¿por qué los cortaste? Desde entonces, los árboles han estado sufriendo. Ellos nunca te molestaron; sólo han estado en el campo creciendo.

Entonces, uno de los árboles extendió sus ramas y abrazó a Xurawe hasta asfixiarlo al tiempo que le decía:

—¿No te das cuenta de que nosotros también podemos sufrir?

Cuando Xurawe pudo recobrar el conocimiento, siguió su camino. A lo lejos vio a un cuervo que estaba cocinando unas tortillas de maíz en un comal.

—Madre de los cuervos, me muero de hambre. ¿Me regalas unas tortillas?

—¿Cómo te atreves a pedirme comida si mataste a muchos de mis hijos? Debes cuidar la naturaleza, Xurawe. Ahora sentirás lo que mis hijos sintieron.

En ese momento, una parvada de aves se acercó a Xurawe y empezó a picotearlo. Cuando la tortura cesó, la madre de los cuervos se acercó y le regaló una tortilla:

—Toma esta tortilla para que no olvides que tampoco la comida debe desperdiciarse.

Xurawe guardó la tortilla en su tatawatsi y se alejó rápido antes de que pudieran atacarlo otra vez. Llegaron al pie de un río de agua muy caliente en cuya orilla se encontraban varios perros de diferentes colores. Entre ellos destacaba una perra con el pelo negro, Tixi'wa, madre de todos nosotros, quien se aproxima a los viajeros:

—Madre Tixi'wa, ayúdame a cruzar el río.

Pero antes de que Tixi'wa pudiera contestarle, un perro se le acercó y le dijo:

—Fuiste malvado conmigo. Me lanzaste piedras por haberte pedido comida.

Y entonces todos los perros empezaron a perseguirlo y morderlo.

—Reconozco que me porté mal con ustedes, pero ahora quiero que me perdonen.

Xurawe sacó la tortilla que llevaba en el tatawatsi y la repartió entre los perros. Entonces, la madre de los perros se le acercó y lo ayudó a cruzar el río.

Del otro lado encontraron el Neirata, el final del camino de los muertos. Ahí Xurawe se unió a los demás muertos. Todos estaban baile y baile, pisoteándose y aplastándose con tanto movimiento. Sin poder resistirse, Xurawe empezó a tocar su violín y a no poder dejar de bailar, ya hasta empezaba a sentir cómo se le aflojaban los huesos.

Mientras tanto, la familia de Xurawe lloraba su muerte. Ya estaban preparando los funerales con la ayuda de un marakame. Su familia estaba haciendo una jícara para ofrendarla a los dioses. Querían que los dioses lo dejaran salir de la región de los muertos para verlo una última vez. Pero sólo había alguien que podía lograr sacar a Xurawe de ahí.

El marakame viajó hasta Wirikuta. Ahí encontró una flor que cuando tocó se convirtió en venado.

—¿Quién se atreve a despertarme? Estoy descansando bajó mis dioses —dijo Kauyumarie.

—Disculpa mi osadía, dios Kauyumarie. Vengo de parte de una familia que ha perdido a un ser querido. Ya han puesto la jícara y han hecho las demás ofrendas. Búscalo antes de que se haga de día y déjalo ver a su familia por última vez.

Kauyumari despegó del suelo, y convertido en un águila voló hasta la región de los muertos en donde encontró a Xurawe bailando. Tomó un pedacito de estambre y lo amarró a su cuerpo para que no se le cayeran los huesos mientras andaban.

Volaron hasta su funeral. Su familia estaba muy contenta de poderlo ver otra vez. Le echaron agua encima para limpiar sus malos actos, mientras que a Kauyumarie le entragaron las ofrendas que él a su vez llevaría a los dioses.

Pero ya era tiempo de regresar. Xurawe empezó a caminar al tiempo que su familia le gritaba:

—¡Adiós, Xurawe! ¡Te vamos a extrañar!...

Y agitando sus brazos, Xurawe les decía adiós. Luego se fue desvaneciendo y su cuerpo fue haciéndose tierra, y también agua, tierra, y hasta se encendió como fuego.

Texto adaptado a partir de *Xurawe, o la ruta de los muertos: mito huichol en tres actos*

El Dr. Quesí y el Dr. Quenó

Descripción general

Lectura sugerida

Las respuestas exactas del Dr. Quesí y el Dr. Quenó de Paul Martin.

