

se alcanzan numerosos logros relacionados con el pensamiento lógico-matemático. El niño puede seguir diferentes tipos de series e inventar las suyas propias, clasificar objetos por su forma, tamaño y color, establecer relaciones de espacio y tiempo, de causalidad y de correspondencia término a término. Asocia el número con la cantidad hasta el diez e inicia la escritura de los numerales.

Otro gran logro de esta etapa es el desarrollo de la representación gráfica de ideas y palabras. Puede escribir su nombre y apellido e identificarlo en carteles. Posee un gran interés por el aprendizaje de la lectura y escritura y disfruta mucho con los cuentos infantiles.

Es seguro, activo, independiente y perspicaz. Establece fuertes lazos de amistad con sus amigos, disfruta de los juegos en grupo y comprende las reglas lúdicas. Ante una diferencia, puede razonar y dialogar antes que reaccionar de manera violenta. Se vuelve más independiente de su madre y es capaz de pasar tiempos prolongados en compañía de sus pares.

DESTREZAS

60 a 72 meses

SOCIOAFECTIVAS

- Se desapega de su madre con mayor facilidad.
- Da solución rápida a sus problemas, aunque con respuestas que parecerían no ser las más lógicas para resolverlos.
- Puede servirse un vaso de agua sin derramar el líquido.
- **Fortalece sus relaciones de amistad, y las escoge por afinidad.**
- **Se desarrolla el juego reglado y competitivo, indicador de que su conducta egocéntrica está próxima a desaparecer o está erradicada del todo.**
- Juega con sus iguales y le gusta cooperar con ellos. Se distrae con juegos complejos, los sencillos le aburren, disfruta de juegos de mesa como: ludo y bingo. Le gustan los legos.
- **No desaparece su amigo imaginario, es más, él está presente en la dramatización con sus juguetes,** el niño puede estar también acompañado de amigos reales y gusta de su presencia, es así como van armando todo un mundo de fantasía a la hora del juego.
 - En esta edad las reglas morales son dictámenes inalterables dados por una persona de autoridad. «No se puede hacer porque mi papá dijo».
 - Adquiere normas de comportamiento sociocultural como: higiene personal, conciencia ambiental, orden y normas de cortesía.
- Los temores nocturnos son muy frecuentes ya que posee una imaginación extraordinaria que llega a asustarlo por las noches, mientras que en la mañana goza con ella.

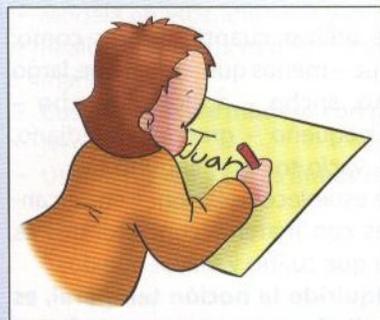


60 a 72 meses

DESTREZAS

LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

- Tiene un vocabulario de más de dos mil doscientas palabras, las que pronuncia y articula correctamente.
- Dice analogías muy elaboradas como: «Tengo un hermano y una hermana y nos vamos con mis papás de paseo».
- Nombra todas las partes de su cuerpo. Ubica su corazón y su estómago.
- Incluye en su lenguaje el uso de diminutivos y expresiones tales como «a través de» y «alrededor de».



- Conversa sobre temas nuevos para él. Por ejemplo, si le gustan los aviones, habla de líneas aéreas que conoce y de la forma de los aviones.
- Con sus manos golpea su cuerpo al son de la música, con compás y acentuación.
- Narra de manera secuencial cuentos conocidos sin omisión alguna, y si desea, es capaz de darle al mismo un final distinto.
- Relata e interpreta una historia de acuerdo a sus imágenes, la dramatiza y saca conclusiones.



- Utiliza adjetivos calificativos para referirse emotivamente a personas, animales y cosas. Por ejemplo: «Mi hermano es malo porque no me deja usar sus juguetes».
- Utiliza construcciones conjuntas de singular y plural: «Tengo dos cuentos, tú tienes uno».
- **Utiliza correctamente los géneros masculino y femenino: «Mi perro es macho, mi gata hembra».**
- **Reconoce las letras de su nombre e imita su trazo.**
- Conoce y discrimina las vocales. Puede decir palabras que comiencen con determinada vocal.
- Diferencia letras semejantes, por ejemplo: La «b» de la «p»; la «m» de la «n»; la «q» de la «p».
- Identifica el sonido inicial y final de una palabra lo que le ayuda a producir rimas o poemas cortos.
- Lee letreros de su entorno familiar.
- **Lee pictogramas complejos y más largos, como El ☀, las ★ ★ y la ☾, están ↑ en el cielo.**
- Habla por teléfono con amigos o parientes.

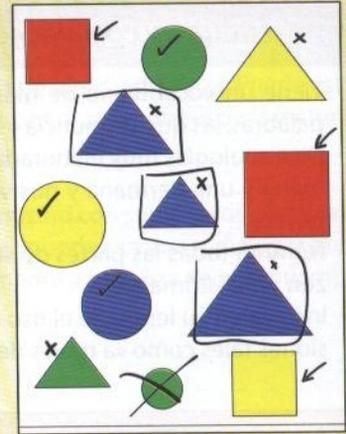


DESTREZAS

60 a 72 meses

COGNITIVAS

- **Clasifica por forma, color y tamaño, con objetos concretos y en el plano gráfico.**
- Discrimina y nombra más de diez colores.
- Reconoce el sonido de diferentes objetos. Discrimina entre tonos largos y cortos, fuertes y débiles, agradables y desagradables.
- Su pensamiento aún no es reversible.
- Es capaz de pensar en símbolos o palabras.
- Manipula objetos para descubrir sus propiedades. Hunde el jabón para ver si flota, lo estruja para comprobar si se rompe, lo frota para hacer espuma.
- Al presentarle de seis a ocho objetos, e invertir el orden de algunos de éstos, el niño los recuerda y coloca de la forma inicial entre dos a cuatro objetos; así mismo, el niño está en capacidad de identificar cuáles son los faltantes si se los oculta.
- Su memoria ha alcanzado un alto nivel de madurez. Es capaz de recordar dos consignas extrañas y ejecutar de tres a cuatro consignas que realiza con frecuencia. Por ejemplo: «Anda al cuarto y abre el cajón, allí hay una caja, por favor, tráemela».
- Inicia el establecimiento de relación número - cantidad hasta el diez, es decir * * * * * = 10. Descompone y une conjuntos de objetos ya sea de forma concreta o gráficamente hasta el número diez.
- Puede medir de forma sencilla, por ejemplo: el crecimiento de una planta, ayudado con palos de helado.



- Puede utilizar cuantificadores como: más que - menos que - igual que, largo - corto, ancho - angosto, mucho - poco, pequeño - grande - mediano, lleno - vacío, todos - ninguno.
- Puede establecer relaciones entre cantidades con material concreto: tres es menor que cuatro y mayor que dos.
- **Ha adquirido la noción temporal, es decir, distingue entre: ayer - hoy - mañana, día - noche, mañana - tarde - noche, rápido - lento, joven - viejo.**



- Le interesa explorar la acción y reacción del movimiento pendular.
- **Identifica en qué dirección se encuentra la derecha y la izquierda.**
- **Decide con anterioridad sus creaciones y explica el producto obtenido.**



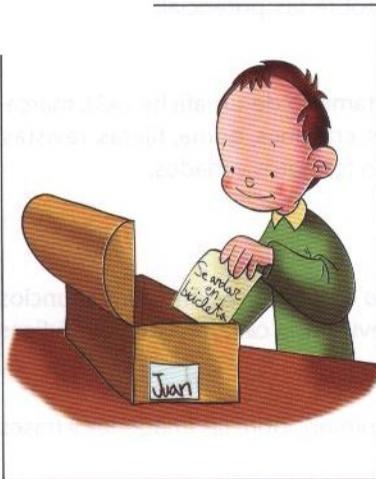
EDAD 48-60 MESES

ACTIVIDADES DE ESTIMULACIÓN ÁREA SOCIOAFECTIVA

OBJETIVOS GENERALES

- Objetivo 1:** Desarrollar seguridad personal y autoestima.
- Objetivo 2:** Desarrollar identidad personal, social y cultural.
- Objetivo 3:** Participar, colaborar y compartir en actividades de grupo.
- Objetivo 4:** Desarrollar valores y normas de comportamiento individual y social.

Objetivo 1: Desarrollar seguridad personal y autoestima.



ACTIVIDAD 1: TALENTOS¹

Objetivo específico: Reconocer las fortalezas y habilidades individuales para ponerlas al servicio de los demás.

Recursos: Una caja pequeña con tapa para cada niño, pinturas, lápices, materiales de arte, etiquetas adhesivas de varios modelos, papel de regalo, goma y rotuladores.

Descripción:

- Invite a los niños a decorar creativamente las cajas como cofres, para guardar en ellas secretos y tesoros. Haga que escriban su nombre en una etiqueta y que la peguen en la tapa del cofre.

¹ Adaptado de: Gardner, H. Feldman, D. H. & Krechevsky, M. *El Proyecto Spectrum, Tomo II: Actividades de aprendizaje en la educación infantil*. J. Q. Chen (Ed.) y E. Isberg y M. Krechevsky (Cols). Morata, Madrid, 2001, pág. 181.

- Pida a cada niño que piense en sus habilidades y talentos como personas: «¿En qué somos buenos?», «¿Qué sabemos hacer?», «¿En qué sentido somos distintos al resto de niños?». Dígales que muchas veces guardamos tan en secreto nuestros talentos que ni nosotros mismos los conocemos.
- Motive a los niños a que piensen en palabras que describen sus talentos. Una vez que las hayan identificado, solicíteles que se paseen por el salón representando con sus cuerpos a la «palabra identificada». Modele la actividad sonriendo y dándole abrazos a todo el grupo. «Así soy yo», diga, «me gusta ser amigo de todos los niños, y ese es uno de mis talentos».
- Sugiera que una vez realizada la actividad de caminar representando los talentos, escriban y dibujen el significado de su palabra, y que la guarden en el cofre.
- Promueva esta actividad como un medio para que los niños reflexionen sobre sus habilidades especiales y sobre aquello que les agrada de sus personas. Sugíérales que cuando se sientan un poco tristes abran el cofre de sus tesoros para sentirse nuevamente felices.

Guíe sutilmente a los niños para que amplíen el significado de la palabra talento y para que descubran en sí mismos sus habilidades especiales. Los talentos reconocidos por un niño pueden ser variados: saber jugar, tener amigos, saber dibujar, correr con velocidad, ser hábil con los legos, tener empatía con los animales, saber cantar, etc.

Variación:

- Pida cada semana un voluntario para que sus compañeros escriban o dibujen qué es lo que más les gusta de él. Sugíerale que guarde en su cofre todos estos nuevos talentos descubiertos.

ACTIVIDAD 2: UN ANUNCIO PUBLICITARIO²

Objetivo específico: Reflexionar sobre las potencialidades de uno mismo.

Recursos: Papeles de colores del tamaño de un afiche (A3), marcadores de colores, pinturas, pinceles, crayones, goma, tijeras, revistas, periódicos, anuncios publicitarios en formatos variados.

Descripción:

- Facilite la realización de un círculo de conversación sobre anuncios publicitarios que se ven en la televisión, la calle, revistas, periódicos o que se escuchan en la radio.
- Motive a los niños a expresar su opinión sobre las imágenes y frases de los anuncios.

² Adaptado de: Canfield, J. & Wells, H. C. *100 Ways to Enhance Self-Concept in the Classroom. A Handbook for Teachers and Parents*. Prentice Hall, INC., Englewoods Clifts, Nueva Jersey, pág. 109.



- Muestre diferentes formatos de publicidad impresa para que la observen detenidamente. Explíqueles que los anuncios publicitarios intentan vender un producto al público, y por tanto, deben presentar las características que los distinguen y que los hacen apetecibles.
- Invite a los niños a elaborar una publicidad sobre ellos mismos empleando imágenes y palabras para describir sus cualidades.
- Diga que ellos podrán escoger el tamaño y formato de su anuncio. Asista a los niños en la toma de decisiones sobre las características de su publicidad.

ACTIVIDAD 3: PASATIEMPOS FAVORITOS³

Objetivo específico: Desarrollar la capacidad de reflexionar sobre gustos y preferencias.

Recursos: Recortes de revistas sobre deportes, oficios, y pasatiempos diversos, goma, tijeras, cartulinas y marcadores.

Descripción:

- Entregue a cada niño una hoja con siete cuadrados numerados, tijera, goma y revistas para recortar.
- Pida que escojan las fotos de sus pasatiempos favoritos, aquellas cosas que más les agrada realizar y que las peguen en los cuadrados.
- Diga que una vez pegadas las figuras escriban al lado de cada actividad una (S) si les gusta realizarla solos o una (C) si les gusta hacerla en compañía de alguien.
- Indique que en las actividades marcadas con (C) deberán escribir el nombre de la persona con quien les gustaría realizarla.
- Pida que intercambien las hojas y que dialoguen sobre lo que les gusta hacer.
- Analice las hojas de respuestas como un medio para conocer más a los niños.

