por al menos cuatro veces antes de que la pareja intercambie roles.

Junte a dos parejas para formar un grupo de cuatro integrantes. Ponga piezas musicales asociadas a historias conocidas e invítelos a realizar movimientos para bailar de acuerdo con las canciones, por ejemplo, "¿quién teme al Lobo Feroz?", para realizar el baile de los tres cerditos; "Dale, dale, dale", para romper la piñata; o "Las calaveras salen de su tumba", para bailar como esqueletos.

Comenten qué movimientos nuevos descubrieron y cómo acordaron cuáles hacer con las canciones en los equipos.

Versión 2. Mi cuerpo se mueve y se transforma

Materiales

- Superficie reflejante.
- Grabadora o equipo reproductor de audio.
- Piezas musicales diversas.
- Gises de colores.

Observarse en alguna superficie reflejante, de ser posible en cuerpo entero; si no, sentados en círculo de modo que todos puedan mirarse, participen en un juego en el que muevan sus cejas, boca, ojos, nariz, lengua; invítelos a ocultar su cara detrás de las manos, pensar en una cara graciosa y mostrarse. Sugiera repetir esta actividad variando los gestos para expresar sueño, hambre, curiosidad, asombro o enojo.

Recostados en el piso, puede dar la indicación de estirarse, mover los dedos de los pies, los pies, levantar las piernas y dejarlas suavemente en el piso, levantar los brazos y asentarlos nuevamente, contraerse abrazando las piernas siendo una roca y apretando sosteniendo la tensión corporal, relajar el cuerpo y sentarse. Invite a los alumnos a rotar el cuello siguiendo el ritmo de la melodía, subir los brazos intentando tocar una nube y balancearlos con un movimiento pendular lento. Puede acompañar esta actividad con una melodía como el vals "Sobre las olas", del compositor Juventino Rosas, o bien optar por "A Thousand Years", de Christina Perri y David Hodges, "The Cello Song", de Johann Sebastian Bach, interpretada por The Piano Guys, u otra de su elección.

Al estar de pie, pueden jugar a las estatuas; desplazarse por el espacio escuchando una melodía, al detenerse la pieza fijarán un movimiento que represente algún animal en determinada actitud, por ejemplo, una gallina o gallos que buscan alimento en el suelo, un ratón que ha encontrado un trozo de queso, un felino que acecha una presa, un águila que vuela encima de las montañas, una hormiga que lleva un trozo de pan sobre la espalda, una mariposa que se posa delicadamente sobre una flor. Como sugerencia puede utilizar el tema "Los mimos", de Abraham Barrera, o "Alegría", del *Cirque du Soleil*. Al término de la actividad, invite a algunos alumnos a pasar frente a sus compañeros para mostrar algunos movimientos que hicieron, ayude a que se fijen en la diversidad de formas que empleó el cuerpo para producir un movimiento.

En otro momento, puede, si las condiciones se lo permiten, presentar a los niños fragmentos de ejecuciones de alguna danza tradicional en la que los bailarines imiten algún animal, por ejemplo, "La danza del venado", de los estados de Sonora y Sinaloa; "El baile de la iguana", de Guerrero, o "El pichito amoroso", de Yucatán. Anime a que comenten ¿qué les llama la atención de esos bailes?, ¿cómo se movían las personas?, y ¿por qué creen que hacían esos movimientos? Dé alguna información sobre el baile tradicional y permita que quienes quieran pasen a interpretarlo espontáneamente.

Comente que los alumnos ahora moverán su cuerpo con ayuda de otros niños. Fuera del aula, jueguen a los títeres bailarines: cada niño deberá elegir un rol, títere o titiritero, con una pieza musical de fondo pida a los titiriteros que muevan a sus títeres

Puede ayudar con preguntas para asociar las posturas con la acción, ¿qué parece estar haciendo?, ¿cuándo pones las manos así?

haciendo que bailen, puede ayudarles sugiriendo partes del cuerpo que pueden mover: pies, manos o cabeza. Al terminar pueden intercambiar roles y acomodar a su títere en alguna posición sobre el suelo para dibujar con gis su silueta en el piso, pueden colorearlas con sus colores favoritos y colocarles detalles. Una melodía que puede servir para esta actividad es el baile "Flor de piña", de Oaxaca, o "Samba Lelê" de Barbatuques.

Recorran el espacio de trabajo utilizado, pida que observen las siluetas del piso y luego elijan una para describir su postura y asociarla con una acción "la pierna está doblada como si estuviera saltando", "las manos arriba parece que quieren tocar el cielo".

Versión 3. Bailando con melodías y cantos

Materiales

- Muñeco de trapo.
- Grabadora o equipo reproductor de audio.
- Piezas musicales diversas y rondas tradicionales.
- Cinta o listón.

Sentados en círculo muestre a los niños un muñeco de trapo y dígales que servirá para el Juego del espejo, es decir, todos los movimientos que el muñeco haga deberán ser imitados por ellos. Comience con movimientos sencillos, el muñeco levanta una mano para que los presentes hagan lo mismo, luego un pie, posteriormente, la mano y el pie, la cabeza. Maneje el muñeco de modo que se pare, siente, acueste o adopte posiciones graciosas que todos imiten.

Con una pieza musical de fondo, baile con el muñeco de formas diferentes para que el grupo imite los movimientos. Proponga que un niño pase a mover al muñeco mientras los demás lo imitan. Para acompañar esta actividad puede utilizar alguna melodía alegre, preferentemente sin letra, al estilo de "Pat & Patachon Wirlwind Theme" o "The Benny Hill Show Theme".

Muéstreles un fragmento de listón o cinta y dígales que representa su cuerpo. Con el acompañamiento de una melodía coloque el listón en posición vertical y gírelo lentamente, invite a los niños a moverse de esta forma. Estire el listón generando tensión y luego déjelo caer, levántelo con movimientos ondulantes y anime a los alumnos a hacer lo mismo; haga saltar el listón, contráigalo como un rollo y estírelo nuevamente.

Puede variar el elemento usando pañuelos, globos largos, o muñecos articulados de papel o cartón.

Proporcione a cada equipo un pedazo de cinta o listón, invite a que simultáneamente todos los equipos realicen la misma actividad. Un niño asumirá el rol de director de danza frente a los integrantes de su grupo; así, al escuchar música, deberá tomar el listón y moverlo para que sus compañeros imiten las acciones con su cuerpo. Detenga la melodía e invite a todos los equipos a cambiar de director de equipo hasta que todos hayan tenido la experiencia. Se sugieren equipos de 3 a 4 integrantes para que esta actividad no resulte cansada para el grupo y todos tengan la experiencia de dirigir.

Tome en cuenta que los niños pueden sugerir piezas diversas, apoye la selección de las que incluirán en el listado ayudándolos a fijarse si en la letra se hace referencia a formas de mover el cuerpo y si consideran que son de corte infantil.

Mencione a los niños que así como han seguido las instrucciones a

través de un muñeco y un listón, las seguirán a través de canciones infantiles. Ponga pequeños fragmentos de algunas melodías conocidas y permita que los alumnos adivinen cuál es. Elija preferentemente piezas que tengan instrucciones en la letra, como "El patio de mi casa", "La víbora de la mar", "El ciempiés", "El calentamiento"; si no las conocen, permita que las escuchen. Organícense para que, con acompañamiento de alguna de las canciones, bailen de acuerdo con las instrucciones contenidas en la letra.

Inviten a los padres de familia o abuelito(a) para conversar sobre las rondas que escuchaban cuando eran pequeños, preparen las preguntas que harán "¿qué música escuchaban cuando eran pequeños?", "¿cómo se bailaba?", "¿qué rondas conocen?", pídanles que les enseñen a bailar alguna y bailen en grupo.

Reúnan a algunos padres de familia o compañeros para participar en una sesión de baile con rondas, ayude a los niños a elaborar un listado de las canciones infantiles que pueden incluirse, pídales que le dicten las sugerencias a incluir y tome nota de las ideas, elijan por votación aquellas que sean las favoritas del grupo y practíquenlas.

Organícense para presentarlas, ya sea con el grupo completo o por equipos. Den la bienvenida a los padres de familia o compañeros y bailen las rondas para ellos, posteriormente, invítenlos a integrarse a los bailes. Al terminar, agradezcan el momento compartido y despídanse.

Organizador curricular: Familiarización con los elementos básicos de las artes.

PINCELANDO VOY CREANDO

Finalidades

- Aprecian obras de pintura de diversos autores y conocen alguna información sobre ellas.
- Experimentan con diferentes colores y tonalidades para producir otros.
- Representan pinturas que han observado, seleccionando técnicas y materiales diversos que han empleado.
- Realizan creaciones propias utilizando la pintura.