Duración

1 hora.

Pilar del programa que fomenta

Fomentar el pensamiento científico.

Competencias a desarrollar

- Pensamiento crítico y creativo.
- Asociar sus conocimientos previos con sus propias deducciones.
- Formular explicaciones sobre el qué y el porqué de las cosas.
- Comunicación.
- Deducir cómo funcionan las cosas que los rodean.
- Explicar cómo creen que funcionan las cosas.

Dimensiones del aprendizaje

- Psicomotora gruesa, con el uso de materiales.
- Social, mediante la interacción entre el promotor de lectura y sus compañeros.
- Cognitiva, al escuchar y aprender el qué y porqué de algunas cosas que nos rodean.
- Ética, al fomentar el respeto de escuchar a sus compañeros y al promotor.

Recursos materiales

- Una pelota pequeña de hule (de aquellas que rebotan mucho).
- Globos.

Desarrollo

Enganchar (5 minutos)

Empieza preguntando sobre las pelotas: si alguno de los alumnos las ha usado, en qué momento, en qué actividad y si conocen cuántos tipos de pelotas existen. Deja que se explayen en esta parte y, cuando sea pertinente, haz la siguiente pregunta: "¿Se han preguntado alguna vez por qué botan las pelotas?". Antes de que contesten, toma el libro y pasa a la siguiente parte.

Este libro puede usarse durante dos sesiones, siempre y cuando lo leas, te documentes adicionalmente y planees una actividad que acompañe los ejemplos. Aquí te presentamos una sugerencia.

Explorar (30 minutos)

Saca la pelota, juega un poco con ella y comenta: "A pesar de sus materiales y tamaños, ¿por qué creen que las pelotas botan?". Pásale la pelota a alguien y deja que conteste. Permite que expresen cualquier idea y mantén el orden para que todos escuchen. Vuelve a pasar la pelota unas pocas veces para escuchar diferentes opiniones.

El libro de *Las razones de la ciencia* nos muestra la explicación del Dr. Quesí y el Dr. Quenó, sobre por qué botan las pelotas (página 22). Lee la respuesta loca primero y pregunta qué opinan. Después lee la respuesta exacta y pregunta cuál respuesta prefieren y por qué.

Pasa a otra sección del libro, pero siempre pregúntales a ellos primero cuál creen que es la respuesta. Utiliza la pelota para dar la palabra a los niños y que todos participen contestando preguntas.

Después puedes realizar lo mismo con el globo: ínflalo, frótalo en la cabeza e intenta pegarlo a la pared. Deja que los niños intenten explicar por qué pasa esto. De nuevo, lee primero la respuesta loca (página 58) y después la exacta.

Explicar (5 minutos)

Puedes realizar tantas preguntas como te dé el tiempo. El objetivo de la actividad es que los niños aprendan las respuestas exactas, pero lo más importante es que identifiquen cuál es cuál. Es decir, en la vida cotidiana las personas tienen diferentes versiones del porqué de las cosas, pero si leemos e investigamos, sabremos distinguir qué cosas son fantasías y qué cosas se apegan a la realidad.

Mientras más conocimientos tenemos es más difícil engañarnos y que otras personas se aprovechen de nosotros.

Elaborar (5 minutos)

El juego es la parte interactiva que acompaña a esta lectura. El libro tiene diferentes secciones que se leen independiente una de otra, ya que son explicaciones de algunos fenómenos que nos rodean. Intenta realizar alguna dinámica que se relacione con cada sección.

Evaluar (10 minutos)

Reúne al grupo y realiza las siguientes preguntas: "¿Les gustó aprender cosas nuevas? ¿Qué ya sabían y qué no? Siempre es importante preguntarse cosas, ya que la curiosidad es el primer paso para vivir una aventura que puede cambiar nuestras vidas y la investigación nos ayuda a evitar errores, pues en la mayoría de los casos alguien más ya se equivocó y nosotros podemos aprender de esas experiencias".

Transferencia (5 minutos)

Pregúntales qué otra cosa les gustaría aprender y si tienen duda de por qué sucede algo o cómo funcionan las cosas, pueden preguntar a los adultos y leer algún libro sobre eso. ¡Hay muchos fenómenos muy interesantes!