1. **Nadar:** Una foto de una persona nadando.
2. **Bailar:** Una foto de una persona bailando.
3. **Leer:** Una foto de una persona leyendo.

³ Adaptado de: Canfield, J. & Wells, H. C. *100 Ways to enhance Self-Concept in the Classroom. A Handbook for Teachers and Parents.* Prentice Hall, INC., Englewoods Clifts, Nueva Jersey, pág. 133.

ACTIVIDAD 4: ENTREVISTA PARA EL DIARIO⁴

Objetivo específico: Desarrollar la seguridad personal al hablar sobre uno mismo.

Recursos: Micrófono de juguete, grabadora, casete.

Descripción:

- Converse con los niños sobre cómo se entrevista a personajes famosos en la televisión, pregúnteles si últimamente han visto en la televisión alguna entrevista.
- Solicite dos voluntarios que quieran representar un programa de televisión de entrevistas a gente importante.
- Sugiera que antes de realizar la entrevista decidan las preguntas que van a hacerle al entrevistado, por ejemplo:
 1. Diga su nombre.
 2. Su edad.
 3. ¿Cómo es usted?
 4. Describa a su familia.
 5. ¿A qué le gusta jugar?
 6. ¿Cuáles son las cualidades tuyas que más le agradan?
 7. ¿Quiénes son sus mejores amigos?
 8. ¿Cuál es su color favorito?
 9. ¿Cuáles son sus programas de televisión favoritos?



- Motive a los niños a pensar en otras preguntas interesantes.
- Invite al entrevistado a sentarse en un sitio especial y pida a los compañeros que lo aplaudan y le hagan sentirse muy importante.
- Sugiera al que se encargue de hacer de entrevistador que realice las preguntas pausadamente, imitando a los locutores de la televisión. Si es necesario, modele la forma de tomar el micrófono y gesticular.
- Grabe las respuestas del entrevistado y hágaselas escuchar unos días después a todo el grupo.

⁴ Adaptado de: Canfield, J. & Wells, H. C. *100 Ways to Enhance Self-Concept in the Classroom. A Handbook for Teachers and Parents*. Prentice Hall, INC., Englewoods Cliffs, Nueva Jersey, pág. 109.

Objetivo 2: Desarrollar identidad personal, social y cultural.

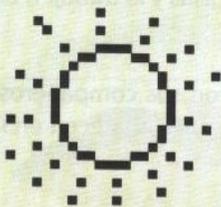
ACTIVIDAD 5: SIGNIFICADOS DE LOS NOMBRES

Objetivo específico: Identificarse con el nombre y con lo que él representa.

Recursos: Libro sobre el significado de los nombres, tarjetas en blanco, rotuladores, cinta adhesiva, un marcador y un xilófono.

Descripción:

- Pregunte a los niños si saben por qué sus padres escogieron su nombre.
- Explique lo importante que es el nombre de la persona en las diferentes culturas, por ejemplo: en China se ponen nombres de flores y los indios de Norteamérica se ponían nombres de animales.
- Lea del libro el significado de algunos de los nombres de los niños del grupo y converse sobre la importancia del nombre y de sentirse a gusto con éste.
- Invite a los niños a compartir con el grupo las diferentes maneras cariñosas en que sus padres y demás familiares los llaman.
- Pida jugar al canto de los nombres. Cuente las sílabas tocando el teclado del xilófono: A-le-jan-dro. Toque los nombres con ritmos de negras (sol-la-si-do, sol-la-si-do), blancas y corcheas.
- Invite a los niños a pensar en palabras que rimen con los nombres, y en analogías que se pueden construir:

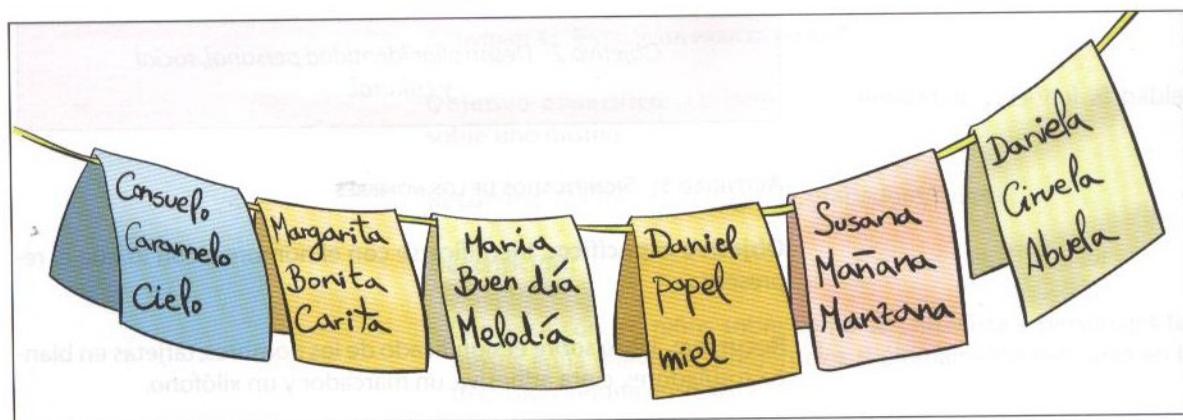


Ana rima con manzana
Ana es a campana,
como sol es a girasol.

José es a café
como Enriqueta es a violeta
como Camila es a lila.



- Empleando las rimas y analogías, invítelos a que escriban un verso con su nombre y su significado.
- Escriba las rimas y analogías en tarjetas y cuélguelas para que estén a la vista de todos.



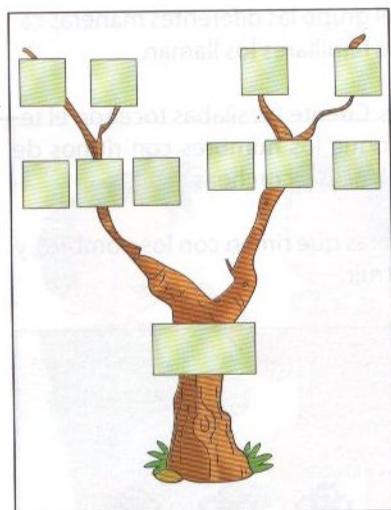
ACTIVIDAD 6: EL ÁRBOL FAMILIAR

Objetivo específico: Sentirse parte de su grupo familiar.

Recursos: Fotos de los padres, abuelos, tíos, hermanos y primos, de distintos años; goma, lápices, marcadores, hojas blancas, cartulinas y un pliego grande de papel de periódico.

Descripción:

- Pregunte a los niños sobre sus apellidos. Explíqueles que el nombre identifica a la persona y el apellido al grupo familiar.
- Cuente a los niños que antiguamente los apellidos guardaban relación con el lugar de nacimiento o con la profesión que desempeñaba.
- Presente el cartel con el árbol familiar. Explíqueles que este árbol tiene un tronco y ramas y que las ramas representan a los hijos.
- Proponga a los niños elaborar su árbol familiar con las fotografías de los miembros de sus familias. Entréguele a cada uno una hoja con el árbol familiar para que la lleven a sus casas y la trabajen con sus padres.
- Pida que compartan sus árboles familiares con sus compañeros y que cuenten el nombre y parentesco con quienes aparecen en las fotos.



ACTIVIDAD 7: CARNET DE IDENTIDAD

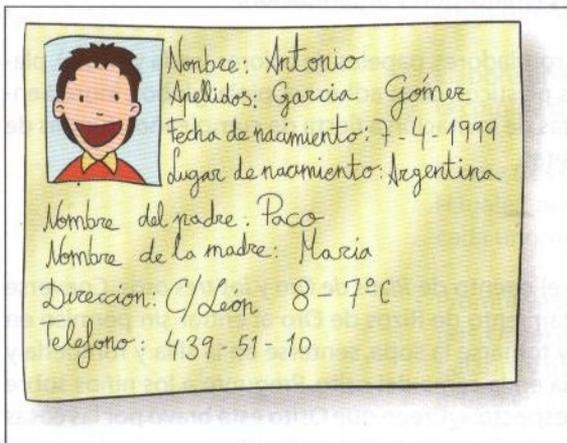
Objetivo específico: Reflexionar sobre la identidad personal.

Recursos: Una fotografía tamaño carnet de cada niño, un trozo de cartulina de 10 x 8 centímetros, lápices, goma, almohadilla de tinta, lupa y portaidenticaciones plásticas (una por niño).

La escritura de los datos personales puede hacerse en primera persona: «Soy María Ávila, nací el 23 de marzo del 1997, en la ciudad de Quito, vivo en la calle Primera N°. 2005, sector Batán alto».

Descripción:

- Muestre a los niños una identificación personal. Permita que observen toda la información que se registra en ellos.
- Entregue a cada niño una lupa para que observen las huellas dactilares registradas en el carnet y en sus dedos. Explíqueles que las huellas dactilares son únicas, no existen en el mundo dos que sean iguales.
- Invite a los niños para que con los materiales solicitados, elaboren sus carnets de identidad, poniendo en sus reversos sus huellas dactilares. Forme parejas para que se ayuden a tomarse las huellas.



- Asista a cada niño en el registro de sus datos personales: nombres y apellidos, fecha y lugar de nacimiento, nombre del padre y de la madre, dirección y teléfono. Si algunos tienen dificultad para escribir sus datos, solicite que compañeros que ya han terminado su tarea les dicten.
- Diga que si lo desean, pueden escribir una frase que describa aquello con lo que se identifican, por ejemplo: Me gustan los dinosaurios y los carros de carreras.
- Pida que peguen sus fotografías en los recuadros y que las introduzcan en los protectores plásticos.

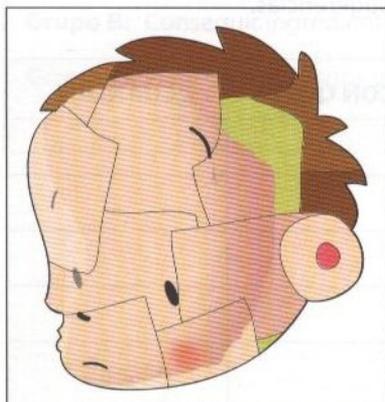
ACTIVIDAD 8: COLLAGE DE IDENTIDAD⁵

Objetivo específico: Identificarse consigo mismo dentro de su familia y sociedad.

Recursos: Una cartulina de 25 x 40 centímetros para cada niño, fotografías, recortes de palabras, símbolos, figuras adhesivas, goma, tijeras, marcadores, lápices de colores.

Descripción:

- Explique a los niños que van a jugar cómo formar un collage titulado «YO», y que para hacerlo requieren de las fotos de ellos, de recortes de revistas y figuras con las que se identifiquen.
- Entregue a cada niño su cartulina y pídale que coloquen sus cabezas de perfil sobre la misma. Dibuje de esta manera sus contornos.



⁵ Adaptado de: Canfield, J. & Wells, H. C. *100 Ways to Enhance Self-Concept in the Classroom. A Handbook for Teachers and Parents.* Prentice Hall, INC., Englewoods Clifts, Nueva Jersey, pág. 53.

- Invite a los niños a pegar las fotos y objetos que colectaron sobre el perfil que dibujó para ellos.
- Exponga los *collages* en una pared del salón. Pida a los niños que adivinen quién es quién.

Objetivo 3: Participar, colaborar y compartir en actividades de grupo.

ACTIVIDAD 9: FIESTA DE OSOS

Objetivo específico: Involucrar a los niños en una actividad que requiera de reflexión, planificación y organización.

Recursos: Pizarra, rotuladores, papeles de colores (seda y crepé), platos de cartón, vasos plásticos, cinta adhesiva, piola, globos, ingredientes del pastel, tarjetas de invitación a fiesta de cumpleaños, fundas de papel, dulces y galletas.

Descripción:



- Narre a los niños el cuento de *Rizos de Oro y los tres osos*. Converse sobre el comportamiento de Rizos de Oro al entrar sin permiso en casa de los osos y tomarse la sopa, sentarse en la silla y romperla y quedarse dormida en la cama del osito. Pregunte a los niños sobre sus opiniones al respecto: «¿Creen que Osito está bravo por las cosas que Rizos de Oro rompió o se comió?» «¿Qué les parece si hacemos una fiesta en honor de Osito, para que ya no esté molesto?».
- Invite a los niños a reflexionar cómo podría ser la fiesta para Osito: ¿A quiénes invitarían, ¿Cómo serían las invitaciones?, ¿Cuándo sería la fiesta?, ¿Qué diversiones tendría?, etc.
- Escriba las ideas de los niños en la pizarra y luego propóngales realizar un plan para que todo salga bien y la fiesta sea divertida.
- Apoye el trabajo de los diferentes grupos de trabajo entregándoles los materiales y dándoles ciertas sugerencias.

¿QUÉ HAREMOS?	¿CÓMO?	¿QUIÉN?	¿CON QUÉ?	¿CUÁNDO?
Fiesta de osos				
Invitaciones				
Pastel				
Adornos				
Diversiones				

ACTIVIDAD 10: ¡EL PASEO!