Contenidos y capacidades que se propician

La pintura es una forma de expresión a través de la cual los niños experimentan el proceso creativo artístico al usar materiales y técnicas. En su exploración perciben las gamas de color, los matices y la variedad de efectos que pueden producirse con ellos al crear obras artísticas; estas experiencias enriquecen sus posibilidades para la creación personal y colectiva.

Versión 1. Observación del entorno y de obras de arte

Materiales

- Imágenes de obras de arte.
- Pinceles, pinturas, trozos de tela, agua, cartulina o pellón para pintar.
- Tarjetas para las cartas de color.
- Libro sobre combinaciones de colores, *La reina de los colores,* de Jutta Bauer, del acervo de la Biblioteca Escolar.

Invite a los niños a salir (al patio de la escuela, en algún área determinada o a un parque) y observen con atención los elementos que hay en el entorno inmediato. Propicie que identifiquen colores, intensidad, variaciones, por ejemplo, en las hojas de los árboles, plantas, nubes o rocas.

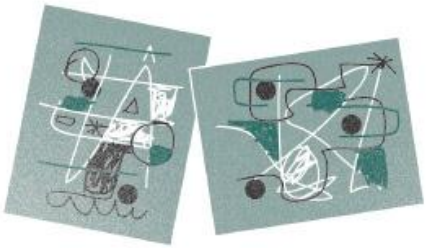
Elija algunas obras de arte, según los elementos observados. Si eligen flores, por ejemplo, invítelos a

Elija una obra para observar y dialogar en cada sesión. Déjelas a la vista de todos durante el desarrollo de las actividades.

observar *El cargador de flores*, de Diego Rivera; *Los girasoles*, de Vincent van Gogh; el *Jardín de Giverny*, de Claude Monet. Promueva el diálogo, haga preguntas sobre las tonalidades y las variaciones que observan: "¿cómo se podría lograr tal color o tono?", "¿dónde han observado ese color?". Anímelos para que hagan comparaciones, por ejemplo, el amarillo de los girasoles es como el amarillo de…

Muestre una imagen de la obra *Dualidad*, de Rufino Tamayo, o *Estudio de color en cuadros*, de Vassily Kandinsky. Dialoguen sobre los colores, sus variaciones, figuras y formas que observan, pregúnteles si en el entorno observan colores como los que identifican en la obra, "¿cómo habrá hecho Tamayo para hacer las variaciones del rojo al azul?", "¿cómo podríamos obtener los colores de los círculos de la obra de Kandinsky?".

Ponga al alcance de los niños pinceles, pintura vinílica, acrílica o acuarelas y pinceles. Proponga realizar una búsqueda de colores. Apóyelos haciendo preguntas "¿cómo has logrado este color?", "¿qué tonos has utilizado para formarlo?", "¿cómo podrías hacerlo más claro/oscuro?", "¿crees que este amarillo es el que usó Van Gogh para sus girasoles?", "¿cómo lograría Monet el color para sus flores?". Invítelos a registrar sus hallazgos formando cartas de color, es decir, tarjetas con los colores que obtuvieron y la paleta de combinación que usaron para obtenerlos.



Pídales que pinten el elemento elegido, ya sea del entorno o de alguna imagen observada. Promueva un ambiente tranquilo, sin prisa, para que puedan pintar colores, figuras y formas, tal como sus ojos perciben el elemento.

Invítelos a observar las producciones del grupo y las cartas de color que se han generado. Apoye a los niños a describir las obras de otros y las propias basados en los colores que observan. Para ayudar a enriquecer las descripciones de colores y sus combinaciones, puede leer el libro *La reina de los colores*, de Jutta Bauer, del acervo de la Biblioteca Escolar.

Versión 2. Efectos al pintar

Materiales

- Imágenes de obras de arte.
- Pinceles de diferentes grosores, cepillos de dientes, globos, peines, esponjas, pinturas, trozos de tela y agua.
- Cartulina o pellón para pintar y cartón.
- *Lámina didáctica* "En la noche estrellada". *Tercer grado. Educación preescolar.*

Seleccione obras de arte en las que se aprecien distintas técnicas y formas de aplicar los colores, como *Naturaleza muerta resucitando*, de Remedios Varo; *Impresión, sol naciente*, de Claude Monet; *El gallo*, de Joan Miró; o *Amoureux de vence*, de Marc Chagall, mencione a los niños quiénes son los autores de esas obras y algunos aspectos importantes de su biografía. Permita que miren las obras con tiempo, y se fijen en ellas detenidamente, pregúnteles

Puede emplear únicamente dos obras para observar y plantear preguntas con el fin de aprovechar el diálogo durante los tiempos de atención dirigida.

"¿qué ven?", invítelos a describir lo que ven incluyendo detalles en la composición, si no los mencionan propicie una observación más específica con preguntas: "¿se fijaron en…?", "¿alguien notó que…?". Anímelos a pensar "¿cómo la habrá pintado el artista?", "¿por qué la habrá pintado?", "¿qué tendrías que hacer para pintar una obra similar?".

Proporcione materiales para pintar como pinceles de diferentes grosores, pintura vinílica de colores primarios, tela y un poco de agua para limpiar el pincel al cambiar de color. Permita que los niños se encuentren en un ambiente tranquilo donde puedan pintar utilizando los materiales con técnicas diferentes, plantee preguntas: "¿cómo lograríamos pintar las órbitas que incluyó Remedios Varo en su pintura?", "¿cómo habrá hecho Monet para aplicar la pintura de modo que pareciera la superficie del mar?", "¿cómo habrá hecho Miró para hacer las manchas de *El gallo*?", "¿de qué forma podría producirse el efecto difuminado que empleó Chagall en su obra?".

Anime a los niños a que intenten producir esos efectos con la pintura y, poco a poco, sugiera probar otros. "¿Cómo harían para que la pintura fuera menos espesa?", "¿cómo harían para producir el efecto de la lluvia o el viento?", sugiera el uso de algunos elementos que puedan generar efectos con la pintura, como aplicarla con un cepillo de dientes, marcar líneas con un peine, aplicarla con esponjas, huellas de dedos o un globo pequeño.

Prevea el número de sesiones que se requieren. Tome en cuenta, por ejemplo, que en ocasiones necesitarán dejar secar una capa de pintura para aplicar otra encima.

Compartan sus hallazgos y comente con el grupo que observarán una obra en la que el artista utilizó técnicas diversas. Puede utilizar la *Lámina didáctica* "En la noche estrellada". *Tercer grado. Educación Preescolar*; comenten quién es el autor y algunos aspectos relacionados con su vida. Pida que observen la imagen y conversen sobre cómo creen que se llama la obra, cómo se sienten al mirarla, por qué creen que el autor la pintó, y si alguien ha visto una noche como esa. Invítelos a pensar cómo se aplicaría la pintura para producir los efectos que se observan.

Invite a los alumnos a elaborar un boceto para realizar la reproducción de *La noche estrellada*. Proporcione materiales para la actividad y sugiera que usen algunas de las técnicas que han explorado previamente, permita que, aunque se trate de una reproducción, cada niño lo haga a su estilo. Dé oportunidad de repetir o mejorar la obra si lo consideran necesario y, durante el proceso de producción ayúdelos a pensar qué colores necesita usar y cómo los aplicarán para producir un efecto similar al de la obra que observan.

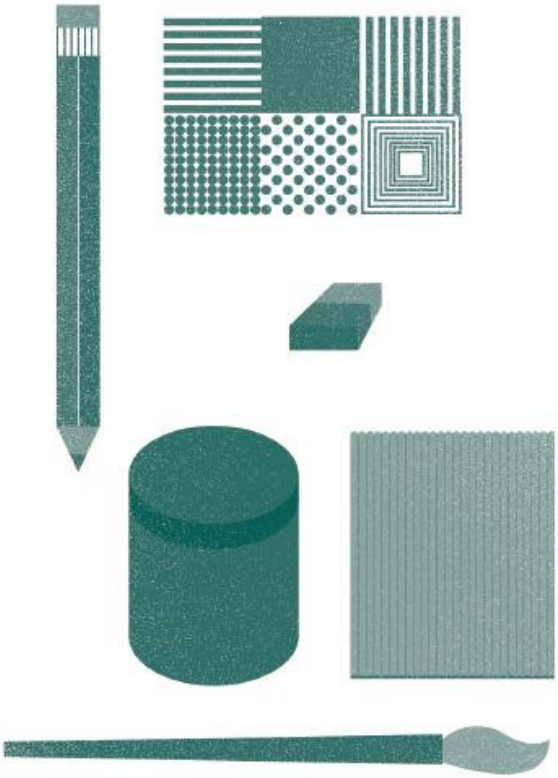
Coloque las obras a la vista, comente sobre la experiencia en el manejo de los materiales y cómo se sintieron al usarlos; enmárquenlas con cartón y colóquenlas en un espacio en el salón en el que puedan estar a la vista.