Referencia

MARTIN, Paul (2007). *Las respuestas exactas del Dr. Quesí y el Dr. Quenó*. México: SEP.

LETICIA DÍAZ

¿Rebota el sonido?

Descripción general

Lectura sugerida

El sonido de Jan Stradling.

Duración

1 hora y 45 minutos.

Pilar del programa que fomenta

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

Competencias a desarrollar

- Pensamiento crítico y creativo.
- Analizar las características del sonido y qué es lo que lo conforma.
- Identificar los distintos sonidos que realizan los animales y cómo éstos producen un efecto de eco.
- Construir su propio rebotasonidos.

Dimensiones del aprendizaje

- Psicomotora al fomentar el manejo de utensilios de fácil acceso para experimentar que el sonido rebota.
- Social, al colaborar apoyando a sus compañeros en la elaboración del experimento, comunicándose y resolviendo conflictos en el desarrollo del trabajo colaborativo.
- Cognitiva, al interpretar instrucciones orales y escritas para la elaboración de un experimento que ayude a la comprensión de lo que significa el sonido y sus características.
- Ética, porque la actividad que se desarrollará para conocer más sobre el sonido fomenta el diálogo, la convivencia y el respeto hacia los demás.

Recursos materiales

- Un reloj que haga tic tac.
- Tres tubos de cartón de 40 cm de largo (como el de los rollos de papel absorbente de cocina).
- Cinta adhesiva.
- Dos libros gruesos de pasta dura.
- Mesa o escritorio.
- Un transportador.
- Dos hojas de papel.
- Lápiz.
- Una regla de 30 cm.
- Mesa de trabajo.

Desarrollo

Enganchar (10 minutos)

Comienza la sesión pidiendo a los niños que tomen asiento e invitándolos a que guarden silencio, posteriormente pregúntales si saben cómo es que algunos animales hacen para encontrar su alimento. Propicia que compartan sus respuestas, podrás esperar que respondan que es mediante una persecución, o por acecho, entre otros. Entonces, será el momento de preguntarles si saben de algún animal que produce sonidos agudos produciendo ecos y que cuando estos sonidos rebotan en una presa (insectos o bichos) los animales encuentran su alimento. Pregunta si quisieran saber de qué animal se trata, entonces será el momento de invitarlos a escuchar la lectura propuesta sobre el sonido.

Explorar (25 minutos)

A través de la lectura sugerida, los niños conocerán de una manera agradable y sencilla conceptos que les ayudarán a saber más sobre el sonido y sus características. Conocerán, por ejemplo, cómo oímos, cómo producimos sonidos, lo que es el tono y el volumen, los sonidos de los animales, así como su medición.

Interactúa con los niños, muéstrales las imágenes del libro, te ayudarán a captar mejor su atención, ya que son muy explícitas.

Explicar (15 minutos)

A través de la lectura, los niños conocieron cómo los animales producen ciertos sonidos por medio de los cuales se comunica pues no hablan, y que otros animales incluso de esa forma encuentran su alimento.

Podrás, a partir de esto, hacerles algunas preguntas como:

- ¿Por qué los monos aulladores producen sonidos tan fuertes?
- ¿Cómo se comunican las ballenas y los delfines?
- ¿Cómo se comunican los lobos entre ellos?
- ¿Cómo son los sonidos del murciélago y para qué les sirven?

A partir de esta última pregunta explica que efectivamente el murciélago produce sonidos agudos que rebotan como eco cuando chocan contra una presa, y que de esa manera encuentran su alimento; además, que vuelan en la noche cuando casi ya no hay luz y utilizan los ecos para guiarse, incluso puedes decirles que a esto se le llama *ecolocación*.

Puedes entonces preguntarles si saben lo que es el eco, y después de atender sus respuestas podrás definir lo que significa.

Posteriormente podrás retomar el tema de la lectura del sonido y explicar que está formado por ondas invisibles que viajan por el aire y hacen que las cosas vibren.

Explica que el sonido se refleja como sucede con la luz, y que se utiliza en muchos aparatos como, por ejemplo, en el sonar de los barcos para navegar, comunicarse o detectar objetos que se encuentran sumergidos.

Elaborar (40 minutos)

Esta actividad será interesante para los niños ya que realizarán de manera fácil y práctica un modelo que represente cómo rebota el sonido, utilizando materiales sencillos, e incluso podrán aplicar sus conocimientos vistos en clase a través de la utilización del transportador y de la regla.