Objetivo específico: Aprender a participar en actividades de grupo.

Recursos: Un mantel grande, una canasta para la comida, ingredientes para preparar la comida, materiales para juegos, pizarra y rotuladores.

Descripción:

- Invite a los niños a realizar un paseo campestre en algún parque o bosque cercano.
- Promueva el diálogo y la reflexión sobre cómo realizar el paseo y las cosas que se requieren preparar.
- Elabore una lista con las ideas de los niños sobre el lugar a dónde ir, la comida que deberían llevar y a qué pueden jugar.
- Forme tres grupos de trabajo y a cada uno dele una responsabilidad. Hágales notar lo importante que es escuchar las sugerencias de cada uno, decidir en equipo y actuar cooperativamente.
- Promueva la participación de todos los niños en sus respectivos grupos. Observe que se escuche atentamente a quien está en uso de la palabra y que exista un clima de intercambio de ideas. Apoye a cada grupo en el cumplimiento de sus responsabilidades.
- Reúna a los grupos y pídale compartir sus ideas. Esta es una actividad de mediano plazo, puesto que se requiere por lo menos una semana de anticipación para tener todo listo.

Las responsabilidades de los grupos

GRUPO A: AVERIGUAR SOBRE DISTINTOS LUGARES QUE PUEDAN VISITAR, EL TRANSPORTE Y LAS AUTORIZACIONES DE LOS PAPÁS.

Grupo B: Conseguir ingredientes, recetas y preparar los alimentos para el paseo.

Grupo C: Planificar los juegos y llevar los materiales necesarios.

**ACTIVIDAD 11: LA GUERRA DE DADOS** (Pueden jugar hasta cuatro personas)

Objetivo específico: Desarrollar la capacidad de participar en juegos de grupo, respetando las reglas.

Recursos: Cuatro dados, un vaso, hojas para anotar y lápices.

Descripción:

- Explique que cada participante debe lanzar los dados para saber cuál es el primero en jugar. Quien saca el número mayor es quien empieza.
- Informe que el juego consiste en formar juegos con los dados. Cada juego recibe un puntaje determinado.
- Haga notar que los juegos que se pueden hacer son: dos números iguales (1-1, 5-5), tres números iguales (6-6-6), cuatro números iguales (4-4-4-4, 2-2-2-2), dos parejas (3-3 y 5-5) y una escalera con todos los números (1, 2, 3, 4).
- Diga que para lograr formar estos juegos, quien tiene el turno, puede lanzar 3 veces. Deja en la mesa los dados que decide mantener y lanza de nuevo aquellos números que quiere cambiar. Después del tercer tiro, se registra que *juego* es, y se marca el casillero con un visto. Quien complete primero todos los *juegos* gana.

	Felipe	Lorena	Santiago	Julia	María
DOS IGUALES					
TRES IGUALES					
CUATRO IGUALES					
DOS PAREJAS					
UNA ESCALERA					

ACTIVIDAD 12: RULETA DE LA AMISTAD

Objetivo específico: Conocer mejor a los amigos.

Recursos: Una botella plástica de boca fina.

Descripción:

- Converse con el grupo acerca de la amistad y de cuánto conocemos de nuestros mejores amigos.
- Pida a los niños que se sienten en el suelo y formen un círculo. Explíqueles que van a jugar a «La botella».
- Modele la actividad. Haga girar la botella y pregúntele «¿a quien apunta?, ésta señala al niño que está sentado enfrente: «Dime ¿qué conoces de él?», «¿A qué le gusta jugar?», «¿Cuántas hermanas tiene?».
- Si todo lo que el primer niño expresa es cierto, entonces ha pasado la prueba, gana un aplauso y el turno para hacer girar la botella.



- En el caso de que lo que dijo el primer niño sobre su compañero sea incorrecto, debe cumplir una penitencia que se la pone el niño a quién describió.

Variación:

- La botella señala con el pico a un niño y con la base a otro. El primer niño le hace preguntas sobre gustos, sentimientos y pasatiempos. Luego se intercambian los papeles y el otro hace las preguntas.

Objetivo 4: Desarrollar valores y normas de comportamiento individual y social.

ACTIVIDAD 13: IGUALES Y DIFERENTES

Objetivo específico: Reflexionar sobre la aceptación y el respeto a las diferencias culturales, religiosas y económicas.

Recursos: Tarjetas con fotos de personas con necesidades especiales y de diversas etnias, religiones y nivel económico, cuadro de semejanzas y diferencias, pelota pequeña de hule.

Descripción:

- Pida a los niños formar un círculo de diálogo.
- Reparta al azar las tarjetas. Solicítele que las observen detenidamente y que encuentren cosas en común entre ellos y las personas de las fotos: «¿Me pueden decir en qué se parecen ustedes a ellos?».
- Pida luego que identifiquen las diferencias: «¿En qué se diferencian ustedes y ellos?».
- Haga rodar la pelota. Quien la reciba deberá empezar con los comentarios.
- Escriba las respuestas en el cuadro de semejanzas y diferencias. Una vez ingresados todos los comentarios, discútalos con el grupo. Recuerde hacer énfasis en la igualdad de derechos, el respeto, la libertad y lo bello de tener un mundo diverso.

PERSONAJE DE FOTO	NOMBRE DEL NIÑO	SEMEJANZAS	DIFERENCIAS
Niño de Asia	JUAN	A los dos nos gusta comer fideos y arroz.	A mí me parece que yo tengo los ojos más redondos y el niño de la foto los tiene rasgados.

ACTIVIDAD 14: RESPONSABILIDADES DE LA FAMILIA

Objetivo específico: Reflexionar sobre los roles femeninos y masculinos en la familia.

Recursos: Cuentos infantiles, pizarra, rotuladores, títeres.

Descripción:

Pese a los cambios culturales de los últimos años, son las mamás quienes cumplen con la mayor parte de las tareas domésticas. El objetivo de esta actividad no es crear un conflicto de roles familiares, sino simplemente hacer que los niños asimilen una relación de género más equitativa. La facilitadora deberá abstenerse de criticar las experiencias que le comenten los niños.

- Cuente a los niños una historia sobre los roles del hogar que son mal comprendidos. Por ejemplo: *El libro de los cerdos* de Anthony Browne. Luego de narrar el cuento pregunte a los niños: «¿Cómo se reparten en sus casas las tareas domésticas, como el arreglo, la cocina, el lavado de platos?».
- Permita a cada niño narrar su experiencia. Escriba las categorías en la pizarra y pregunte: «¿Cuál de estas les parece la más justa para todos los miembros de la familia?».
- Motive a representar una obra de títeres sobre la vida en familia. Concluya la obra con otra reflexión.

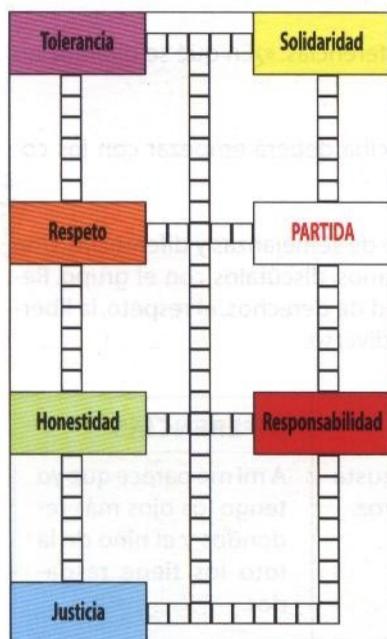
ACTIVIDAD 15: LAS CASAS DE LOS VALORES (En este juego pueden participar de dos a seis jugadores).

Objetivo específico: Asociar normas de comportamiento y valores.

Recursos: Un tablero de cartón grueso de 60 x 60 centímetros, 18 tarjetas de 6 colores distintos, 6 fichas con los mismos colores que las tarjetas, dados, hojas para anotaciones y lápices.

Descripción:

- Dibuje en el tablero seis casas, una para cada valor: honestidad, respeto, solidaridad, justicia, tolerancia y responsabilidad. Dibuje también los casilleros que comunican las casas.
- Escriba en las tarjetas las normas correspondientes a cada valor, según se detalla en el cuadro.
- Haga un cuadro de registro. Fotocópielo y luego pinte las hojas.
- Reparta las tarjetas de colores, en partes iguales para todos los jugadores.
- Pida a cada participante que se ubique con su ficha en la casa que le corresponda de acuerdo con el color. Indíquelo a los niños que lancen el dado. Quien saca el mayor puntaje, inicia el juego.



- El objetivo es recorrer con la ficha todas las casas de los valores y conocer las normas que corresponden a cada uno de ellos.
- Explique que cada jugador debe avanzar el número de casilleros que indica el dado y dirigirse a la casa más cercana. Cuando entre en ésta, le pedirá a los jugadores de la izquierda y la derecha que le enseñen una norma para ese valor. Si ellos tienen una carta que corresponde a ese valor, deben mostrársela sin que nadie más la vea. El jugador que tiene el turno registra en su hoja las normas de ese valor. El juego continúa por el lado izquierdo.
- El juego termina cuando algún jugador ha recorrido las seis casas de los valores y sabe las tres normas para cada valor.

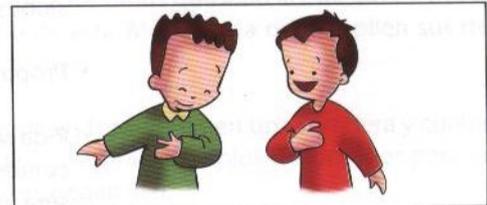
Honestidad:

- Devolver lo que no es de uno
- Decir la verdad



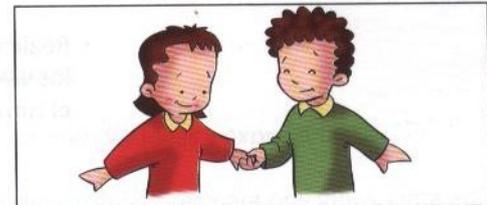
Respeto:

- Escuchar al que habla
- Esperar el turno
- Ser cordial con los demás



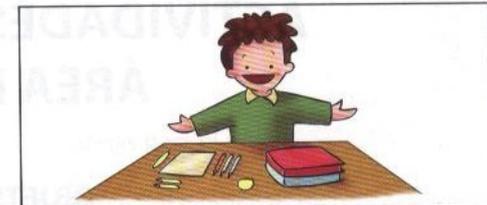
Tolerancia:

- Aceptar las ideas de otros
- Comprender costumbres de otras culturas.



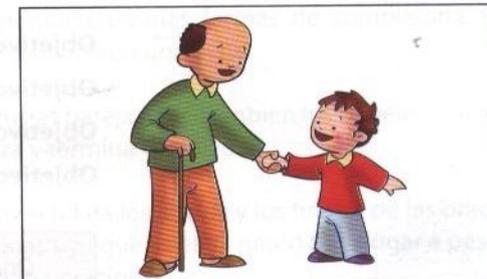
Responsabilidad:

- Hacer las tareas
- Cuidar las pertenencias
- Terminar los trabajos que se empiezan



Solidaridad:

- Ayudar a quien lo necesita
- Cooperar en los trabajos de grupo



ACTIVIDAD 16: REGLAS COMPARTIDAS

Objetivo específico: Construir colectivamente normas de comportamiento y compromisos de colaboración.

Recursos: Pizarra y rotuladores.

Descripción:

- Invite a los niños a reflexionar sobre normas de comportamiento grupal. Inicie la actividad preguntando: «¿Cómo debemos comportarnos para no interrumpir el trabajo de otros? ¿Cuándo debemos hacer silencio? ¿Creen que podemos gritar y correr dentro del salón? ¿A qué nos podemos comprometer?».
- Promueva el comentario de todos los niños y su compromiso de acatar las normas sugeridas por el grupo. Recuerde considerar aquellas relacionadas con la limpieza, el orden y la organización de la jornada de trabajo.
- Escriba en un cartel las normas acordadas. La toma colectiva de decisiones constituye un elemento importante de la convivencia social.
- Proponga asignar a cada norma un icono que la identifique.
- Pida voluntarios para apoyar el cumplimiento de las normas. Recuerde que en un principio los niños se olvidarán de ellas, por lo que será necesario recordárselas continuamente.
- Realice preguntas para ayudar a los niños a asociar las normas con los valores. Por ejemplo, escuchar a quien tiene la palabra o esperar el turno denotan respeto hacia el otro.

ACTIVIDADES DE ESTIMULACIÓN ÁREA DE LENGUAJE

OBJETIVOS GENERALES

Objetivo 1: Expresarse oralmente con claridad y coherencia.

Objetivo 2: Inventar rimas, canciones, juegos verbales y adivinanzas.

Objetivo 3: Leer imágenes y cuentos familiares.