Inviten a los padres de familia a observar las obras que hicieron los niños, recíbanlos y brinden alguna información que contextualice lo que se ha hecho en estos días. Inviten a que cada alumno tome la obra que ha producido y acuda con su padre de familia a un espacio externo al aula donde dialoguen acerca de la pintura. Sugiera a los padres de familia que más que valorar la estética, hablen con sus hijos sobre el proceso de producción, pueden preguntar: "¿cómo hicieron la obra?", "¿cómo aplicaron los colores?", "¿cómo se sintieron al crearla?", "¿qué materiales utilizaron para crearla?". Permita que lleven sus obras a casa para compartirlas con su familia.

Versión 3. Hasta los huesos

Materiales

- *Lámina didáctica* "Posada y su catrina". *Tercer grado. Educación preescolar.*
- Libros o medios electrónicos para obtener información.
- Obras de José Guadalupe Posada.
- Lápices, piezas pequeñas de carbón, gomas para borrar, pintura, retazos de tela, pinceles y cartón.
- Tarjetas para las fichas de identificación de las obras.
- Si las condiciones lo permiten, micrófono para la exposición.



Comente a los niños que en esta ocasión conocerán a un artista mexicano que se distinguió por un estilo y obras muy particulares, con apoyo de la *Lámina didáctica* "Posada y su catrina". *Tercer grado. Educación preescolar*. Presente a José Guadalupe Posada compartiendo con el grupo algunos datos de su vida y obra. Permita que infieran sobre qué creen que traten sus creaciones. Muestre algunas, iniciando por *La calavera garbancera*, conocida como *Catrina*, permita que expresen ideas espontáneas sobre ella, luego pregunte: "¿alguien la ha visto?", "¿cómo creen que se llame la obra?", "¿por qué creen que la creó el artista?".

Dé preferencia a información sobre el interés del artista por iniciarse como grabador y aspectos relacionados con la técnica y obras realizadas.

Proponga hacer una biografía de él, plantee preguntas para explorar "¿cómo fue su niñez?", "¿cuándo comenzó a crear sus obras?", y otras que resulten interesantes para los alumnos. En la escuela recurran a fuentes, como libros o algún medio electrónico para investigar; seleccione previamente fragmentos (para leer a los alumnos) para que puedan recuperar datos que puedan incluir en la biografía. Propicie que reconozcan la información relevante relacionando lo leído con las preguntas que investigan.

Muestre otras obras del artista, identifiquen semejanzas y diferencias entre ellas comentando por qué creen que el autor prefería representar a las personas con esqueletos y hablen sobre qué les parece este tipo de producciones.

Enseñe la obra *Calaveras en bicicleta*, haga comentarios y preguntas que apoyen la observación más específica de los esqueletos que aparecen en la imagen; por ejemplo, en la postura de los esqueletos, en sus expresiones o rasgos que permitan inferir su edad, en los detalles o características que distinguen a cada uno de los demás; posteriormente, pídales que imaginen "¿a dónde se dirigen?", "¿por qué van en bicicleta?".

Invítelos a producir una obra de esqueletos. Pida a los alumnos que piensen y decidan qué escena producirán, cómo la van a realizar, con qué elementos y cómo se organizarán para trabajar. Cuando hayan hecho acuerdos, proporcione material, como lápices, piezas pequeñas de carbón, gomas de borrar para el boceto, pintura, trapos, pinceles y otros materiales que los alumnos soliciten para su obra. Dé tiempo suficiente para la creación artística, enmárquenlas con cartón como base y al final anímelos a elaborar una ficha de identificación que incluya el nombre de la obra, de los integrantes del trío y las técnicas empleadas.

Organicen la presentación de las obras, determinen quiénes serán invitados, en qué espacio es más conveniente realizar el evento y cuándo, colóquenlas a la vista de todos, inviten a un alumno a dar la bienvenida, compartan la información que investigaron sobre la biografía del autor y cómo se sintieron al preparar sus obras. Posteriormente, propicie que cada equipo pase a mostrar su creación, apoye con preguntas sobre el título, lo que representa y cómo la han realizado; después dé tiempo para que los asistentes las observen. Culminen la exposición con agradecimientos.

Organizador curricular: Familiarización con los elementos básicos de las artes.

TRABAJANDO EN TRIDIMENSIÓN

Finalidades

- Observan obras escultóricas y dialogan sobre elementos que llaman su atención.
- Establecen asociaciones entre la obra y su proceso de creación.
- Descubren, a partir de la manipulación y transformación de distintas masas, que pueden crear formas con volumen e imprimirles rasgos personales.

Contenidos y capacidades que se propician

La representación artística del volumen por medio de la escultura permite a los niños ampliar sus posibilidades de representación y apreciación. Mirar las obras de artistas, hablar sobre ellas e incluso tratar de reproducirlas permite distinguir en las creaciones formas, tamaños, colores y perspectivas; al experimentar con el modelado, descubren propiedades de los materiales: textura, resistencia y sus posibilidades de transformación.

Versión 1. ¡Observar, tocar y crear!

Materiales

- Piezas ornamentales de distintas formas y materiales.
- Arcilla, masa u otro material para modelar.

Elija algunas piezas de escultura ornamental (animales o vegetales) y estatuaria (representación de la figura humana). Procure seleccionar piezas elaboradas con distintos materiales: barro, piedra, madera, bronce o yeso.

Coloque las figuras a la vista de todos, pida a los niños que se sienten alrededor y las observen. Deles el tiempo necesario para observar desde diferentes ángulos y oportunidad para que comenten con libertad sobre aquello que llame su atención.

No es necesario plantear todas las preguntas en un mismo momento, puede optar por algunas que resulten más convenientes a las características del grupo o incluir otras que rescaten aspectos relacionados con las esculturas que observan.

Propicie que toquen y sientan las figuras. Promueva que observen cuidadosamente detalles y dialoguen acerca de cómo se hicieron, qué instrumentos o materiales utilizaron, qué nombre les pondrían; en el caso de las representaciones de forma humana pueden reflexionar sobre en qué posición está, qué partes del cuerpo tiene, qué expresión tiene su rostro.

Proporcione o elaboren material para modelar como masa o arcilla. Invítelos a experimentar con la textura, el color, el olor; haga que descubran qué pueden hacer con ese material al manipularlo y propicie que aplanen, estiren, amasen y modifiquen el volumen. Invítelos a comentar con sus compañeros lo que están haciendo, "¿formaron algo?", "¿qué?", "¿cómo hicieron para crear cierta forma?". Pregunte qué les ha parecido la experiencia, cómo se sintieron al usar el material y por qué. Pídales que nombren su escultura y expliquen por qué.

Al terminar, junten la masa o la arcilla y guárdenla de manera que se conserve húmeda para volver a utilizarla.

Es importante que en su localidad ubique previamente murales, puertas, columnas o entradas de edificios, monumentos, museos, parques o plazas en los que se puedan observar esculturas de bulto y relieve. Con ayuda de la familia hagan recorridos por estos sitios para observar y fijarse en detalles de las esculturas haciendo notar su presencia en el ambiente. Si su comunidad está alejada de centros urbanos, también puede buscar imágenes en las que se aprecien las esculturas en diferentes entornos.

Versión 2. Una escultura especial

Materiales

- Imágenes impresas o fotografías de esculturas.
- *Lámina didáctica* "Arte y movimiento". *Primer grado. Educación preescolar.*
- Información sobre las obras que observan.
- Arcilla, masa u otro material para modelar, espátulas y palillos.
- Algún libro con imágenes de personajes fantásticos, por ejemplo: *Donde viven los monstruos*, de Maurice Sendack, del acervo de la Biblioteca de Aula.

Elija dos o tres imágenes de esculturas del cuerpo humano de bulto y relieve, con características y posiciones distintas: busto, torso, sedente, ecuestre, orante, grupo. Puede apoyarse con la *Lámina didáctica* "Arte y movimiento". *Primer grado. Educación preescolar.* Coloque las imágenes a la vista de todos y pregunte "qué son, qué representan, qué les llama la atención y por qué, cómo creen que se hicieron, en dónde se pueden ver dónde se exhiben".

Léales algunos datos de las obras señalando la fuente de consulta. El nombre de la escultura, el nombre del autor, el lugar donde se encuentra. Es probable que el material de consulta contenga más imágenes, dé oportunidad para que las observen.