Para el experimento que realizarán es recomendable formar equipos. La cantidad de integrantes dependerá del material que tengas a tu disposición para llevarla a cabo; es recomendable equipos de cinco niños aproximadamente.

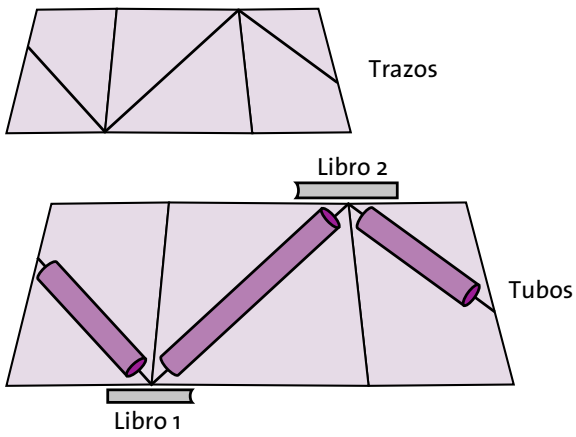
- Paso 1: reparte el material a los niños en las mesas de trabajo.
- Paso 2: toma dos hojas de papel en forma horizontal y divídelas a la mitad trazando una línea con la regla.
- Paso 3: toma el transportador, y desde la línea que trazaste a la mitad, marca un ángulo de 450 a la derecha y otro hacia la izquierda.
- Paso 4: haz lo mismo con la segunda hoja.
- Paso 5: coloca las hojas una sobre la otra de tal manera que coincidan las líneas, como si fuera un zigzag.
- Paso 6: pega los tubos de cartón con cinta en las líneas en forma de zigzag.
- Paso 7: en la unión de los dos tubos coloca un libro en forma vertical de tal manera que parezca una pared, donde se reflejará el sonido como se muestra en la figura. Habrá que tener precaución de que el libro que coloques tenga la pasta dura, para que se pueda mantener de pie.

- Paso 8: coloca el reloj en uno de los extremos de los tubos y del lado opuesto acerca tu oído al extremo del tubo y escucha.

Evaluar (10 minutos)

Después de escuchar el sonido del tic-tac del reloj, compartan su experiencia y pregunta a los niños: "¿Qué entendieron por reflexión del sonido?", y motívalos para que comuniquen lo que vivieron al momento de colocar su oído en el extremo del tubo, es decir, que manifiesten cómo interpretan lo que sucedió.

El sonido del reloj viaja por el aire del tubo y, al chocar con la pared, que en este caso lo representa el libro, continúa y viaja por el otro tubo hasta que choca en el otro tubo y de ahí llega a su oído.



Transferencia (5 minutos)

A través de esta experiencia, motiva a los niños e impúlsalos a que comenten con sus familiares y amigos para transmitir lo que aprendieron en la lectura acerca del sonido, incluso a realizar esta experiencia sencilla con ellos. A partir de esto se fomenta el conocimiento de fenómenos que suceden en nuestro entorno y la posibilidad de interpretarlos de una manera significativa.

Adaptaciones

Los tubos de cartón pueden variar de tamaño, pero se seguirá el mismo procedimiento. También, si no cuentas con un reloj tic-tac, puedes cambiarlo por otro o, en su defecto, descarga desde tu celular el sonido de un reloj tic-tac.

Referencias

PIÑÓN, G. (s. f.). *Cuaderno de experimentos. Un viaje por la física*. México: Conacyt.

STRADLING, Jan (2003). *El sonido*. México: SEP/McGraw-Hill, Libros del Rincón.

LETICIA DÍAZ

¡Es química!

Descripción general

Lectura sugerida

La química de Charles Dingersheim.

Duración

1 hora y 50 minutos.

Pilar del programa que fomenta

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

Competencias a desarrollar

- Pensamiento crítico y creativo.
- Analizar cómo ciertos elementos pueden crear una reacción química.
- Identificar cómo sucede la descomposición de los alimentos.