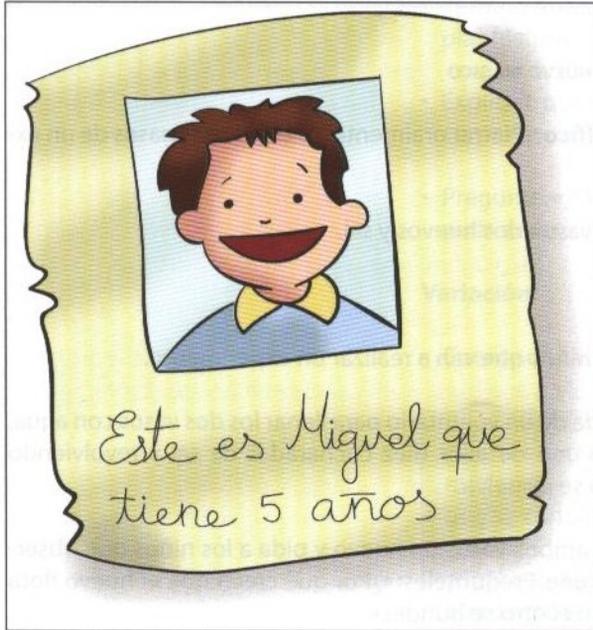
Objetivo 4: Escuchar con atención.

Objetivo 1: Expresarse oralmente con claridad y coherencia.

ACTIVIDAD 1: LAS FOTOGRAFÍAS

Objetivo específico: Comunicar vivencias y situaciones de la vida diaria.

Recursos: Fotografías de distintas situaciones de la vida diaria, cartulina gruesa, marcadores, tijeras y goma.



Descripción:

- Pegue las fotografías sobre trozos de cartulina gruesa dejando un espacio en la parte inferior para escribir una oración descriptiva.
- Muestre las fotografías a los niños y pida que digan lo que está sucediendo.
- Estimule el uso de oraciones completas.
- Escriba sus comentarios debajo de cada fotografía, empleando letra script de tamaño grande y pida a los niños que lean la oración escrita debajo de ésta. Motívelos a que amplíen sus descripciones.
- Pegue las fotografías en una cartelera y cuelgue ésta a la altura de los ojos de los niños para que ellos puedan leer.

ACTIVIDAD 2: LOS PENSAMIENTOS

Objetivo específico: Comprender ideas y expresarlas.

Recursos: Tiras de cartulina, rotuladores para oraciones, cinta adhesiva y fichas de colores.

Descripción:

- Invite a los niños a formar parejas para el juego.
- Explique que cada niño formulará el comienzo de una oración y su compañero deberá pensar en varias formas de completarla. Por cada oración que formen reciben una ficha.
- Pida a los miembros de las parejas que cambien los papeles con respecto a quien empieza y termina la oración.
- Escriba en las tiras de cartulina los inicios y los finales de las oraciones. Mezcle las cartulinas y péguelas en la pared para jugar a pescar dos partes y crear nuevas oraciones.



Ejemplos para inicios de oraciones

Esta clase es.....
 Lo mejor que pudiera suceder es que...
 Algún día yo quisiera...
 Algo que me gustaría decir...
 A veces me parece que...

ACTIVIDAD 3: EL HUEVO MÁGICO

Objetivo específico: Narrar oralmente los diferentes pasos de un experimento.

Recursos: Dos vasos, dos huevos y sal.

Descripción:

- Explique a los niños que van a realizar un experimento.
- Solicite la ayuda de un voluntario para llenar los dos vasos con agua, agregando en uno de ellos diez cucharadas de sal y revolviendo hasta que ésta se disuelva.
- Introduzca en ambos vasos un huevo y pida a los niños que observen lo que sucede. Pregúnteles: «¿Por qué creen que el huevo flota en un vaso y en el otro se hunde?».
- Invite a un voluntario a narrar en detalle cómo se realizó el experimento. Para ayudarlo dibuje 3 cuadros. Pregúntele: «¿Qué sucedería si en lugar de sal se pusiera azúcar?».

Primero:

2 vasos llenos de agua, 2 huevos y la sal.

Segundo:

Verter la sal sólo en uno de los vasos.

Tercero:

1 huevo está en el fondo del vaso. El otro huevo flota (en el vaso con sal).

ACTIVIDAD 4: ¡QUÉ CHISTE!

Objetivo específico: Ordenar y decodificar mensajes cómicos.

Recursos: Recortes de tiras cómicas de los diarios, hojas blancas, goma y tijeras.

Descripción:

- Cuente a los niños la historia de una tira cómica, haciéndoles notar que la secuencia va de izquierda a derecha.
- Pida a los niños que recorten las diferentes escenas de la tira cómica para crear una nueva historia.
- Permita trabajar individualmente o en parejas, inventando sus propias historias y pegando las escenas en el orden que deseen.
- Explique que cuando hayan terminado de crear sus historias, deben contarlas según el orden en que sucedieron las cosas.
- Pregunte: «¿Qué es lo chistoso?» «¿Qué sucedió antes, durante y después en tu historia?».

Variación:

- Cuente un chiste e invítelos a dibujar en tres casilleros lo que sucedió.

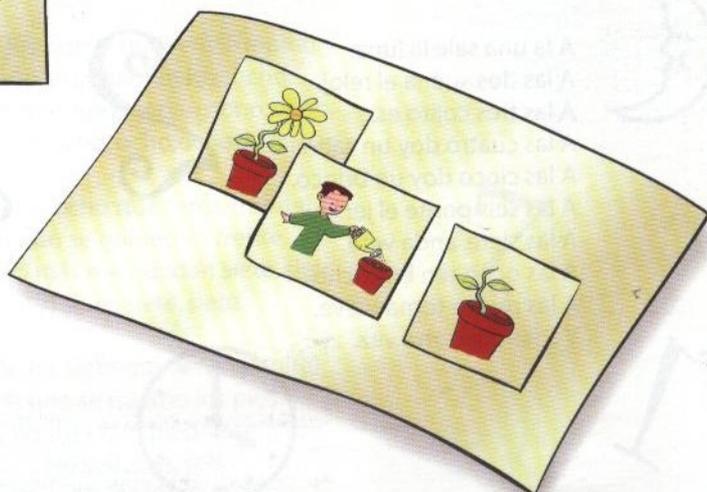
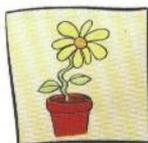
¿Cuál es el mar
más duro
que se conoce?

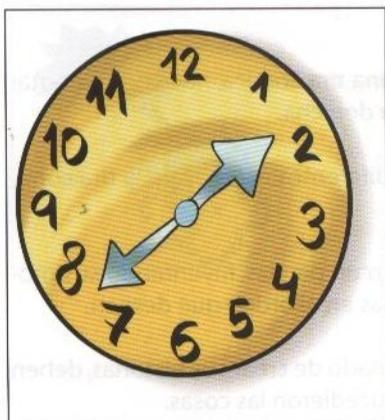
El mar-tillo

¿Cuál es el té
que siempre
se toma al comer?

El te-nedor

(Los chistes son de *Palabras para jugar*, Silvia Schujer)





Objetivo 2: Inventar rimas, canciones, juegos verbales y adivinanzas.

ACTIVIDAD 5: RIMAS CON LAS HORAS DEL DÍA

Objetivo específico: Desarrollar la imaginación y la expresión oral.

Recursos:

- Cartulina blanca y roja, 24 tarjetas de cartulina de 25 x 30 centímetros, rotuladores.

Descripción:

- Construya un reloj de cartulina, con un círculo blanco como fondo y unas manijas rojas capaces de rotar para dar la hora. En otro cartel escriba las rimas ilustradas.
- Pida a los niños que observen el reloj y sus manecillas que marcan la hora y los minutos. Invítelos a ubicar diferentes posiciones para aprender a ver la hora.
- Converse con ellos sobre las actividades que se realizan en cada momento del día.
- Lea junto con los niños el cartel con la rima de las horas señalando cada palabra que pronuncia.
- Escriba en los rótulos de cartulina el inicio de cada verso, para que los niños lo completen tal como lo han escuchado o inventen una nueva rima. Por ejemplo: «A la una...».



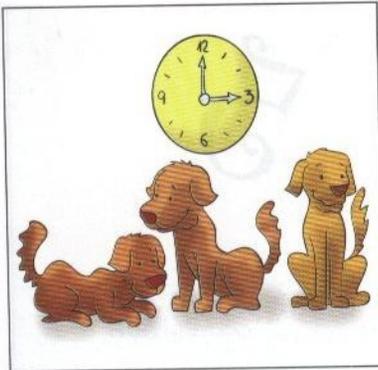
A la una sale la luna.
A las dos suena el reloj.
A las tres cojito es.
A las cuatro doy un salto.
A las cinco doy un brinco.
A las seis ponte el jersey
A las siete, anda vete.
A las ocho ten bizcocho.
A las nueve toma nieve.
Y a las diez, otra vez.





Quando da la una,
sales de la cuna;
Quando dan las dos,
rezas a Dios.
Quando dan las tres,
te mojas los pies;
Quando dan las cuatro,
te vas al teatro.
Quando dan las cinco,
pegas un brinco.





ACTIVIDAD 6: OTRA LETRA PARA ESTA CANCIÓN

Objetivo específico: Desarrollar la imaginación en el uso del lenguaje.

Recursos: Cartulina blanca, tarjetas en blanco, cinta adhesiva y marcadores.

Descripción:

- Escriba en un cartel la canción de *Los diez perritos*.
- Cante la canción de *Los diez perritos* variando su ritmo y señalando las palabras que va diciendo. Repita la canción hasta que los niños la aprendan.
- Pida a un voluntario ir señalando las palabras de la canción mientras se la canta.
- Coloque una tarjeta en blanco sobre las frases 2, 6, 10, 14, 18, 22, 26, 30, 34, 38 e invite a los niños a crear nuevas rimas en reemplazo de las partes ocultas.
- Escriba en las tarjetas las frases que los niños propongan y decida con ellos cuál es la más adecuada para cada verso. Luego cante la canción modificada ayudándose de las mismas tarjetas.

LOS DIEZ PERRITOS

- 1) Yo tenía diez perritos, (repita)
- 2) uno se cayó en la nieve.
- 3) Ya no más me quedan nueve, nueve,
- 4) nueve, nueve, nueve.



- 5) De los nueve que tenía, (repita)
- 6) uno se comió un bizcocho.
- 7) Ya no más me quedan ocho, ocho,
- 8) ocho, ocho, ocho.



- 9) De los ocho que tenía, (repita)
- 10) uno se golpeó su frente.
- 11) Ya no más me quedan siete, siete,
- 12) siete, siete, siete.



- 13) De los siete que tenía, (repita)
- 14) uno se quemó los pies.
- 15) Ya no más me quedan seis, seis,
- 16) seis, seis, seis.

4	<p>17) De los seis que tenía, (repita) 18) uno se escapó de un brinco. 19) Ya no más me quedan cinco, cinco, 20) cinco, cinco, cinco.</p>	5
	<p>21) De los cinco que tenía, (repita) 22) uno se metió en un teatro. 23) Ya no más me quedan cuatro, cuatro, 24) cuatro, cuatro, cuatro.</p>	
	<p>25) De los cuatro que tenía, (repita) 26) uno se cayó al revés. 27) Ya no más me quedan tres, tres, 28) tres, tres, tres.</p>	3
2	<p>29) De los tres que tenía, (repita) 30) uno sufrió una tos. 31) Ya no más me quedan dos, dos 32) dos, dos, dos.</p>	
	<p>33) De los dos que tenía, (repita) 34) uno se murió de ayuno. 35) Ya no más me queda uno, uno, uno, 36) uno, uno.</p>	1
0	<p>37) A este uno que quedaba, (repita) 38) se lo llevó mi cuñada. 39) Ya no más me queda nada, nada, 40) nada, nada, nada.</p>	
	<p>41) Cuando ya no tenía nada, (repita) 42) la perra parió otra vez. 43) Y ahora ya tengo otros diez, diez, diez, diez.</p>	10

ACTIVIDAD 7: ADIVINA, ADIVINADOR...

Objetivo específico: Desarrollar el pensamiento y la imaginación.

Recursos: Una caja pequeña de cartón de 22 x 15 x 10 centímetros, tarjetas de 20 x 15 centímetros, lápices de colores.

Descripción:

- Escriba en las tarjetas: en una cara una adivinanza, y al reverso, su respuesta.

- Coloque las tarjetas dentro de la caja.
- Pida a un voluntario sacar una tarjeta de la caja y léala varias veces. Si los niños tienen dificultad para encontrar la respuesta, déles una pista u ofrézcales la solución.
- Motive a los niños a inventar adivinanzas para hacer nuevas tarjetas.

Adivinanzas

Chiquita como un ratón,
guarda la casa como un león.

Subo siempre llena
y bajo vacía;
si no me apresuro,
la sopa se enfría.

Redondito, redondón;
no tiene tapa ni tapón.

Vuelo y no tengo alas,
ando y no tengo pies,
y hablo y no tengo boca.

Una cajita redonda,
blanca como el azahar,
se abre muy fácilmente,
y no se puede cerrar.