Seleccione una imagen en bulto y una en relieve, invítelos a observarlas, a encontrar semejanzas y diferencias, y elaborar posibles explicaciones. Apóyelos con las preguntas: "¿cómo crees que se llama esta obra?", "¿qué te hace sentir al observarla?", "¿qué crees que representa?", "¿qué usaría el autor para hacerla?", "¿en qué posición está?", "¿en qué se parecen?". Brinde información adicional, por ejemplo, este tipo de obra se llama "ecuestre" porque representa una persona montando un caballo, a esta se le llama "busto" porque sólo representa la parte superior del cuerpo. Repita este ejercicio de observación con otras obras.

Proporcione en cantidad suficiente masa, arcilla o algún material para que experimenten la creación de alguna escultura de bulto o relieve. Permítales pensar, imaginar y elegir lo que quieren representar, así como los instrumentos que usarán; además de las manos sugiera espátulas, palillos u otro que esté a su alcance y que pueda dar efectos diversos sin representar riesgo para los niños.

Mientras los niños esculpen invítelos a mirar desde diferentes perspectivas lo que hacen, pregunte sobre el uso que dan a los materiales y lo que van logrando: "¿así quieres que se vea?", "¿cómo puedes hacer que..?".

Probablemente este momento requiera más de una sesión, en ese caso guarde las esculturas de manera que se conserven húmedas para regresar y completarlas.

Para apoyar el proceso de creación propia puede, en otro momento, recurrir al texto *Donde viven los monstruos,* de la Biblioteca de Aula.

Léales el libro, al terminar dialoguen sobre los aspectos acontecidos a los personajes y pregunte cómo piensan que son los monstruos de la historia y cuáles son sus características físicas, de personalidad y atributos. Proporcione material y pídales crear un monstruo especial, pida que cierren los ojos e imaginen cómo sería su monstruo. Apóyelos sugiriendo un tema como "El monstruo de mis sueños".

Siéntense en círculo colocando las esculturas al centro, pida que observen las obras de sus compañeros, invite a algunos alumnos a comentar cómo hicieron para crear su escultura, qué utilizaron y cómo manejaron lo usado. Mencionen cómo se sienten después de trabajar con los materiales.

Versión 3. Conociendo a...

Materiales

- Información sobre la vida y obra de un escultor.
- Piezas ornamentales o imágenes impresas o fotografías de esculturas del autor.
- Pliego de papel para escribir.
- Arcilla, masa u otro material para modelar, espátulas, palillos.

Seleccione a un escultor de su predilección, puede ser de su localidad, su país u otro, preséntelo al grupo e invítelos a conocer un poco de su vida y obra. Muestre algunas de sus obras, anímelos a observarlas y promueva el diálogo mediante las siguientes preguntas: "¿cómo creen que se llama la escultura?", "¿qué creen que representa?", "¿por qué habrá decidido el autor hacerla?".

Lea información sobre el autor de las obras, el nombre, dónde nació, cómo empezó a ser escultor, qué quiso representar con alguna de las obras que están conociendo. Proponga registrar en un pliego de papel los datos que van conociendo.

Para hacer el registro, puede dictar a un niño los datos para que los escriba usando sus propios recursos, luego trascriba para que puedan leer la información cada vez que sea necesario.

Ayude a los niños a que vayan identificando datos que permitan reconocer algunas relaciones entre la vida del autor y su obra, por ejemplo: "cuando vivía en la ciudad, conoció a... y creó esta obra", "se sentía tan feliz que lo quiso representar en...".

Elija tres imágenes de esculturas del autor que están conociendo. Pídales observarlas y comentar qué creen que representan, qué rasgos de las esculturas llaman su atención y por qué, qué pensamientos o sentimientos les provoca la figura. En el caso de la representación de la figura humana, si es posible,

ayúdelos a observar los detalles de la expresión: la mirada, los rasgos del rostro, la posición de las extremidades, la vestimenta y los accesorios.

Anímelos a imitar físicamente la postura de la escultura y la expresión de lo que observan. Uno trata de imitar, mientras otro observa y apoya a su compañero para que logre la imitación. Después se invierten los papeles.

Pídales elaborar una réplica de una escultura del artista que llame su atención. Durante el proceso creativo puede apoyarlos pidiéndoles pensar de manera anticipada en la figura que deseen crear. Pueden elaborar un boceto o dibujo que les ayude a precisar cómo será la figura que van a modelar. Al final preséntenlas al grupo.

Versión 4. Preparamos nuestra exposición

Materiales

- Imágenes impresas o fotografías de esculturas del autor.
- Hojas de papel para los bocetos.
- Tarjetas o fichas bibliográficas.
- Fichas de identificación de algunas obras.
- Arcilla, masa u otro material para modelar, espátulas y palillos.

Observen imágenes de esculturas de diferentes épocas y estilos, por ejemplo, producciones de Enrique Carbajal, Juan Soriano, Miguel Ángel, Alberto Giacometti, Fernando Botero, entre otros. Apóyelos con preguntas que les provoquen hablar sobre cómo son, qué les llama la atención, si las han visto antes o alguna similar y dónde.

Apóyelos para que identifiquen características comunes entre esculturas, plantee preguntas para que observen en qué se parecen, por qué creen que hay esas semejanzas, cuáles pudieron haberse hecho en la misma época, cuáles pueden haber sido creadas por el mismo artista, qué materiales e instrumentos creen que usó.

Con ayuda de la familia, reúnan arcilla, masa o yeso. Además de materiales flexibles pueden juntar otros para hacer esculturas de ensamble, como palillos para fijar brazos o maderas como soporte vertical. Proporcione motivos para la inspiración de los niños como imágenes de esculturas y de autores, fotografías, artículos de arte, entre otros; también puede organizar recorridos para mirar esculturas de alguna exhibición.

No apresure el momento de creación, dé tiempo para que los niños experimenten con los materiales, los sientan, los prueben; se muevan en el espacio disponible para crear su obra, considerando el tamaño en el cual la imaginaron.

Anímelos a decidir qué esculpirán y en la elaboración de un boceto de su obra. Durante el proceso creativo, apóyelos preguntando: "¿cómo lo vas a representar, acostado, de pie?", "¿de qué tamaño será?", "¿a qué se parece?", y, posteriormente, propicie que reflexionen mientras lo están elaborando si se parece a la figura del boceto.

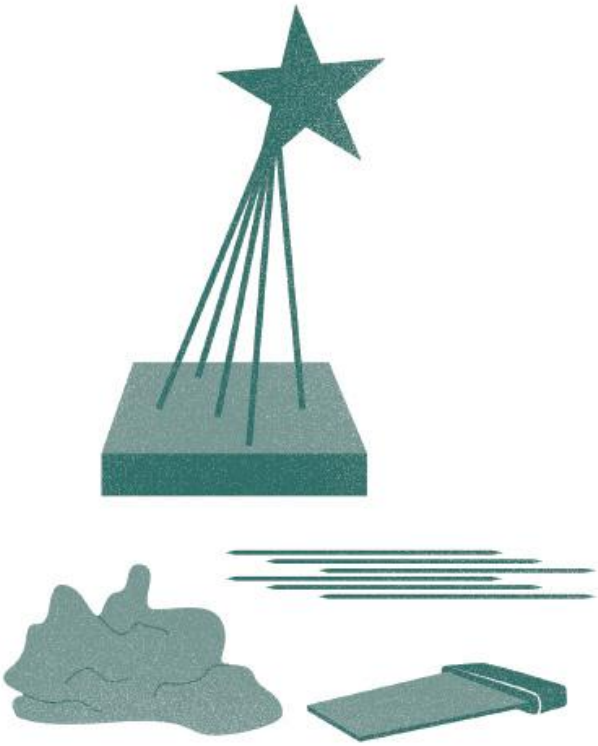
Ayúdelos a elaborar la cédula de identificación de su obra, usando tarjetas. Como apoyo, lean datos de identificación de otras obras para que elijan qué datos registrar en la propia.

Una vez concluidas las obras organicen una exposición. Pregúnteles si han estado en alguna. Comente sus propias experiencias para que intercambien ideas sobre cómo se participa en eventos culturales de esta naturaleza.

Tomen decisiones respecto a las previsiones que deben hacer, qué deben conseguir y qué deben elaborar. Oriéntelos para que tengan claro a quién van a invitar y cómo harán llegar la invitación; dónde se realizará,

en el salón u otro espacio; por cuánto tiempo estarán expuestas, cómo se colocarán; si habrá inauguración, qué se ofrecerá a los invitados; propicie que los alumnos asuman responsabilidades que cumplirán en la exposición, quién va a dar la bienvenida y despedida, cómo se hará la presentación.