Dimensiones del aprendizaje

- Psicomotora, al realizar un experimento donde se demuestren los cambios que se ocasionan en la materia mediante una reacción química, en el que manipularán utensilios y sustancias en forma sencilla y segura.
- Social, al fomentar la interacción, cooperación, participación y trabajo en equipo, entre los niños, a través de la realización de un experimento.
- Cognitiva, al comprender a través de la lectura la importancia de la química en su entorno.
- Ética, al propiciar el respeto, el diálogo y la convivencia entre los niños.

Recursos materiales

- Agua oxigenada (se consigue en farmacias).
- Una papa cruda.
- Vaso de plástico transparente o de vidrio.
- Trapo para limpiar o papel.
- Pedazo de papel aluminio o papel.

Desarrollo

Enganchar (10 minutos)

Invita a los niños a crear un ambiente sereno: realiza una dinámica sencilla como levantar los brazos, haciendo un ejercicio de respiración pausada, para dar inicio a la sesión.

Pregunta a los niños si se han puesto a pensar de qué están hechas las cosas o cómo se elaboran; puedes poner el ejemplo en la elaboración de un pastel pidiéndoles que te indiquen cómo se imaginan que se prepara, cómo creen que se hornea, etcétera.

Otra opción es tomar un pedazo de papel aluminio o papel y empezarlo a cortar en pedazos, hasta que poco a poco se hagan más pequeños, para explicarles que cada vez que obtienes un pedacito más pequeño hasta que ya sus ojos no puedan ver los trozos de tan pequeños. Aquí será el momento de preguntar: "¿Por qué creen que suceda eso? ¿Creen que desaparecen los pedacitos?". Atiende sus respuestas.

Explorar (30 minutos)

Comienza a dar lectura al libro *La química*. La introducción es muy interesante pues los hará reflexionar sobre todas las cosas que se encuentran a su alrededor en las que interviene la química y los invita a experimentar para saber los secretos de esta ciencia.

Pregunta: "¿Qué es materia? ¿Qué es química? ¿Dónde podemos encontrar la química? ¿Dónde se encuentra la química en la naturaleza? ¿En un laboratorio? ¿En los plásticos? ¿En una pila? ¿En el fuego?".

Explicar (15 minutos)

Al realizar la lectura de *La química* te darás cuenta de que cada sección viene acompañada con un experimento, mas no quiere decir que los vayas a efectuar todos junto con los niños, aunque son muy sencillos; queda abierta la opción para que puedas realizar a tu elección cualquiera de ellos.

También aquí se propone en seguida un experimento sencillo y de fácil acceso en cuanto a materiales para demostrar lo que son los cambios o transformaciones.

Se recomienda que en cada una de las secciones del libro puedas interactuar con los niños, por ejemplo, en la sección "En un laboratorio" puedes preguntar si conocen un laboratorio, si han hecho experimentos en alguno, cómo se imaginan un laboratorio, lo que podemos encontrar en alguno de ellos, etcétera, para motivarlos a que sigan interesados en la lectura y puedan reflexionar que la química no sólo está en un laboratorio, sino en todo lo que les rodea.

Elaborar (40 minutos)

Antes de comenzar el experimento, pide a los niños que recuerden la lectura e invítalos a realizar un experimento en el que podrán observar una descomposición de un producto químico que se encuentre en un alimento como son las deliciosas papas.

El experimento se realizará en forma de equipos, la cantidad de integrantes recomendable es de tres a cuatro niños; conviene pedir apoyo del profesor para que el desarrollo de la actividad sea armónico y seguro, sobre todo porque utilizarán agua oxigenada, la cual será distribuida y manipulada por el promotor y el profesor exclusivamente. La actividad se puede realizar en mesas de trabajo o al aire libre, según las condiciones o el lugar establecido en la escuela asignada.

El objetivo será descomponer rápidamente un producto químico presente en los alimentos, en este caso será en una papa. Las papas crudas contienen una enzima llamada catalasa, la cual se encuentra en las células vivas y su función es acelerar la descomposición de sustancias químicas en los alimentos, formando unas más simples para que sean más fáciles de aprovechar.

En el experimento a realizar identificarán la presencia de dicha enzima en una papa cruda con la ayuda de agua oxigenada, para que a través de ella se descomponga en agua y oxígeno.

Sigue estos pasos:

- Paso 1: reparte el material a los niños, un vaso y una rebanada de papa.
- Paso 2: llena el vaso hasta la mitad con agua oxigenada.
- Paso 3: coloca dentro del vaso la rebanada de papa cruda.
- Paso 4: observa rápidamente lo que sucede.
- Paso 5: observa si se forman burbujas.