Dos hermanas, mentira no es,
la una es mi tía, la otra no lo es.

Blanca por dentro, verde por fuera
si quieres que te lo diga, espera.

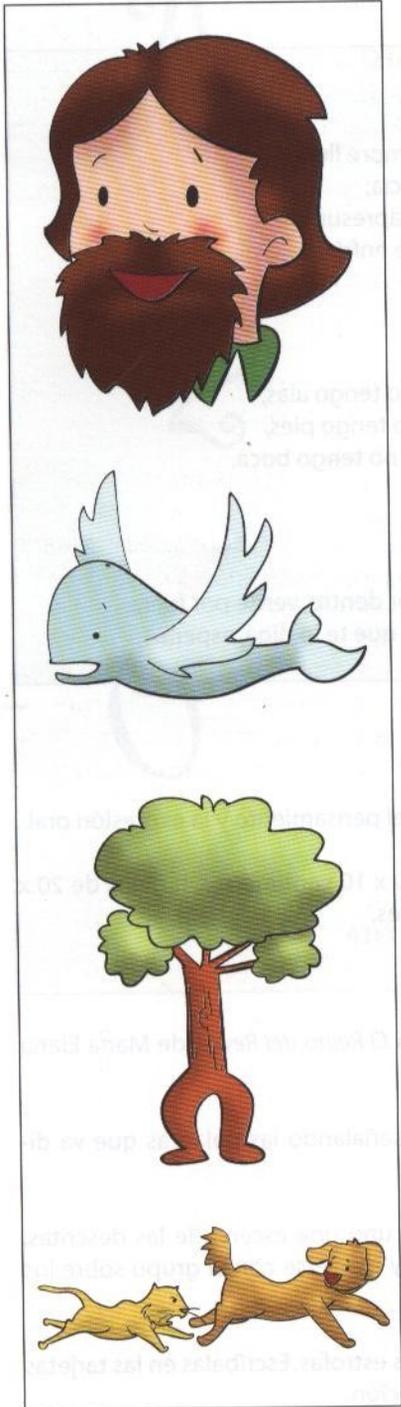
ACTIVIDAD 8: LOS ABSURDOS

Objetivo específico: Desarrollar el pensamiento y la expresión oral.

Recursos: Tiras de cartulina de 80 x 10 centímetros, tarjetas de 20 x 15 centímetros, marcadores y lápices.

Descripción:

- Escriba en la cartulina la canción *El Reino del Revés*, de María Elena Walsh.
- Cante con los niños la canción, señalando las palabras que va diciendo.
- Invite a los niños a dibujar cada uno una escena de las descritas. Pegue los dibujos en un tablero y converse con el grupo sobre los trabajos realizados.
- Pida a los niños inventarse nuevas estrofas. Escríbalas en las tarjetas y cante con el grupo la nueva canción.



«EL REINO DEL REVÉS»

Me dijeron que en el Reino del Revés
nada el pájaro y vuela el pez,
que los gatos no hacen miau y dicen yes,
porque estudian mucho inglés.

*Vamos a ver cómo es
el Reino del Revés (repite)*

Me dijeron que en el reino del revés
nadie baila con los pies,
que un ladrón es vigilante y otro es juez,
y que dos y dos son tres.

*Vamos a ver cómo es
el Reino del Revés (repite)*

Me dijeron que en el Reino del Revés
cabe un oso en una nuez,
que usan barbas y bigotes los bebés,
y que un año dura un mes.

*Vamos a ver cómo es
el Reino del Revés (repite)*

Me dijeron que en el Reino del Revés
hay un perro pequinés
que se cae para arriba y una vez...
no pudo bajar después.

*Vamos a ver cómo es
el Reino del Revés (repite)*

Me dijeron que en el Reino del Revés
un señor llamado Andrés
tiene 1530 chimpancés
que si miras no los ves.

*Vamos a ver cómo es
el Reino del Revés (repite)*

Me dijeron que en el Reino del Revés
una araña y un ciempiés
van montados al palacio del Marqués
en caballos de ajedrez.

*Vamos a ver cómo es
el Reino del Revés (repite)*

Objetivo 3: Leer imágenes y cuentos familiares.

ACTIVIDAD 9: CUENTOS SIN PALABRAS⁶

Objetivo específico: Comprender el lenguaje de las imágenes.

Recursos: Libros infantiles con ilustraciones hermosas, de excelente calidad y muy creativas, ejemplo: *Gorila* de Anthony Browne, *Zoom* de Istvan Banyai, *El tesoro escondido del Capitán Tifón* de Korky Paul y Peter Carter, *El Rey Pájaro* de A. H. Benjamin y Tony Ross y *El lugar donde viven los monstruos* de Maurice Sendak.

Descripción:

- Invite a los niños a sentarse en círculo. Ofrezcales varios cuentos, como los sugeridos en la lista anterior, y pídale que entre todos escojan uno.
- Explique que van a ver nada más que las imágenes del cuento y que luego van a construir una historia a partir de éstas.
- Pase las páginas del cuento mostrándoselas lentamente.
- Explique una vez concluida la observación silenciosa de las ilustraciones del cuento, que cada niño debe contar su propia historia, para lo cual pueden ayudarse con los dibujos.
- Explique a los niños lo importante que es el respeto por la palabra de sus compañeros y el escuchar en silencio para comprender lo que cada uno quiere decir. Converse sobre cómo las imágenes expresan sentimientos y emociones, y cómo las personas pueden interpretar éstas de manera distinta.

ACTIVIDAD 10: ¿QUÉ SERÁ LO QUE VIENE?

Objetivo específico: Desarrollar la predicción para la lectura.

Recursos: Cuentos gigantes, de tipo predecible, como: *Pollita chiquita*, *La casa que Juan construyó*, *Los tres cerditos*, etc.; pliegos de cartulina de 40 x 60 centímetros, regla de predicción (ver gráfico), pinturas, lápices, pinceles y cinta de embalaje transparente.

Descripción:

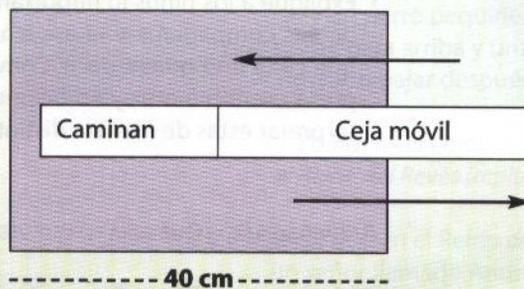
- Muestre a los niños las ilustraciones del cuento.

⁶ Adaptado de: *Pequeños lectores, escritores y poetas. Juegos de lenguaje para niños y niñas de 2 a 6 años (y de pronto más...)*. Álvarez, M. C. Editorial Limusa, S. A. de C. V. México, 2001, págs. 71-72.

- Entregue la cartulina y los materiales de colorear y pídale reproducir las escenas del cuento.
- Escriba en la parte inferior de cada página, en letra script de 3 centímetros de altura, los relatos correspondientes.
- Pida al grupo decidir cómo ilustrar la portada y trabaje en conjunto en su producción. Una vez que esté hecha, pegue las hojas con cinta de embalaje transparente para unir las partes del cuento.
- Lea el cuento señalando cada palabra que pronuncia, deteniéndose en momentos claves, para motivar a los niños a predecir lo que viene.
- Lea por segunda vez el cuento, pero en esta ocasión utilice la regleta de predicción, la cual tiene como objetivo hacer que los niños fijen su mirada en la palabra que se lee. La regleta va descubriendo poco a poco de izquierda a derecha las palabras. Motive a los niños a predecir la palabra, antes de descubrir la misma. Aún cuando las predicciones no sean correctas, debe darles ánimo diciendo: «Pudiera ser». «Vamos a ver».

Instrucciones para elaborar la regleta de predicción ⁷

Corte sobre un cartón resistente un rectángulo de 40 x 20 centímetros. En la mitad del rectángulo corte una ceja de 5 centímetros de alto, de tal manera que quede libre el espacio justo para encerrar una palabra del cuento gigante. Con el cartón que se recorta de la ceja se descubre la palabra:



ACTIVIDAD 11: ¿CUÁL ES SU ILUSTRACIÓN?

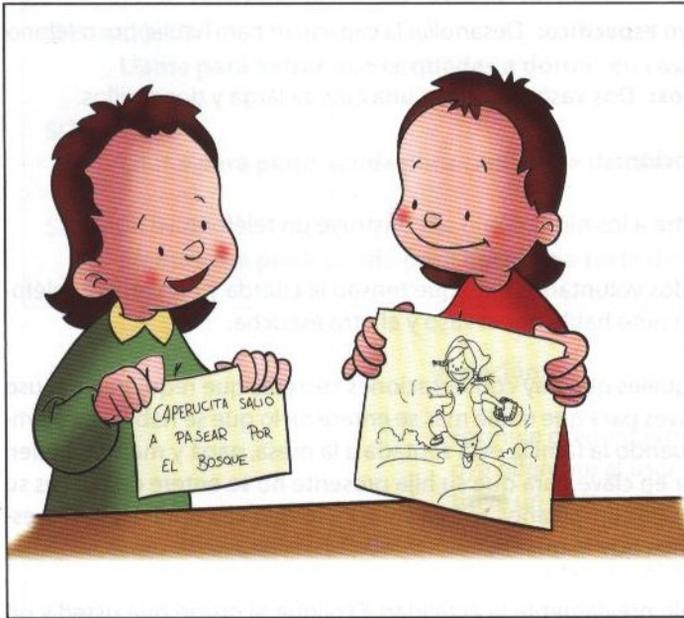
Objetivo específico: Identificar el texto que corresponde a cada ilustración.

Recursos: Fotocopias de las imágenes de un cuento conocido, por ejemplo: *El hombrecito de pan de jengibre*, 20 tarjetas de cartulina, tijeras y goma.

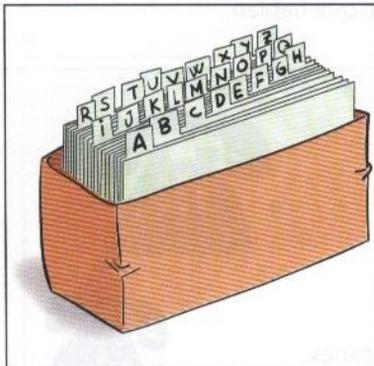
⁷ Tomado de: Holdaway, D. *The Foundations of Literacy*. Ashton Scholastic, Nueva York, 1979, pág. 76.

Descripción:

- Recorte de las fotocopias la parte correspondiente al texto. Pegue estas últimas en tarjetas de cartulina.



- Lea varias veces la historia hasta que los niños se familiaricen con la secuencia de la misma.
- Cierre el libro, entremezcle las tarjetas y pida al grupo que empareje las copias de las ilustraciones con el texto escrito. Ayude con pistas como: ¿Cuáles son las palabras que puedes leer en esta tarjeta? ¿Cómo sabes que eso es lo que está escrito?
- Puede realizar esta actividad formando dos hileras de niños, a los de un lado les entrega las copias de las ilustraciones y a los del otro las tarjetas con el texto. Cada niño recibe una copia o una tarjeta y debe unir ésta con su contraparte. Finalmente, el cuento debe ser vuelto a armar en la secuencia correcta.

**ACTIVIDAD 12: CAJA DE PALABRAS**

Objetivo específico: Desarrollar vocabulario visual.

Recursos: Una caja de zapatos por niño, papeles de colores, 20 tarjetas de cartulina de 16 x 8 centímetros, 26 tarjetas con nombres de letras (separadores), lápices, goma, tijeras y cinta adhesiva.

Descripción:

- Entregue a los niños las cajas de palabras. Pídales decorarlas a su gusto, escribir su nombre en ellas y colocar en su interior las tarjetas con los separadores de letras.
- Cada mañana, al inicio de la jornada, motive a los niños a escoger una nueva palabra. Ésta puede pertenecer a cuentos, canciones, rimas, adivinanzas o revistas.
- Escriba la palabra con letra clara y en el centro de la tarjeta. Pida al niño dibujar su significado en el reverso de la misma.
- Coloque las palabras en la caja, en orden alfabético, empleando los separadores de letras. Ayude al niño para aumentar cada día una palabra y leer las que ya conoce.

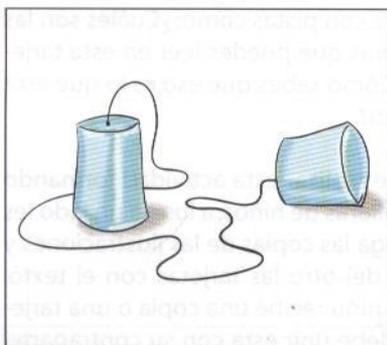
Objetivo 4: Escuchar con atención.

ACTIVIDAD 13: EL TELÉFONO

Objetivo específico: Desarrollar la capacidad para hablar por teléfono.

Recursos: Dos vasos plásticos, una cuerda larga y dos palillos.