Organizador curricular: Familiarización con los elementos básicos de las artes.



¡MANOS A LA OBRA!

Finalidades

- Aprecian obras de autores y épocas diversas.
- Reconocen manifestaciones artísticas propias de la región y la cultura.
- Emplean diferentes recursos para la apreciación y producción artística.
- Se representan a sí mismos mediante la pintura.

Contenidos y capacidades que se propician

La apreciación del arte a través de la pintura propicia en los niños la interpretación y el reconocimiento de la diversidad en la expresión personal y colectiva. Al estar en contacto con obras del patrimonio artístico y cultural van tomando conciencia de la presencia del arte en la vida y valoran sus manifestaciones como parte de la riqueza de la humanidad.

Versión 1. ¿Cómo trabaja un artista?

Materiales

- Imágenes de obras de arte.
- Imágenes o videos de artistas trabajando en sus obras.
- Pinceles, brochas, diferentes pinturas, pellón, cartulina u otras superficies apropiadas para pintar.

Propicie que los niños observen una obra que se distinga por la forma en la que se ha aplicado la pintura, como *Mancha sobre composición*, de Fernando García Ponce; *La mujer caracol*, de Pedro Coronel o *No. 5*, de Jackson Pollock. Invítelos a inferir: "¿qué observan en la imagen?", "¿qué creen que tuvo que hacer el artista para…?", "¿qué harías si tuvieras que producir una obra similar?".

Muéstreles imágenes o algún video de artistas en el proceso de creación de sus obras para que se fijen y describan cómo es el espacio en el que crean sus obras, con qué pinta, cómo lo hace y si conocen a alguien que se dedique a pintar.

De ser posible, inviten a algún artista profesional o *amateur* al aula. Pídale que lleve bocetos y algunas obras para mostrar a los niños y explicarles un poco sobre el proceso de elaboración. Indaguen sobre cómo elabora sus obras, qué material prefiere, cuánto tiempo invierte en cada una, si elabora bocetos y qué siente cuando trabaja. Si no puede recibir a algún artista, busquen en fuentes de información la respuesta a estas y otras preguntas que el grupo plantee.

Para compartir las obras puede ocupar algunos minutos de la jornada durante un lapso de tiempo (una o dos semanas) que permita que todos sean escuchados sin que se agote la atención del grupo.

Proponga utilizar pintura en la creación de una obra, permita que tomen decisiones sobre en qué espacio quieren trabajar, qué necesitarán para pintar y qué colores emplearán. Procure que pinten sobre un soporte que puedan tener frente a ellos en posición vertical, puede sujetarlo en la pared, usar una caja de *pizza* abierta en forma de triángulo para sostener la superficie en que pintan o caballetes si cuentan con ellos. Prevea cómo organizar el trabajo, cuántas sesiones ocuparán, dónde colocarán sus obras para secarse y cómo las resguardarán. Al final, muestren su obra al grupo y comenten sobre lo que hicieron y cómo se sintieron al pintar.

Versión 2. Autorretratos

Materiales

- Imagen "Autorretrato". *Mi álbum. Tercer grado. Educación preescolar.*
- Fotografías en que aparezcan los niños.
- Pellón, cartulina o alguna superficie apropiada para pintar.
- Pintura vinílica, acrílica o acuarelas; pinceles y brochas.

Observen fotografías de autorretratos, puede usar la imagen *Autorretrato*, de Vincent van Gogh, u optar por obras como *Autorretrato con monos*, de Frida Kahlo, o *Autorretrato*, dedicado a Irene Rich (1941), de Diego Rivera. Al mostrar cada una, comparta con ellos el nombre del artista, comente que se trata de autorretratos y dé información sobre este tipo de obra.

Propicie que los niños comenten sobre qué observan en la obra, cómo son las expresiones del rostro de los artistas, cómo habrán hecho para pintarse a sí mismos, y por qué creen que lo hicieron. Plantee preguntas que les ayuden a percibir elementos presentes en las obras relacionadas, por ejemplo, con los monos en la pintura de Frida Kahlo, la nota que sostiene Diego Rivera, el fondo sobre el que pintó Vincent van Gogh, y pregúnteles "¿por qué creen que se habrán incluido esos elementos? y ¿si tuvieran que hacer un retrato de ellos mismos, cómo lo harían?".

Puede plantear estas preguntas mientras observan las obras y presentarse al grupo en diferentes momentos.

Para hacer su autorretrato, pida que traigan fotografías al aula en las que aparezcan solos, que las compartan con su equipo y hablen sobre éstas. Pueden decir cuándo se las tomaron y cómo es la expresión de su rostro. Invítelos a elegir alguna para emplear como modelo en la tarea de retratarse, en caso de que no cuenten con ella puede utilizar espejos o una superficie reflejante.

Elijan un espacio propicio para elaborar su autorretrato. Invite a los alumnos a hacer primero un boceto. Para ello, pueden usar la página de registro en *Mi álbum. Tercer grado. Educación preescolar.* Cuando hayan terminado el boceto, anímelos a pensar ¿incluirán algún elemento?, ¿cuál?, ¿cómo será el fondo sobre el que pintarán su imagen? Preparen lo necesario para pintar su autorretrato, tomando como base el boceto que elaboraron.

Utilicen sus retratos para colocarlos en el salón; aproveche cuando tengan tiempo disponible para tomar algunos a fin de que presenten sus obras al grupo, apoye la expresión de los niños con preguntas: "¿qué elementos incluiste?", "¿por qué?", "¿cómo es la expresión de tu rostro?", "¿en qué estabas pensando?"; al terminar permita que lleven sus autorretratos a sus casas para compartirlos con sus familias.

Versión 3. Arte cerca de mí

Materiales

- Objetos artesanales que contengan elementos de pintura.
- Libros o fuentes de información para consulta.
- Hojas de papel e imágenes de artesanías.
- Barro, piedras de río, caracolas o material de la región para producir una artesanía.
- Fichas de cartulina.

Sentados en círculo coloque al centro diferentes artesanías en cuya elaboración la pintura sea un elemento presente: lienzos sobre papel amate, objetos de barro como jarrones decorados, alebrijes, manteles pintados u otro característico de su región. Permita que miren y toquen los objetos, y escuche los comentarios que hagan al manipularlos.

Tome un objeto y pregunte: "¿qué es este objeto?", "¿para qué sirve?", si quisiéramos uno similar "¿dónde podríamos conseguirlo?", "¿quién lo elabora?". Anímelos a elegir dos objetos para observarlos más detenidamente percibiendo algunos detalles de su elaboración. Conversen sobre cómo han sido pintados, con qué, qué diseño incluyeron y qué diferencias hay entre la pintura aplicada en los dos objetos. Comente que hay personas que se dedican a trabajar en la creación de este tipo de objetos que se llaman artesanos y sus obras artesanías; pregunte si alguien conoce a algún artesano.

Si en su contexto es viable, proponga visitar el taller de trabajo de un artesano para entrevistarlo, piensen en preguntas para conocer al artista: "¿cómo empezó en el oficio?", "¿quién le enseñó?", "¿cómo decide qué artesanía hacer?", "¿por qué se dedica a ese oficio?", "¿quiénes compran sus artesanías y por qué?". Observen, de ser posible, algunas de las artesanías que hace y los materiales que emplea.

Indaguen en libros o medios electrónicos a su alcance qué tipo de artesanías se hacen en el estado donde viven. Consigan algunas que pueda proporcionar la familia o busquen imágenes de algunas representativas. Elaboren hojas con muestras que incluyan la imagen, recortada o dibujada, y la descripción del objeto. Los niños pueden escribir con sus propios recursos, transcriba el texto, a fin de recuperar las ideas plasmadas y colóquelas a la vista de todos.

Si no es viable realizar la visita al taller, invite al artesano a acudir al aula para entrevistarlo; de igual forma, si no hay artesanos en su localidad, puede recurrir a videos o material impreso como artículos y reseñas en periódicos o revistas en las que se aborde el tema.

Elijan alguna artesanía para reproducirla. Deben contar con el material para pintar como: papel amate, barro, tela, madera, piedras de río y caracolas; permita que los niños creen sus propios diseños.

Expongan las piezas creadas y aquellas que consiguieron, elaboren fichas con el nombre de la artesanía y el lugar o zona en que se realiza. Inviten a algún público a observarlas, den la bienvenida y anime a los alumnos a compartir qué y cómo lo hicieron, las dificultades que tuvieron y cuáles fueron sus artesanías preferidas y por qué.

Versión 4. Pinturas ¿gigantes?

Materiales

- Imágenes de algunos murales y de muralistas pintando.
- Pellón, manta o lienzo de gran tamaño para el mural.
- Equipo para proyectar una foto.
- Pintura vinílica, pinceles, brochas y utensilios para pintar.