Se recomienda que al término de la sesión se recolecte el agua oxigenada, para evitar derrames; para ello se deberá prever un recipiente cuya capacidad contenga el agua oxigenada que se utilizó.

Evaluar (10 minutos)

Después de haber realizado el experimento, pregunta a los niños de dónde creen que salieron las burbujas. Ellos contarán sus experiencias, y se espera que la respuesta sea que provienen del oxígeno, lo cual comprobará que se descompuso rápidamente en oxígeno y agua.

Transferencia (5 minutos)

Motiva a los niños para que comenten en casa la lectura que realizaron, sobre la importancia de la química en nuestro entorno y puedan comunicar la experiencia de haber realizado un experimento donde aprendieron a descomponer una sustancia química.

Referencias

DINGERSHEIM, Charles (2007). *La química*. México: SEP, Libros del Rincón.

PRATT VAN CLEAVE, Janice (1995). *Química para niños y jóvenes*. México: Limusa.

LETICIA DÍAZ

Marie Curie

Descripción general

Lectura sugerida

Mujeres que cambiaron el mundo de Daniela Wolf.

Duración

1 hora y 50 minutos.

Pilar del programa que fomenta

- Fomentar el pensamiento científico.
- Promover la justicia social y solidaridad.
- Motivar el gusto por la lectura.

Competencias a desarrollar

- Pensamiento crítico y creativo.
- Comprender que las mujeres también tuvieron un papel importante en el área de la ciencia.
- Identificar las características de estas mujeres desde su forma de pensar hasta las cosas que las llevaron a ser famosas.
- Diseñar su propio "líquido radiactivo".
- Usar las características que observan de estos personajes como inspiración para aplicarlas en la vida diaria.

Dimensiones del aprendizaje

- Psicomotora, al elaborar un producto de consistencia viscosa y de un color radiante para simular un líquido radiactivo, en el que manipularán distintas sustancias para su obtención.
- Social, al fomentar la interacción, cooperación y participación entre los niños a través de la elaboración de un modelo que simulará un líquido radioactivo.
- Cognitiva, al comprender a través de la lectura la importancia de las mujeres en la ciencia, así como el concepto de radiactividad.
- Ética, ya que mediante el desarrollo de la lectura se propicia un ambiente de escucha y respeto entre los niños.

Recursos materiales

- Pegamento transparente (100 gr mínimo).
- Dos vasos con agua: uno con 100 ml y otro con 200 ml.
- Un marcatextos fluorescente de color verde de preferencia.
- Un tazón o plato hondo de plástico.
- Una cuchara de plástico o metal.
- Bórax (se consigue en farmacias).
- Un vaso de plástico.
- Un mandil o camiseta vieja.
- Cuchara de plástico.
- Bote de plástico de 1 litro (tipo recipiente de yogur) para recoger al final el producto y dejarlo a su profesor(a).

Desarrollo

Enganchar (10 minutos)

Propicia un ambiente sereno antes de iniciar la lectura; puedes pedir a los niños que se pongan de pie y hagan una serie corta de respiraciones. Posteriormente les preguntarás si conocen a Teresa de Calcuta, María Montessori, Coco Chanel, Frida Kahlo, Nadia Comaneci y Marie Curie. Es posible que algunos de los niños conozcan a alguna de estas mujeres exitosas, pero también existe la probabilidad de que no. Entonces, comienza mencionando algún rasgo característico de su persona o de sus aportaciones, por ejemplo: "¿Saben a quién le otorgaron el premio Nobel de la Paz por luchar pacíficamente por los derechos de los indígenas, y a quién el Premio Nobel de Física junto a su esposo? ¿Sabes quién de estas mujeres fue beatificada?".

Explorar (30 minutos)

Comienza la lectura *Mujeres que cambiaron el mundo*, pueden elegir de quién hablar en la sesión, incluyendo entre ellas a Marie Curie. Este libro es muy atractivo ya que se presentan los personajes como si fueran ellos mismos los que narran su biografía. Enfócate en Marie Curie, ya que es la perfecta imagen de una mujer trabajadora e interesada por la ciencia, apegada a su trabajo hasta el punto de sacrificar su propia vida.