Descripción:



- Muestre a los niños cómo se construye un teléfono.
- Pida dos voluntarios para que tensen la cuerda y hablen por teléfono. Un niño habla por el vaso y el otro escucha.
- Explíqueles que hay conversaciones secretas que requieren del uso de claves para que nadie más se entere de lo que se habla. Por ejemplo, cuando la familia está sentada a la mesa, papá y mamá pueden hablar en clave para que su hija presente no se entere de cuál es su regalo de cumpleaños: «Sí, ya compré lo que ella tanto deseaba, esperamos que le guste».
- Modele previamente la actividad. Explique al grupo que usted y un voluntario van a hablar en clave, usted dará las órdenes y la otra persona le hará preguntas relacionadas con éstas. Mientras tanto, el grupo intentará descifrar qué es lo que hablan.

Conversaciones telefónicas en clave

SITUACIÓN 1: El regalo de cumpleaños

Facilitadora: Ya compré lo que ella tanto deseaba.
 Niña: ¿Y qué es?
 Facilitadora: Es lo que quería.
 Niña: ¿Dónde está?
 Facilitadora: Está alzado para que no lo descubran los ratones.
 Niña: ¿Cuál, una ratoncita que anda por allí?
 Facilitadora: Una que rebusca en mis cajones.
 Niña: ¿Y si lo descubre?
 Facilitadora: No va a saber que es suyo, ya está envuelto.
 Niña: ¿Y si le hace un huequito al papel?



SITUACIÓN 2: Dos delincuentes que van a robar un banco

Niño 1: Debes tener listo todos los materiales.
 Niño 2: ¿Cuánto cable necesitamos?
 Niño 1: Por lo menos unos veinte metros.
 Niño 2: ¿A qué hora te espero?

Niño 1: A las 9:00.
 Niño 2: ¿Cuál es el sitio de encuentro?
 Niño 1: En donde habíamos acordado.

SITUACIÓN 3:

Llama para avisar que te quedas a dormir en casa de una amiga.

SITUACIÓN 4:

Llama para pedir ayuda para cambiarte de casa.

SITUACIÓN 5:

Llama para pedir ayuda para hacer una torta de chocolate.

Variación:

- Formule preguntas motivadoras: «¿Por qué se escucha tan bien? ¿Se oye diferente al usar el teléfono? ¿Cómo funciona? ¿Cómo se construye un teléfono?».

Ate con un nudo un palillo al extremo de la cuerda y páselo por un orificio pequeño del fondo del vaso. La cuerda debe introducirse de adentro hacia fuera del vaso. Realice el mismo procedimiento con el otro vaso y el extremo opuesto de la cuerda.

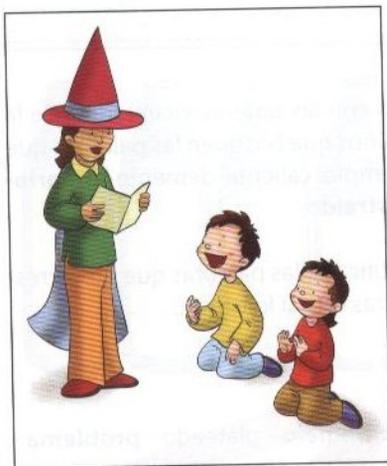
ACTIVIDAD 14: LA LECTURA EQUIVOCADA⁸

Objetivo específico: Desarrollar la escucha atenta.

Recursos: Un cuento de estructura predecible, por ejemplo *Las zapatillas del abuelo*, *Los secretos del abuelo sapo*, *La casa que Juan construyó*, etc.

Descripción:

- Capte la atención de los niños creando un ambiente de magia para la lectura. Use un sombrero de duende o mago, una capa y acompañese de música clásica.
- Pida a los niños sentarse en círculo cerca de usted, hacer silencio y prestar mucha atención, pues van a jugar con algo que sucede en la historia.



⁸ Adaptado de: Sartó, M. M. *La animación a la lectura. Para hacer al niño lector*. Ediciones SM, Madrid, 1984, pág. 31.

- Lea el cuento con diferentes tonos de voz y mucha expresividad en el rostro.
- Explique que después de la primera lectura, va a leer nuevamente la historia, pero que en esta ocasión van a existir ciertos «errores». El juego consiste en identificar los errores en la lectura y aplaudir inmediatamente.

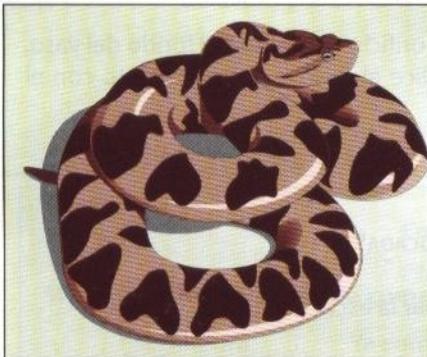
ACTIVIDAD 15: ¿QUÉ FALTA EN SERPIENTE?

Objetivo específico: Desarrollar la discriminación auditiva de palabras.

Recursos: 40 Tarjetas con ilustraciones de palabras que riman, 10 tarjetas con palabras que no riman, una cuerda larga y pinzas de ropa.

Descripción:

- Cante con los niños la canción de la serpiente, moviendo los brazos de manera ondulante, tal como se arrastra el animal.

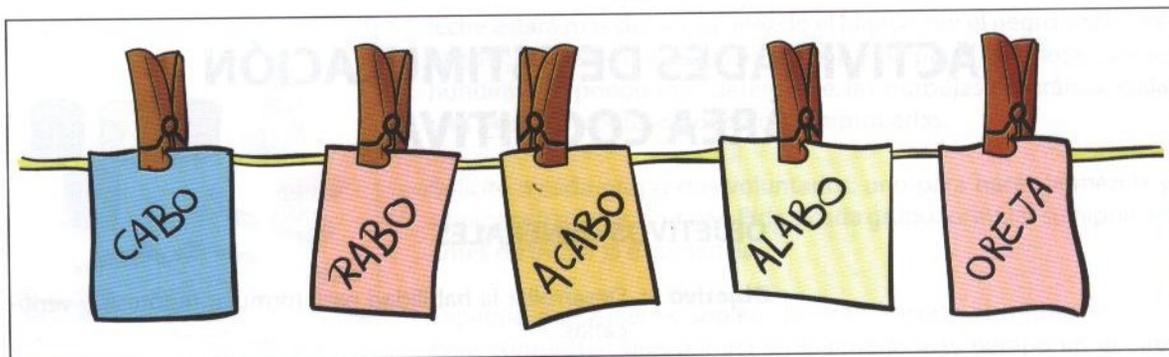


Ahí viene la **serpiente**
de tierra **caliente**
que cuando se **ríe**
se le ven los **dientes**.
Comenta la **gente**
que está **demente**
porque come **plátano**
con **aguardiente**.

- Forme una serpiente de palabras con las tarjetas y cuélguela de la cuerda con las pinzas. Pida a los niños que busquen las palabras que no pertenecen a la serpiente. Ejemplo: caliente-demente-**armario**-serpiente-ardiente-pendiente-**distraído**.
- Explique que cuando hayan identificado las palabras que no correspondan, deben sustituirlas por otras que sí lo hagan.

Serpientes de palabras:

- cuidado - delgado- demasiado - **caramelo** - plateado - **problema** - mercado- rosado- **tren**.
- bizcocho - ocho- morocho - **mendigo** - Pinocho - sancocho - **preciosa** - Pocho.



- escarabajo - ajo - bajo - **pepa** - estropajo - trabajo - contrabajo - **ocio** - trajo.
- bolsillo - rastrillo - anillo - **collar** - **aro**- grillo - sencillo - amarillo - castillo - membrillo.

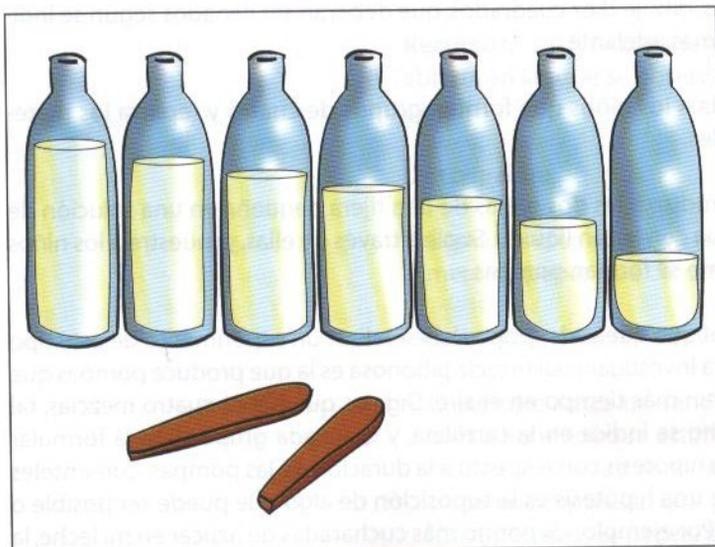
ACTIVIDAD 16: XILÓFONO CON BOTELLAS

Objetivo específico: Discriminar los tonos de la escala musical.

Recursos: Ocho botellas o vasos de vidrio, jarra, embudo, dos mazos de xilófono y agua.

Descripción:

- Coloque las botellas vacías en fila, preferiblemente sobre el piso. Permita a los niños golpearlas suavemente con los mazos.
- Vierta el agua en cada botella, asegurando que el nivel de ésta ascienda gradualmente.



- Pida voluntarios para tocar el xilófono, primero en orden ascendente y luego en orden descendente. Propicie el silencio para escuchar los distintos tonos y reproduzca con su voz y la del grupo el sonido de cada botella.
- Haga preguntas motivadoras: «¿Por qué creen que las botellas suenan distinto? ¿Por qué el tono sube (o baja) de una botella a otra? ¿Cuál es el sonido más agudo y cuál el más grave?».
- Invite a los niños a cambiar el orden en que tocan las botellas para inventar y cantar una melodía sencilla.

ACTIVIDADES DE ESTIMULACIÓN ÁREA COGNITIVA

OBJETIVOS GENERALES

- Objetivo 1:** Desarrollar la habilidad para formular hipótesis y verificarlas.
- Objetivo 2:** Desarrollar las habilidades de clasificación y seriación.
- Objetivo 3:** Experimentar con objetos del entorno.
- Objetivo 4:** Desarrollar la observación de la naturaleza.

Objetivo 1: Desarrollar la habilidad para formular hipótesis y verificarlas.

ACTIVIDAD 1: POMPAS DE JABÓN

Objetivo específico: Plantear y comprobar hipótesis sobre una experiencia dada.

Recursos: Cartulina, cuatro recipientes plásticos, jabón líquido, tijeras pequeñas, marcadores, sorbetes, cuchara de medida, hojas y lápices.

Descripción:

- Escriba en la cartulina las cuatro mezclas, dibujando junto a ellas la cantidad de jabón utilizado. Al costado derecho de cada una de las filas, dibuje diez cuadrados, que deberán ser llenados según se indica más adelante.
- Pida a los niños que formen grupos de cuatro y reparta los materiales.
- Introduzca las dos orejas de una tijera pequeña en una solución de agua con jabón líquido. Sople a través de ellas, y muestre a los niños cómo se forman pompas.
- Explique que cada grupo debe realizar un experimento de este tipo para investigar cuál mezcla jabonosa es la que produce pompas que duren más tiempo en el aire. Dígales que habrá cuatro mezclas, tal como se indica en la cartulina, y que cada grupo deberá formular una hipótesis con respecto a la duración de las pompas. Coménteles que una hipótesis es la suposición de algo que puede ser posible o no. Por ejemplo: «Si pongo más cucharadas de azúcar en mi leche, la



leche estará más dulce»; «si mezclo el blanco con el negro, obtendré el gris»; «si vierto más agua en un barco de papel que flota, éste se hundirá»; «si pongo más detergente, las burbujas durarán...», cada una de estas hipótesis podemos comprobarlas.

- Solicite a cada grupo dos voluntarios: uno para hacer la mezcla y otro para hacer las pompas. Pida a cada grupo formular su hipótesis antes de iniciar la experiencia.
- Explique que quienes soplen deberán hacerlo al mismo tiempo, para comprobar qué pompa se mantiene más tiempo en el aire. Marque los resultados en los casilleros del lado derecho de la cartulina. Repita la experiencia por al menos diez ocasiones.
- Diga que una vez concluido el experimento se debe comparar los resultados e identificar las hipótesis más acertadas.

Experimento de pompas de jabón

AÑADIR LAS CANTIDADES DE JABÓN A 1 TAZA DE AGUA

SOLUCIÓN A: 1 CUCHARADA DE JABÓN	(1 cucharada)	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
SOLUCIÓN B: 2 CUCHARADAS DE JABÓN	(2 cucharadas)	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
SOLUCIÓN C: 3 CUCHARADAS DE JABÓN	(3 cucharadas)	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
SOLUCIÓN D: 4 CUCHARADAS DE JABÓN	(4 cucharadas)	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

ACTIVIDAD 2: ¿CUÁNTAS PEPAS TIENE EL PEDAZO DE SANDÍA?