Es necesario que ubique previamente espacios dentro de la comunidad en los que se encuentren muestras de murales: edificios de gobierno, parques, museos o paredes de alguna escuela. De ser posible, organicen un recorrido en el que puedan observar estos sitios y hablen sobre lo que ven, qué ha pintado el artista, qué elementos observan, por qué creen que incluyó esos elementos, cómo habrá hecho para pintar una obra de este tamaño.

Elijan alguna obra de algún muralista reconocido como *Miguel Hidalgo*, de José Clemente Orozco, o algún fragmento de *El hombre controlador del universo*, de Diego Rivera. Propicie que los niños observen y comenten sobre qué ven en el mural, qué piensan al verlo, por qué él habrá incluido esos elementos y qué mensaje creen que da.

Observen imágenes de muralistas en la preparación de sus obras y pregunte: "¿cómo hacen para pintar en espacios muy altos?", "¿qué tipo de preparación hacen a la superficie que van a pintar (como emparejar el tono de la pared, elaborar bocetos a lápiz)?", "¿qué estrategias usan para pintar el diseño (por ejemplo, el uso de un dibujo a una escala menor para emplearlo como modelo)?". Anime a los alumnos a pensar qué tendrían que hacer para pintar un mural.

Invite a los alumnos a organizar la preparación del mural; de ser posible, dispongan de un espacio de pared en el plantel o usen un lienzo de gran tamaño. Observen el área en la que se realizará el mural o el lienzo, anímelos a pensar qué mensaje quieren dar, qué imágenes podrían pintar y dónde, si se escribirá algún recado y cuál será; tome nota de las ideas

Puede sugerir algunos motivos para el mural que estén relacionados con alguna necesidad del plantel, por ejemplo, que se refiera a la amistad, los niños de México, la ecología o la salud.

que se generen y regresen al salón.

Coloque dos o tres cartulinas unidas a fin de contar con un soporte de papel que sirva para el boceto de lo que se pintará y puedan usar como modelo a escala; sentados en semicírculo, lea a los alumnos las propuestas que elaboraron previamente y pida que algunos hagan el boceto en las cartulinas, esta actividad requiere tiempo suficiente durante varias sesiones. Una vez hecho el boceto, reflexionen si las imágenes comunican lo que se plantearon. El grupo puede proponer mejoras o cambios hasta que todos estén conformes con el boceto. Decidan cómo se pintará, qué colores tendrá y qué requerirán para pintar el mural.

Dividan el mural en partes para que por equipos puedan hacerse responsables de su producción. Si las condiciones lo permiten, puede tomar una foto al boceto y proyectar su imagen sobre la pared o lienzo con apoyo de un proyector, así, los niños podrán delinear los contornos para después pintarlos. Considere que las dimensiones del mural preferentemente no excedan la estatura promedio de sus alumnos, a fin de que puedan pintarlo sin riesgo.

Al terminar decidan cómo se llamará el mural e inviten a otros grupos a la presentación del mismo, den la bienvenida y comenten su nombre y aspectos importantes sobre el proceso de creación, lo que hicieron y lo que representa. Descubran el mural y den tiempo a que los asistentes observen; posteriormente, si se tratara de un lienzo, decidan dónde puede colocarse.

Organizador curricular: Familiarización con elementos básicos de las artes. Sensibilidad, percepción e interpretación de manifestaciones artísticas.

Educación Socioemocional

LO QUE ME GUSTA DE MÍ Y DE MIS COMPAÑEROS

Finalidades

- Se describen a sí mismos destacando cualidades y fortalezas.
- Comparten intereses personales y opiniones con sus compañeros.
- Aprecian rasgos característicos que les agradan de otros compañeros.

Contenidos y capacidades que se propician

La construcción de la identidad en los niños se ve favorecida cuando viven experiencias en las que identifican características personales y las que los hacen parecidos a otras personas, tanto los aspectos físicos como en la forma de ser, su modo de relacionarse y la forma en que reaccionan ante diversas situaciones.

Versión 1. Tan único como tú

Materiales

- Un títere.
- Hojas blancas.
- Lápices y colores.
- Almohadillas con tinta.

A quienes les resulte complejo, apóyelos con preguntas directas como: "¿qué te gusta jugar?".

Prepare un ambiente cómodo, que se sienten en círculo. Haga que el títere se presente y converse sobre cómo es, qué le gusta hacer y alguna habilidad que tiene.

Invite a los niños a presentarse, que se pregunten "¿cómo soy?". Si es posible, proporcione espejos o superficies reflejantes y anímelos a mirarse y describirse físicamente. Plantee con el títere algunas preguntas que provoquen que los niños cuenten qué les agrada de sí mismos, alguna habilidad, gusto o preferencia, por ejemplo, su cabello, su sonrisa, su alegría, jugar con… Escuche sus ideas.

Invite a cada niño a dibujarse, sugiera que añadan al dibujo algún gusto, preferencia o cualidad. En caso de que sea una cualidad no visible, apóyelos y sugiérales cómo representarla. Anímelos a participar mostrando su producción y comente: "¿algunos niños dibujaron lo mismo?", "¿aun cuando dibujaron lo mismo, les quedó diferente?", "¿por qué?".

Coloque las producciones de los niños a la vista de todos. Comente que esos dibujos los representan y por ello son importantes, ya que hablan de lo que son y eso los hace especiales y únicos. Invite a algunos a describir su dibujo, destacando las características que representaron. Explíqueles que hay algunas cosas que también nos hacen únicos. Invite a algunos a describir su dibujo, destacando las características que representaron, como las huellas dactilares, "¡no existen dos huellas dactilares iguales en el mundo!". Ayude a los niños a dibujar el contorno de su mano en una hoja de papel, luego, con ayuda de una almohadilla o esponja húmeda, pueden ir poniendo su huella sobre el dibujo en el dedo que corresponda. Pídales que escriban su nombre al centro.

Ayúdelos a comparar sus huellas con las de sus compañeros, pídales que se fijen en qué se parecen y en qué son diferentes. Pueden usar una lupa para examinar las huellas y comentar sus hallazgos. Pídales que observen las formas de las huellas. Ayúdelos a que describan lo que observan y, si lo desea, a nombrar las formas: rizos, arcos y espirales.

Proponga que en la hoja, sobre el espacio de cada dedo, dibujen o escriban, con sus recursos, algunas características de sí mismos, puede apoyar con sugerencias: algo que les guste de su físico, que puedan hacer muy bien, que les resulte difícil, que les guste hacer,

No permita los comentarios descalificadores; hágales notar que se trata de apreciar cualidades.

un lugar en el que les gusta estar o con quien disfrutan pasar su tiempo. Al final reflexionen: "¿quiénes mencionaron cosas similares?", "¿quién es 'un poco como yo' en…?".

Versión 2. Conociendo a...

Materiales

- Hojas de papel.
- Lápices y colores.

Coloque en un recipiente tarjetas en las que esté escrito el nombre de cada niño. Saque una tarjeta y lea el nombre para que alguno pase a sentarse con usted y escuche. Invite a los demás a compartir las cosas que les gustan del niño, "qué sabe hacer", "es bueno para…", "le gusta jugar a…". Procure, cuando sea posible, señalar las coincidencias entre los alumnos, por ejemplo, "Juan y Marcela saben dibujar", "Rodrigo y Susana son amigos de…".

Invite a los niños a trabajar con alguien con quien se hayan relacionado poco para poder conocerlo mejor, que se entrevisten dándose información sobre qué pasatiempo prefieren, cómo es su familia, si tienen algún recuerdo favorito. Pida que dibujen al compañero y registren, utilizando dibujos o escribiendo con sus recursos, la información que obtengan para compartirla con el grupo después.

Durante varias sesiones, pida a las parejas pasar a presentar al compañero, después intercambien dibujos o exhíbanlos en un espacio del salón que preparen previamente.

Versión 3. ¿De quién se trata?

Materiales

- Hoja de papel marcada con la silueta de un niño y una niña que tenga un signo de interrogación sobre la cabeza de cada uno.
- Tarjetas con los nombres de los niños.

Comente que participarán en un juego para adivinar el nombre del niño o de la niña de quien se está hablando. Pida al equipo elegir a un compañero cuya identidad deberán adivinar los demás. Proporcione una hoja con la silueta de ambos y anímelos a pensar, "¿qué pistas sobre el compañero o compañera podríamos dar para que los demás adivinen de quién se trata?". Anímelos a dibujarlas o escribirlas alrededor de la silueta con sus recursos. Puede sugerirles incluir algo que le guste hacer, por ejemplo, algún juego en el que sea bueno, algún pasatiempo favorito o con qué amigos se relaciona más. Si no tienen esta información, sugiera que le pregunten a quien han elegido para conocerlo mejor. En el reverso de la hoja anoten el nombre del compañero(a) incógnito(a).