Explicar (15 minutos)

Es recomendable enfatizar aspectos de la vida de Marie Curie, para que puedan reflexionar sobre los aportes a la ciencia que ella realizó a través de sus investigaciones.

Menciona que Marie Curie desde pequeña fue una niña muy inteligente, además de que le encantaba leer libros de historia natural y de física. Explícales que ella descubrió el elemento químico radio, así como el polonio, los cuales son importantes por sus propiedades radiactivas, así como peligrosos de manipular.

Gracias a ella se sabe que la radiación es necesariamente una propiedad atómica. Abrió el camino a la medicina atómica (arma importante para combatir el cáncer), negándose a patentar su hallazgo para ponerla al servicio de la humanidad en forma gratuita. Recibió no sólo un Premio Nobel sino dos, demostrándole a todo el mundo que las mujeres son capaces de lograr cosas extraordinarias si se lo proponen.

Elaborar (40 minutos)

Antes de comenzar con la elaboración de la simulación de un líquido radiactivo, comenta que Marie Curie creía que existía un elemento químico que emitía muchas radiaciones, y por esa razón le llamó *radio*. Puedes dar la definición de radioactividad que es la propiedad de ciertos cuerpos que contienen átomos que, cuando se desintegran, espontáneamente generan radiaciones, y este fenómeno físico ocasiona la impresión de placas fotográficas, la generación de fluorescencia, etcétera. Por ello en nuestro experimento utilizaremos un marcatextos para simular el líquido radiactivo.

Para el experimento que realizarán es recomendable formar equipos, la cantidad de integrantes es de tres o cuatro niños, así como pedir apoyo del profesor para evitar que, por curiosidad, los niños lo logren ingerir ya que el resultado será atractivo y divertido para ellos. También cabe mencionar que, una vez realizado este experimento, se puede recoger el fluido en un bote de plástico.

Sigue estos pasos:

- Paso 1: reparte el material a los niños en las mesas de trabajo.
- Paso 2: vierte el pegamento transparente dentro del recipiente de plástico (plato o tazón).
- Paso 3: vierte ahí mismo 100 ml de agua, aproximadamente.
- Paso 4: remueve con una cuchara.
- Paso 5: quita la tinta del marcatextos y exprime el líquido sobre el pegamento con agua.
- Paso 6: remueve de nuevo hasta que la mezcla quede homogénea.
- Paso 7: en el vaso que contiene los 200 ml de agua agrega una cucharada de bórax y disuelve.
- Paso 8: vierte poco a poco la solución de bórax en la que tienes con el pegamento y mézclalo lentamente; percibirás que comienza a formarse

una pasta chiclosa como si fuera un fluido pegajoso. Éste simula un fluido radiactivo por la coloración que toma (fluorescente); podrán manipularlo, y si fuera posible que lo pongan en la oscuridad para observar que hay fluorescencia.

Se recomienda que al término de la sesión se recolecte en el bote de plástico el fluido viscoso, para conservar la limpieza.

Evaluar (10 minutos)

De acuerdo con la lectura, pregunta a los niños qué opinan sobre las contribuciones de las mujeres en la ciencia y en la sociedad. Después de recibir sus respuestas, interroga si comprendieron cuáles fueron las aportaciones más importantes de Marie Curie.

Finalmente, motívalos a que expresen sus comentarios sobre el experimento realizado y sobre cómo definen ellos la radiactividad.

Transferencia (5 minutos)

Motivar a los niños para que comenten en casa la lectura que realizaron, sobre la importancia y las aportaciones de las mujeres en la ciencia y en la sociedad, así como también la experiencia que vivieron al realizar el experimento sobre la simulación del líquido radioactivo.

Adaptaciones

Puedes cambiar los integrantes del equipo para realizar la actividad. Es posible cambiar el color de los marcatextos, según disponibilidad.

Además, es importante que tú mismo prepares la cantidad de la solución de bórax en agua, para ahorrar tiempo. Sería más fácil que lo hicieras antes de comenzar la sesión, para que estés seguro de la cantidad que deben de administrar para obtener el resultado deseado.

Referencia

WOLF, Daniela (2005). *Mujeres que cambiaron el mundo*. México: SEP, Libros del Rincón.

Autores

Militza Rosas Chávez

Es encargada de Administración de Recursos e Implementación de Proyectos y supervisora del Programa Letras para Volar de la Universidad de Guadalajara en el área de Desarrollo Comunitario de la Unidad de Servicio Social.