Objetivo específico: Desarrollar la habilidad para formular hipótesis y estimar cantidades.

Recursos: Un frasco de vidrio, un cartel con el dibujo de una sandía abierta en las que se observan las pepas, tarjetas para realizar estimaciones.

Descripción:

- Coma con sus niños un trozo pequeño de sandía y cuenten el número de pepas que contiene.
- Lave y colecte las pepas y colóquelas en el frasco de vidrio.
- Corte otro trozo de sandía, de igual dimensión que el anterior y pida a los niños que estimen su número de pepas. Pregunte: «¿Cuál pedazo creen que tiene más pepas?». A partir de las respuestas formule una hipótesis, que podría ser: «Los dos pedazos tienen casi igual número de pepas, porque son del mismo tamaño». Una vez

que los niños hayan formulado una hipótesis, pídeles una estimación del número de pepas: «¿Cuántas pepas creen que tiene este pedazo de sandía?».

- Repita la actividad, pero haciendo que el segundo pedazo sea más pequeño o más grande que el primero. Pregunte siempre: «¿Por qué creen que tiene esta cantidad de pepas? ¿Cómo calcularon ese número?».

FICHA DE HIPÓTESIS Y PREDICCIONES

Nombre: Fecha:

¿Cuántas pepas tiene la sandía?

1. Formula tu hipótesis: *Tiene casi igual número de pepas que el otro pedazo de sandía, porque los dos son del mismo tamaño.*
2. Hago una estimación:
 - <10 y >5
 - <15 y >11
 - <20 y >16
3. Planteo una estrategia para comprobar mi estimación.

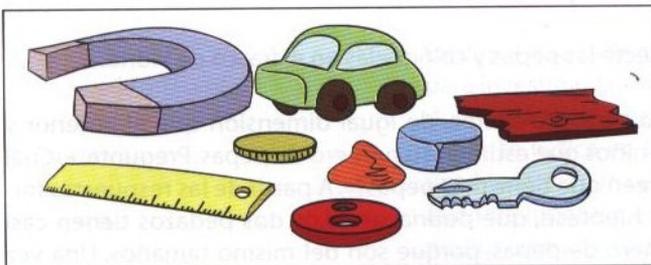
ACTIVIDAD 3: EXPERIENCIAS CON IMANES

Objetivo específico: Formular hipótesis e identificar objetos que son atraídos por imanes.

Recursos: Dos cajas con letreros (sí es atraído /no es atraído), coches metálicos de unos cinco centímetros de largo, imanes fuertes, regla, alambre, clips, cuerda, lápiz, tijeras, borrador, botones, piedras, trozos de madera, cucharas, pelota.

Descripción:

- Coloque el coche metálico sobre la mesa y ubique el imán debajo de ésta, con la finalidad de moverlo. Permita a los niños observar la experiencia y formular preguntas: «¿Qué es lo que mueve al auto?» «¿Podrá mover también un pedazo de madera?».



- Repita la actividad, intentado atraer con el imán objetos variados como: una cuerda, un clipe, una regla, unas tijeras, un borrador, un pedazo de madera, una moneda.
- Coloque las dos cajas sobre la mesa, poniendo en una los objetos que sí son atraídos y en otra los que no son atraídos por el imán.

- Pregunte a los niños: «¿Cómo podemos saber qué objetos atrae un imán?». En base a sus respuestas, ayúdelos a formular una hipótesis. Compruebe o refute ésta utilizando objetos complementarios, como una piedra, una llave, un fréjol, una cuchara, un botón.

ACTIVIDAD 4: ¿EN DÓNDE HAY MÁS FICHAS?

Objetivo específico: Plantear hipótesis sobre la cantidad de fichas que hay en un grupo y en otro.

Recursos: 15 fichas azules y 10 fichas rojas.

Descripción:

- Apile en una torre las 15 fichas azules y coloque las 10 rojas en una hilera, con una distancia entre fichas de aproximadamente tres centímetros.
- Pida a los niños estimar dónde hay más fichas, en la torre o en la hilera. Motive la formulación de hipótesis preguntando: «¿Por qué creen que aquí hay más?». Una posible hipótesis puede ser: «En la hilera hay más, porque es más larga».
- Registre las respuestas en el cuadro.
- Permita a los niños contar las fichas y comparar las cantidades reales con las predichas. Aproveche la oportunidad para discutir sobre las hipótesis formuladas, y si es el caso, reformularlas.

NOMBRE	HIPÓTESIS	POR QUÉ LO PIENSA
Elena		
Juan		
Ana María		
Jorge		
Jaime		
Lorena		

Variación:

- Coloque las fichas azules y rojas en fundas plásticas distintas. Repita la actividad, pero motivando la formulación de otra hipótesis.

Objetivo 2: Desarrollar las habilidades de clasificación y seriación

Esta actividad debe ser desarrollada sin apuros, en un ambiente de tranquilidad que permita la interiorización. Tenga siempre presente que el objetivo de la misma no es clasificar una melodía, sino sentirla, vibrar con ella.

ACTIVIDAD 5: ¡QUÉ HERMOSA MELODÍA!

Objetivo específico: Desarrollar la apreciación musical y clasificar melodías de acuerdo con ciertos criterios.

Recursos: Tarjetas con iconos, tocador de CD, discos compactos de varias piezas musicales.

Descripción:

- Invite a los niños a sentarse en círculo y a hacer silencio para escuchar una pieza musical. Explíqueles que las melodías expresan sentimientos que pueden ser representados con distintos iconos. Modele para ellos gestos que expresen distintas emociones y entréguele a cada niño una tarjeta, como las siguientes:

alegría	amor	miedo	tristeza	tranquilidad
---------	------	-------	----------	--------------

- Insista en el hecho de que las melodías pueden evocar diferentes sentimientos, como alegría, amor, miedo, tristeza y tranquilidad. Toque una pieza musical y pregunte: «¿Qué sienten ustedes al escuchar esta música?», «¿Qué icono representa el tipo de música que escuchamos?». Recuerde que las respuestas pueden ser variadas y dependerán, por un lado, de la experiencia musical del niño, y por otra, de la percepción y gustos personales que posea. Por lo tanto, promueva el respeto a las respuestas individuales.
- Pida a los niños recostarse sobre la alfombra y cerrar los ojos para percibir con mayor atención la melodía.
- Converse con ellos sobre las cosas que imaginaron o sintieron. Pregunte: «¿Cuáles son los instrumentos que más se escuchaban? ¿Cómo sonaban? ¿Cuál sería la tarjeta que escogeríamos para esta melodía?».
- Cada niño expresa su opinión sobre la categoría a la que pertenece la melodía. Se les puede enseñar que las piezas de música clásica se clasifican por su ritmo: adagio, allegro, andante, presto, largo.

Variación:

- Seleccione melodías de acuerdo con el tipo de instrumento que predomina y establezca relación entre éste y los sentimientos que evoca.

Melodías sugeridas

Las cuatro estaciones (Primavera y Otoño), de Vivaldi; Claro de Luna y la Novena Sinfonía, de Beethoven; Tristesse, de Federico Chopin; Una pequeña serenata nocturna, de Mozart; Aria, La pasión según San Mateo y Cantata N.º 147, Preludio Coral: «Jesus, Joy of Man's desiring», de J. S. Bach; El cascanueces, de Tchaikovsky.

ACTIVIDAD 6: ¡ESA ES LA NOTA CORRECTA!⁹

Objetivo específico: Desarrollar la habilidad para identificar un tono.

Recursos: Dos xilófonos, dos mazos y un biombo de cartón.

Descripción:

- Muestre a los niños los dos xilófonos. Modele para ellos tocar la misma nota en ambos instrumentos, para constatar que los sonidos son iguales.
- Explique las reglas del juego: dos niños deben tocar cada uno un xilófono, separados por el biombo. Un niño toca primero un tono, y quien está al otro lado, debe escucharlo atentamente para reproducir la misma nota. Si es necesario, el primer niño puede tocar nuevamente la nota.
- Para facilitar la actividad, puede iniciar la misma señalando en ambos instrumentos, con un pequeño pedazo de cinta adhesiva, dos o tres notas que serán las que podrán ser tocadas durante el juego. Amplíe el número de notas a medida que los niños estén en capacidad de hacerlo.
- Pida a uno o más niños que hagan de jueces para *sentenciar* que las dos notas son las mismas.

ACTIVIDAD 7: ESCALERA DE SONIDOS

Objetivo específico: Identificar notas de la escala musical.

Recursos: Xilófono, mazo, cinco trozos de cuerda de un metro de longitud, cinta adhesiva, notas musicales de paño, pinzas de ropa y partituras con melodías sencillas.

Descripción:

- Construya con las cinco cuerdas un pentagrama musical, sujetando las mismas a la pared con la ayuda de la cinta adhesiva. Las cuerdas deberán estar a la misma distancia las unas de las otras.
- Explique las reglas del juego: «Voy a contar el cuento de una princesa y un dragón en que cada personaje tiene una nota musical. Presten atención para que reconozcan a cada personaje por su nota y ubiquen ésta en el pentagrama».

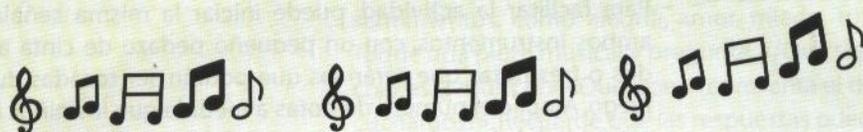
⁹ Adaptado de: Gardner, H., Feldman, D. H. & Krechevsky, M. *El proyecto Spectrum. Tomo II: Actividades de aprendizaje en la educación infantil*. J. Q. Chen (Ed.) y E. Isberg y M. Krechevsky (Cols). Morata, Madrid, 2001, pág. 95.

Melodía de los personajes:

Esta es la torre DO: do - do - do (grave)
 Este es el dragón RE: re - re - re (grave)
 Esta es la princesa MI: mi - fa - re (agudo)
 Este es el caballero FA: fa - sol - la (medio grave)
 Este es el príncipe SOL: sol - fa - mi (medio grave)
 Esta es el hada SI: si - si - si - la (agudo)



- Narre pausadamente la historia, tocando la nota de cada personaje, identificándola y pidiéndole a un niño a la vez que la ubique en el pentagrama.
- Una vez puestas las notas en el pentagrama pregúntele al grupo: «¿De éstas, cuáles son agudas y cuáles son graves?».

**El cuento de la princesa MI**

Érase una hermosa **princesa** llamada MI, que cantaba con una voz maravillosa. La **princesa** MI estaba prisionera en la **torre gigante** DO. La había encerrado allí el temible **dragón** RE, quien estaba locamente enamorado de la **princesa** MI.

Un día pasó cerca de la **torre gigante** DO, el apuesto **caballero** FA, quien se acercó al escuchar la voz maravillosa de la **princesa** MI. La **princesa** MI le contó su triste historia al **caballero** FA, y éste decidió liberarla de la prisión.

Para lograr su propósito el **caballero** FA decidió esperar a la noche para ingresar a la **torre** DO, para que el **dragón** RE no se diera cuenta. Para mala suerte el **dragón** RE se despertó. Entonces sorprendió al **caballero** FA intentando salvar a la **princesa** MI y se enfureció. El **dragón** RE lanzó una gran llamarada de fuego por su boca y por poco quema la **torre gigante** DO y al **caballero** FA, quien muy asustado huyó en su caballo. La **princesa** MI desesperada gritaba: «¡Auxilio, auxilio, se quema el castillo!». Su grito fue tan fuerte que lo escuchó el **hada** SI, quien sopló muy fuerte y apagó el incendio que había causado el **dragón** RE. El **hada** SI tocó al **dragón** RE con su varita mágica y lo convirtió en el apuesto **príncipe** SOL. Entonces la **princesa** MI se enamoró del **príncipe** SOL. Se casaron y vivieron felices.

ACTIVIDAD 8: EL CUERPO Y LA MÚSICA

Objetivo específico: Desarrollar la coordinación motriz y la secuencia.

Recursos: 10 fichas amarillas, 10 azules y 10 rojas.

Descripción:

- Invite a los niños a jugar a la creación de sonidos rítmicos con su cuerpo.
- Explique que usarán tres sonidos básicos, cada uno asociado a un color determinado:

Sonidos y colores		
Palmadas de las manos:		amarillo
Golpe de ambas manos sobre las piernas:		azul
Zapateo simultáneo de ambos pies:		rojo

- Modele la actividad presentando a los niños una tarjeta amarilla, una azul y una roja (palmotee, golpee ambas piernas con sus manos y zapatee). Luego presente las mismas tarjetas, pero en el orden inverso (zapatee, golpee sus piernas y palmotee).
- Varíe la actividad presentando esta vez tres tarjetas amarillas, dos rojas y una azul.
- Una vez que los niños hayan aprendido a leer las tarjetas, motíveles para que realicen movimientos más elaborados.

Objetivo 3: Experimentar con objetos del entorno.