Estas actividades serán más fructíferas si se realizan cuando el grupo ha convivido durante un tiempo y ha tenido oportunidad de conocerse.

Cada equipo pasará con su silueta y compartirá con el grupo las pistas que incluyó, anime a pensar de quién se trata. Si no lo reconocen, agregue más información como "le gusta el libro…", "es amiga de...", "lo he visto platicar con…", "sé que acaba de tener una hermanita" y lea el nombre al final. En otro momento puede repetir esta actividad variando al amigo incógnito.

Como variantes a esta actividad, en otro momento puede invitar a un alumno a salir del salón mientras el grupo elige a alguien para ocultarse, mencionen características relacionadas con su forma de ser (le gusta compartir su comida, es muy alegre, es un poco serio). Una vez que tengan esta información pida a quien salió que regrese y, por turnos, a modo de pistas, denle la información que hablaron previamente sobre quién está oculto. Invite al que está adivinando a observar al grupo, "¿quién falta?", si no adivina, pueden revelar su

identidad. Cuando el juego es conocido, en lugar de dar pistas, pida al niño que adivina que haga preguntas para saber de quién se trata, "¿le gusta hacer amigos?", "¿es alegre?", mientras los demás responden.

Versión 4. Te reconozco

Materiales

- Tarjetas con los nombres de los niños.

Conversen sobre lo que más les gusta de la forma de ser de sus compañeros, por ejemplo, a alguien le puede gustar que otro compañero sea bueno jugando, cómo platica, o cómo se ríe. Ayúdelos a identificar estas cualidades o formas de ser en acciones, como "Rita consoló a Beto cuando lloraba porque se cayó en el patio" o "Rosa es muy buena jugando lotería".

Invítelos a reconocer las cualidades de otro compañero, pida que, sentados en círculo, de modo que todos puedan mirarse, piensen y nombren a compañeros que se distingan por "prestar ayuda a los demás", "respetar los acuerdos" o "mantener su espacio limpio"; nombre otras categorías o que los alumnos lo hagan.

Tome nota cuando los alumnos saquen el nombre del compañero, de modo que pueda recordárselos si llegaran a olvidarlo. Durante el día mencione en diferentes momentos que deben observar a sus compañeros para que lo tengan presente.

Al iniciar la jornada, invite a los niños a tomar la tarjeta con el nombre de un compañero. Diga que durante dos días deberán estar atentos al compañero, que observen su forma de ser, cómo se relaciona con los demás y cómo realiza las actividades, ya que lo que observen será útil para una actividad posterior.

Pasado el tiempo, invite a los niños a realizar un dibujo que exprese aquello que les gusta de la forma de ser de su compañero, guárdelos en un sobre. Ése será un reconocimiento personal que le obsequiarán.

Sentados en círculo, entreguen sus reconocimientos. Propicie que antes de darlos mencionen en voz alta el nombre del compañero y la cualidad que reconocen en él; anime a quien lo recibe a externar un agradecimiento.

Revisen los dibujos y propicie que reflexionen de manera individual preguntándoles: "¿sabías eso de ti?", "¿cómo te sientes al saberlo?".

Organizador curricular: Autoestima.

LO QUE SIENTO…

Finalidades

- Reconocen emociones y cuáles tienen mayor intensidad en ellos.
- Identifican motivos que pueden provocarles ciertos estados de ánimo y los explican.
- Se percatan de que no todos sienten igual ni reaccionan de la misma manera.

Contenidos y capacidades que se propician

A partir de imágenes, historias, o escenas de cuentos, los niños pueden identificar y nombrar emociones y sentimientos que, además de compartir con sus compañeros, los ayudan a percibir que no todos sienten y reaccionan igual ante una misma situación.

Versión 1. ¿Qué emoción siento?

Materiales

- *Lámina didáctica* "¿Cómo te sientes?". *Primer grado. Educación preescolar.*
- Cofre confeccionado con ojos y boca a modo de títere.

- Cajas pequeñas.
- Hojas de colores cortadas en cuartos.
- Lápices, colores, retazos de tela, papel u otros materiales para decorar.

Muestre la *Lámina didáctica* "¿Cómo te sientes?". *Primer grado. Educación preescolar* y conversen acerca de las imágenes: "¿cómo se ven los personajes?". Propicie que identifiquen los gestos y la actitud de cada uno, platiquen por qué creen que se sienten así. Es posible que algunos mencionen argumentos de la historia, ayúdelos a imaginar otras posibilidades, por ejemplo, "y si los cerditos supieran que el lobo está cerca ¿cómo se sentirían?", "¿cómo lucirían sus caras?", "¿qué harían?".

Pregúnteles: "¿alguna vez se han sentido muy enojados?", "¿por qué?", "¿hay algo que les haya provocado miedo?", "¿qué han hecho cuando se han sentido tristes?".

Explíqueles que sus ideas, sentimientos y pensamientos son muy valiosos porque los hacen ser únicos y especiales. Propóngales guardarlos en "El cofre del tesoro". Para ello, cada niño podrá elaborar su propio cofre con una caja pequeña que podrán decorar a su gusto.

Durante varias sesiones, en distintos momentos, propicie que hablen sobre cómo se sienten. Usted puede elaborar su propio cofre y colocarle ojos y boca como si fuera un títere. Simule que dialoga con el cofre haciendo que éste le pregunte a usted, "¿cómo te sientes hoy?", responda nombrando la emoción y explicando por qué se siente así; posteriormente, utilice el cofre para preguntar a los niños cómo se sienten y por qué.

Pídales tanto a quienes participaron verbalmente en la actividad anterior como a quienes no lo hicieron que escriban como ellos puedan o dibujen la emoción que sienten y el motivo que la genera, en un cuarto de hoja de color. Como apoyo deles algunas opciones de emociones que pudieran considerar como ansiedad, nerviosismo, entusiasmo, preocupación o temor. Puede acordar con el grupo o proponerles un código que asocie el color con la emoción; por ejemplo, una hoja azul para la tristeza, amarilla para la alegría, roja para el enojo. Al terminar el registro invítelos a guardar las hojas en el cofre. Repita esta acción en varios momentos durante un periodo. Hable con ellos acerca de la intimidad, explíqueles que los cofres son privados y comprométalos a no curiosear en el de otros.

Después de algún tiempo, abran el cofre y revísenlo, clasifiquen los registros por emoción y comenten cuál es la emoción que sienten con más frecuencia.

En otro momento, puede llevar con los alumnos un "diario de emociones" registrando en un cuadernillo diariamente cómo se han sentido en la jornada y revisarlo cada cierto tiempo.

Versión 2. Emociones y expresiones

Materiales

- Libros de cuentos.
- Imágenes de personas expresando diferentes emociones.
- Pliego de papel con una línea que lo divida por la mitad y otro con la silueta de una persona.

Puede usar cuentos que les permitan reflexionar sobre diversas maneras que tienen las personas de ver una situación, por ejemplo, *Un puñado de besos*, de Antonia Rodenas o *Cuidando a Louis*, de Lesley Ely. Lea el libro a los niños, al terminar la lectura, abra un espacio para que comenten qué sintieron mientras escuchaban el cuento.

Puede invitar a los alumnos a participar en un juego de adivinanzas de emociones: un niño pasa al frente adoptando una postura asociada a una emoción y el grupo trata de adivinar qué es lo que siente.

Anímelos a compartir sus ideas: "¿por qué crees que… se sentía feliz?", "¿por qué crees que… empujó o hizo llorar a…?", "¿por qué crees que perdonó a…?", "¿por qué algunos niños se enojan cuando…?". Y añada, "a ustedes, ¿qué cosas les hacen enojar, sentirse felices o preocupados?".

Muestre imágenes de personas que evidencien en sus gestos o posturas estados emocionales diversos, invítelos a interpretarlas: "¿por qué creen que puede estar llorando este abuelito?", "¿qué le sucederá a este bebé que se ríe tanto?", "¿tú te has sentido de esa manera?", "¿cuándo?".

Invítelos a clasificar las imágenes que han observado, en "las que me gusta sentir" y "las que no me agradan o me lastiman". Puede utilizar un pliego de papel con una línea que lo divida por la mitad. Hágales notar cómo otros compañeros comparten su opinión sobre los efectos que les provoca una emoción.

Coloque al frente un pliego de papel con la silueta de una persona y promueva que los niños piensen "cuando me enojo, ¿dónde lo siento?". Varíe los estados emocionales (nervios, felicidad, miedo). Invite a los alumnos a señalar en la silueta donde sienten alguna emoción.