Sandra Judith Gómez González

Es mercadóloga y maestra en políticas públicas de gobiernos locales por la Universidad de Guadalajara y asesora educativa del taller Debate académico dentro del Diplomado Didácticas Centradas en el Aprendizaje del Estudiante. Ha participado como tallerista en la Feria del Libro de Los Ángeles, California. Desde 2010 imparte talleres para niños y participa en la formación de jóvenes como promotores de lectura. Fue 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*. Estudia el doctorado en Gestión de la Educación en CUCEA

Clara Patricia Medina Hernández

Estudia el séptimo semestre de Psicología y apoya el Programa Universitario de Fomento a la Lectura Letras para Volar en el área administrativa. Da seguimiento a voluntarios y prestadores de servicio social del programa y desarrolla didácticas para niños de primaria. Ha dado terapia a niños y adultos, así como talleres de intervención en crisis y prevención y tratamiento de depresión.

Marina Arisbeth Enciso Sotelo

Licenciada en Diseño para la Comunicación Gráfica e ilustradora, apoya al Programa Universitario de Fomento a la Lectura Letras para Volar como promotora de lectura y creadora de estrategias didácticas para niños de primaria. Ha ilustrado libros para niños y *La Gacetita* de la Universidad de Guadalajara.

Leticia Adriana Díaz Nájera

Es ingeniera química de profesión por la Universidad de Guadalajara y maestra por la Universidad de Montpellier II, Francia. Desde hace 20 años, se desarrolla como profesora de química y física en secundaria, bachillerato y universidad. Actualmente colabora en el programa Letras para Volar de la Universidad de Guadalajara, en la sección "Cientílocos" de *La Gacetita*.

Alejandra Tadeo Gómez

Egresada de la licenciatura en Diseño para la Comunicación Gráfica en la Universidad de Guadalajara, actualmente labora en el Programa Universitario de Fomento a la Lectura Letras para Volar, y su 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 difusión del programa, así como el diseño de espacios para la lectura. También es encargada de capacitación a alumnos de licenciatura como promotores en el pilar de la ciencia.

Jorge Enrique López Campos

Es maestro en tecnologías para el aprendizaje por la Universidad de Guadalajara y licenciado en mercadotecnia con experiencia en educación e innovación de medios para el aprendizaje. Ha sido responsable del Área de Comunicación y Proyectos de Innovación de la Coordinación de Innovación Educativa y Pregrado de la Universidad de Guadalajara. Ha impartido talleres para profesores y estudiantes universitarios sobre el impacto que tienen las tecnologías en la educación, y las formas de innovar la enseñanza mediante el uso de nuevos medios. Es profesor de Diseño web dinámico de la Maestría en Tecnologías para el Aprendizaje.

Moisés Ramón Suárez Michel

Es licenciado en filosofía por la Universidad de Guadalajara. Ha trabajado como docente por más de 25 años en diversas instituciones educativas en varios niveles educativos. Su trabajo versa sobre temas de estética, filosofía política y filosofía de la ciencia. A lo largo de su labor docente y profesional ha manifestado una preocupación por conocer cómo se acerca a los jóvenes y niños a la semántica científica y artística. Para este autor, el lenguaje es un juego con pretensiones de verdad.

Patricia Rosas Chávez

Es doctora por la Universidad de Guadalajara en organizaciones que gestionan aprendizaje electrónico y maestra en políticas públicas por el Instituto Tecnológico Autónomo de México. Ha trabajado como docente y alfabetizadora de adultos en diferentes niveles educativos. Tiene un posgrado en técnico de formación en línea y en tutorías académicas. Fue coordinadora del Programa de Maestría en Tecnologías para el Aprendizaje y actualmente es coordinadora de Innovación Educativa y Pregrado en la Coordinación General Académica en la UdeG, de la Red de la Región Centro Occidente de Tutorías de la ANUIES y del programa Letras para Volar en colaboración con la Fielding Graduate University.

Estrategias didácticas para la apropiación de la lectura.
Educación primaria, segunda parte
se terminó de editar en abril de 2018
en las oficinas de la Editorial Universitaria
José Bonifacio Andrada 2679, Lomas de Guevara
44657 Guadalajara, Jalisco