ACTIVIDAD 9: LAS PROPIEDADES DEL AIRE

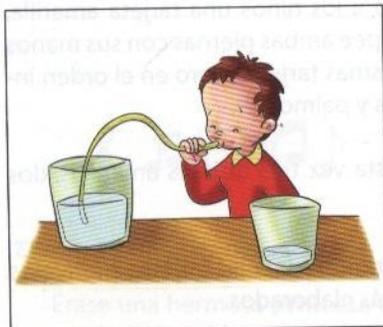
Objetivo específico: Experimentar con el aire.

Recursos: Dos lavacaros grandes, una manguera angosta y de un metro de longitud, un vaso plástico transparente, servilletas de papel, una funda plástica pequeña, un globo pequeño.

Descripción:

- Explique a los niños que van a realizar tres experimentos para conocer el comportamiento del aire.
- Forme grupos de trabajo para realizar las experiencias.
- Entregue a cada grupo una caja completa de materiales y modele cada uno de los pasos de los experimentos. Tómese el tiempo necesario para que los niños hagan preguntas, repitan la experiencia y formulen hipótesis.

En el caso del experimento 4 tenga en cuenta que el fluir del agua de una lavacara a la otra se produce como consecuencia de un vacío que es ocupado por el líquido.



EXPERIMENTO 1¹⁰:

Arrugar un pañuelo y ponerlo en el fondo del vaso. Introducir el vaso en el agua del lavacara, verticalmente y con la boca hacia abajo. Saque el vaso del agua y verifique que la servilleta esté seca.

Realice la misma experiencia, pero esta vez introduciendo el vaso de manera horizontal, dejando que el aire escape del envase. Saque el vaso del agua y verifique que la servilleta esté mojada. ¿A qué se debe que la servilleta esté mojada?

EXPERIMENTO 2:

Infle el globo y sin hacerle un nudo, introdúzcalo en el agua del lavacara. ¿Por qué salen burbujas?

EXPERIMENTO 3¹¹:

Infle el globo y colóquelo con la abertura hacia adentro de una bolsa plástica. ¿Por qué se infla ésta?

EXPERIMENTO 4¹²:

Coloque las dos lavacaras vacías, la una unos 40 centímetros por encima de la otra. Llene de agua la que está más elevada e introduzca en ella un extremo de la manguera. Succione el extremo que se conecta al agua y coloque el otro extremo de la manguera en la lavacara seca. ¿Qué sucede?

ACTIVIDAD 10: INSTRUMENTOS MUSICALES

Objetivo específico: Aprender qué son las ondas sonoras.

Recursos: Varios moldes de lata para hornear galletas y tartas, gomas elásticas de diferentes tamaños, tarros vacíos, cajas de cereal, hojas de papel plano, papel de seda, papel celofán, papel de aluminio, tijeras y cucharas de madera.

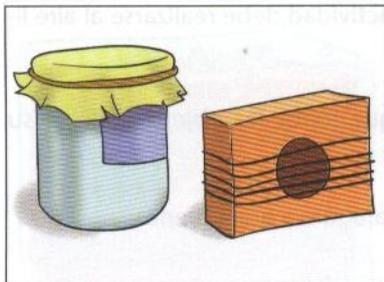
Descripción:

- Permita a los niños familiarizarse con los materiales y motívelos para que descubran los distintos sonidos que pueden obtenerse con éstos. Promueva la reflexión con preguntas generadoras.
- Modele para los niños la creación de instrumentos y la emisión de sonidos.

¹⁰ Brown, S. E. *Experimentos de Ciencias en educación infantil*. Narcea, S. A. de Ediciones, Madrid, 1993, págs. 34-35.

¹¹ Brown, S. E. *Ibid.*, pág. 29.

¹² Agua. *Jugando con la ciencia*. Editorial Sigmar, S. A. Buenos Aires, 1988, pág. 13.



INSTRUMENTOS MUSICALES CASEROS

Tambor de papel: Coloque el papel plano sobre la abertura del tarro y dibuje su circunferencia añadiéndole unos cuatro centímetros más a su diámetro. Recorte la circunferencia y con la liga elástica ajuste el papel a la abertura del tarro. Toque el tambor empleando las yemas de sus dedos y la cuchara de madera.

Sonidos de los papeles: Motive a los niños a experimentar con la vibración de distintos papeles, ya sea agitándolos en el aire o sosteniéndolos entre las manos y soplando. ¿Por qué los papeles sueñan de manera distinta?

Guitarra de cartón: Recorte un círculo en el centro de la caja de cereal. Estire 5 ligas haciendo que éstas envuelvan la caja en su sentido vertical, asemejando las cuerdas de una guitarra. Permita a los niños experimentar con los sonidos pulsando las ligas. ¿Sueñan distinto las ligas de diferente grosor?

Tenga en cuenta que el peso específico y la forma de los objetos son importantes para su flotación. Los objetos con un peso específico mayor que el del agua se hunden. En el caso de la forma, considere el ejemplo del barco y la bola de plastilina: el primero de ellos no se hunde en razón de que la superficie en contacto con el agua es más extensa, ofreciendo por tanto una mayor resistencia al hundimiento.

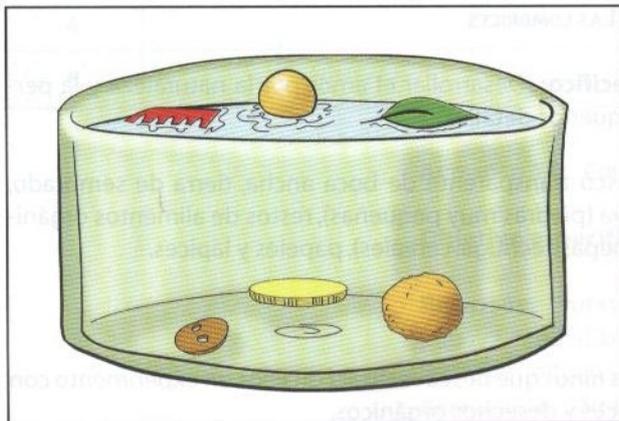
ACTIVIDAD 11: OBJETOS QUE FLOTAN

Objetivo específico: Experimentar con la capacidad de flotación de distintos objetos.

Recursos: Un recipiente de 10 centímetros de profundidad, objetos que flotan (peine, pelota de hule, corcho, hoja de planta, palo de helado, trozo de balsa, barco de plástico) y objetos que se hunden (botón, clipe, moneda, naranja y vela).

Descripción:

- Llene el recipiente con agua y coloque los objetos sobre la mesa. Pregunte al grupo: «¿Por qué creen que algunas cosas flotan y otras se hunden?», «¿Cuáles de estos objetos piensan ustedes que flotan?». Anime a los niños a experimentar sus predicciones.



- Cuando hayan verificado qué objetos flotan y cuáles no, pregunte: «¿Qué es más importante para que un objeto flote, su tamaño, su forma o su peso?».
- Motive a los niños a experimentar con la flotación de una bola y un bote (barquito) hechos de plastilina; y con una botella abierta inclinada y otra cerrada echada al agua en posición vertical.

ACTIVIDAD 12: LUZ Y SOMBRAS (Esta actividad debe realizarse al aire libre en una mañana soleada).

Objetivo específico: Reconocer que todos los objetos reflejan su sombra con la luz.

Recursos: Aros, cuerdas, pelotas, paraguas y una sábana.

Descripción:

- Informe que es conveniente iniciar esta actividad a las 10:30 de la mañana para lograr que la sombra sea visible.
- Pida a los niños que formen un círculo y entregue a cada uno un aro. Modele la actividad levantando el aro con ambos brazos y luego llevando éste hacia delante, con los brazos extendidos.
- Haga notar la sombra que se ha formado. Ayúdelos a establecer la relación entre ésta, la ubicación del sol y el aro. Cambie con el grupo de posición, mirando de frente al sol. Pregúnteles: «¿Qué sucedió con la sombra?».
- Realice la misma experiencia levantando y siguiendo los movimientos de la pelota, la cuerda y el paraguas.
- Pida a los niños que tomen los bordes de la sábana, para estirarla y agitarla hacia arriba y abajo. Den vueltas en círculo para que todos perciban las sombras que se forman.
- Solicite al grupo finalmente que coloquen sus aros en el suelo y den vueltas alrededor de éstos para mirar sus propias sombras.



Objetivo 4: Desarrollar la observación de la naturaleza.

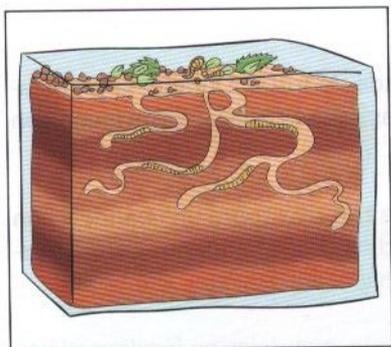
ACTIVIDAD 13: LAS LOMBRICES

Objetivo específico: Desarrollar el amor por la naturaleza y la percepción de pequeños detalles.

Recursos: Frasco transparente de boca ancha, tierra de sembrado, lombrices, grava (piedras muy pequeñas), restos de alimentos orgánicos (cáscaras, pepas, lechuga, cereales), papeles y lápices.

Descripción:

- Explique a los niños que desea realizar con ellos un experimento con tierra, lombrices y desechos orgánicos.



- Ponga la grava en el fondo del recipiente y agregue sobre ésta la tierra.
- Busque en el jardín o compre en una tienda de agricultura algunas lombrices.
- Coloque éstas en el recipiente y cúbralas con más tierra.
- Ponga el recipiente al aire libre, donde reciba suficiente luz. Moje la tierra y coloque los restos orgánicos sobre ella.
- Invite a los niños a formular sus hipótesis de lo que creen que puede suceder. Formule preguntas generadoras: «¿Qué creen que van a comer las lombrices?» «¿Qué puede suceder con los restos de los alimentos?». Registre las respuestas de los niños y construya un cuadro que sea útil para dar seguimiento y analizar los resultados finales.
- Motive a los niños para que observen todos los días lo que sucede en el recipiente. Anote el día, la hora y los cambios encontrados.
- Informe que luego de dos semanas de observación se compararán con el grupo los comentarios iniciales y los resultados finalmente hallados.

CUADRO DE CONTROL SEMANAL DEL RECIPIENTE CON LOMBRICES

DÍA	HORA	VIMOS A... LOMBRICES	LA TIERRA ESTÁ REMOVIDA	LOS RESTOS DE ALIMENTOS QUE MÁS HAN DISMINUIDO SON...	COMENTARIOS
1					
2					
3					
4					
5					

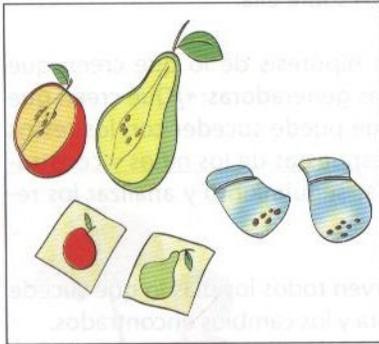
ACTIVIDAD 14: COLECCIÓN DE SEMILLAS

Objetivo específico: Desarrollar nociones de clasificación.

Recursos: Frutas variadas (naranja, manzana, limón, mandarina, uvas, papaya, sandía), bolsas plásticas con cierre, rotulador permanente, tarjetas con dibujos de frutas, cartulina gruesa, cinta adhesiva, argollas para unir las páginas del libro.

Descripción:

- Prepare con los niños una ensalada de frutas. Durante la preparación, pida al grupo que colecten las pepas y que las laven luego con la ayuda de un cernidor (colador).
- Ponga a secar las semillas durante tres días sobre una bandeja con papel absorbente. Para no confundirlas, haga pequeños grupos y escriba el nombre de la fruta en un papel adhesivo.
- Cuando las semillas se hayan secado, guárdelas en funditas plásticas, rotulando en cada caso, el nombre de la fruta.
- Pegue las fundas con las semillas en las páginas de cartulina y forme un pequeño libro, organizándolas según orden alfabético.



Variación:

- Muestre a los niños pepas de distinto tipo. Pídeles que, con la ayuda del libro, encuentren a qué fruta pertenecen.

ACTIVIDAD 15: DE ORUGA A MARIPOSA

Objetivo específico: Observar las transformaciones que sufren algunos animales.

Recursos: Frasco de vidrio de boca ancha, ramas y hojas de un árbol en que viven orugas, una oruga, un pedazo de tela de mosquitero y ligas plásticas.

Descripción:

- Visite con los niños el jardín y pídeles observar el vuelo y el color de las mariposas.
- Pida que busquen orugas o gusanos sobre las hojas de las plantas. Dígalos que no las toquen porque pueden irritar la piel.
- Sugiera que cuando encuentren una la introduzcan en el frasco con la ayuda de un palito.
- Coloque dentro del frasco una rama pequeña y hojas del árbol donde hayan encontrado la oruga.
- Tape el frasco con tela mosquitero. Asegure la tela con una liga elástica.
- Explique a los niños que las orugas se alimentan de hojas y que necesitan de luz solar y gotas de agua.