Demuestre a los niños cómo expresa con palabras sus emociones. Platíqueles cómo se siente cuando algo le conmueve y algo le enoja.

En otro momento pueden conversar sobre qué querrán decir ciertas expresiones como: "me asusté tanto que se me puso la piel de gallina", "estaba tan nerviosa que sentí un hueco en la panza", emplee otras como "sentí mariposas en el estómago", "un nudo en la garganta". Conversen sobre qué sentirán las personas para expresarse así. Propicie que los niños compartan sensaciones que han experimentado con expresiones que describan sus respuestas físicas, puede dar frases inconclusas para que ellos completen: "estaba tan contento que sentí…", "me sentía tan triste que...".

Versión 3. Emociones al descubierto

Materiales

- Libros de cuentos.
- Pliegos de papel.
- Pinturas.

Comenten de manera libre qué cuentos de los que han leído les gustan más y por qué, diga a los niños que, en ocasiones, las historias de los libros nos producen cierta emoción. Platique con el grupo algún título que usted haya leído y la emoción que le generó: "una vez leí un libro llamado *Cujo*, de Stephen King, y sentí mucho miedo porque me imaginaba un perro con unas garras enormes y colmillos más grandes que los de un cocodrilo". Hagan una lista de libros que nos generen emoción y consideren cómo podemos saber cuándo un cuento provoca risa, miedo o ternura.

Pídales buscar entre los cuentos del salón aquellos que den miedo, los hagan reír, los alegren, les gusten, les entristezcan, les den ganas de bailar o cantar. Tome nota de las respuestas en un pliego de papel y consérvelo a la vista durante cierto tiempo. Promueva que expliquen las razones de su elección.

Durante varias sesiones, lea a los niños los cuentos y apóyelos para que identifiquen escenas o acciones que causen la emoción que compartieron: "dijimos que este cuento provocaría risa, ¿fue así?, ¿en qué parte?".

Seleccione libros en los que se presenten emociones y sentimientos que los niños puedan comparar con los propios, por ejemplo, *El más gigante*, de Juan Gedovius y *¿Cómo te sientes?* de Anthony Browne. Después de la lectura, pregunte "¿qué tan grande es el cielo, la montaña, el mar, la oscuridad?", "¿será el silencio más grande que la montaña?", "¿es el amor el más gigante?", "¿es el miedo el más grande?". Pida a los niños imaginar cómo será el miedo, a qué podría parecerse, cómo será el enojo, si es igual a…, de qué color será la felicidad, qué forma tendrá el amor.

Deles pliegos de papel, pinturas, pinceles, brochas y pídales pintar el miedo, la alegría, el amor, la tristeza,

el enojo, pueden representar un sentimiento o emoción que esté dentro de ellos, que imaginen qué forma tendrá o de qué color es.

Coloquen las producciones de los niños en un lugar visible del salón. Pídales mostrar y explicar lo que quisieron representar. Escriba el título o la situación que los niños le digan en cada pintura.

Organizador curricular: Expresión de las emociones.

ELIJO SENTIRME BIEN

Finalidades

- Reconocen algunos estados emocionales, el efecto que les provocan y algunas estrategias para la regulación personal.
- Reflexionan sobre las consecuencias de sus acciones en ellos mismos y en los demás.

Contenidos y capacidades que se propician

Como parte del complejo proceso de autorregulación, los niños gradualmente toman conciencia de sus reacciones e impulsos ante diversas situaciones en la medida en que logran reconocer las emociones que experimentan y se les ayuda a reflexionar sobre sus formas de actuar, así como a comprender cómo ciertos comportamientos pueden afectarles a ellos y a los demás.

Versión 1. Experimentando bienestar

Materiales

- Hojas, lápices y colores.

Sentados en círculo, jueguen una versión distinta de *La papa caliente*, pues, en esta ocasión, lo que darán al compañero que está a su derecha será afecto, bajo la forma de un mimo o cariño que haga que el alumno experimente agrado. Inicie usted con el que esté a su derecha haciéndole una caricia (un toque breve en la nariz, una caricia juguetona en el cabello, un guiño de ojos). Invite a los alumnos a reproducir la acción que usted hizo con el compañero que siga. Cuando todos lo hayan recibido piensen en otras formas para "pasar afecto", realicen otra ronda en la que cada uno haga un mimo distinto. Dialoguen sobre cómo se sintieron al recibir afecto.

Puede ser más propicio realizar esta actividad cuando los niños ya se conozcan y tengan cierta confianza entre ellos.

Propicie que compartan ideas de cosas que nos hagan experimentar una sensación de bienestar. Pida que completen la frase "Yo me siento bien cuando…", tome nota en el pizarrón de las respuestas o pida que pasen a registrar sus ideas con algún dibujo. Para hacer que se enfoquen en una experiencia en particular, proponga planteamientos como: "Yo me siento bien cuando estoy con…", "hago…", "voy a…".

Realicen algunas acciones de las que dijeron que les hacen sentir bien y que sea posible llevar a cabo en la escuela, por ejemplo, pueden dedicar unos minutos a pensar en su familia, a jugar, o imaginar que van a algún lugar.

Es importante que estas actividades formen parte de un verdadero proceso de autoconocimiento, para ello, propicie que antes de realizarlas se pregunten "¿cómo me siento?" (dé opciones: preocupado, feliz, aburrido, emocionado, de mal humor), y al terminar cada actividad invítelos a prestar atención a lo que sienten "¿cómo es mi respiración?", "¿me siento mejor después de hacer la actividad?", "¿por qué?".

En otro momento proponga actividades para realizar con el grupo: una caminata tranquila por la escuela, respirar lentamente, sentir el aire en el rostro, mirar los árboles o plantas que están a nuestro alrededor, recordar algo agradable, participar en un tren de masaje, jugar acariciando una almohada, dibujar algo.

Después de identificar cómo se sintieron al realizar una actividad invite a los niños a valorar el efecto que les provocó; conversen sobre qué tan bien se sintieron al realizarla, cuál les hizo sentir mejor y por qué.

Versión 2. Tengo dos opciones

Materiales

- Libros que aborden las consecuencias de las acciones, como *Cuando nace un monstruo*, de Sean Taylor, del acervo de la Biblioteca Escolar, o un cuento clásico como *Cenicienta*.
- Imágenes de situaciones escolares que pueden provocar conflictos sociales.
- Muñecos u objetos que apoyen un juego de roles.

Cree el ambiente propicio para que el grupo escuche la lectura de un cuento en el que se plantee qué consecuencias pueden tener nuestras acciones. Se sugiere utilizar *Cuando nace un monstruo*, de Sean Taylor. Lea las primeras páginas e invite a los alumnos a anticipar lo que puede suceder en la historia. Dé la opción negativa que podría tomar el monstruo y permita que los alumnos propongan cuál piensan que sería la otra: "si es un monstruo que vive debajo de tu cama pueden suceder dos cosas: que te devore o…". Escuche sus respuestas y continúe, conforme los niños se familiaricen con la forma en que está escrita la historia, invítelos a pensar cuáles serían esas dos cosas que podrían suceder.

Al terminar la lectura retome algunas partes, muestre la ilustración del cuento y promueva que reflexionen: "si el monstruo se sienta tranquilamente, hace ejercicio y es el primer monstruo que juega en el equipo de baloncesto, ¿qué pasa entre él y los compañeros de la escuela?"; "si por el contrario, se come al director, ¿qué podría suceder?", repita este ejercicio con otros fragmentos del cuento.

Prepare previamente imágenes de situaciones escolares que sean familiares para su grupo y sobre las que quiera propiciar un espacio de reflexión basado en las consecuencias de sus decisiones: querer ser el primero en una fila, tener mayor cantidad de bloques para construir, llevarse un juguete del salón a su casa.

Coloque una imagen en el pizarrón y comente que todos van a pensar en dos cosas, una positiva y una negativa que podrían pasar. Utilice la fórmula planteada en el cuento para abordar "si quiero ser el primero en la fila pueden suceder dos cosas…", invite a los alumnos a que aporten sus ideas sobre una consecuencia positiva y otra negativa que podrían darse; tome nota o dibuje lo que digan en cada línea, luego lea para ellos lo que registró. Si el grupo tiene cierta dificultad, apoye dando una de las dos opciones, "si quiero tener una mayor cantidad de bloques para construir pueden suceder dos cosas: que le quite piezas a mis compañeros o…".

Invítelos a jugar Piensa antes de actuar. Utilice muñecos o indique a los alumnos a simular con su cuerpo situaciones que puedan ser motivo de un conflicto, puede usar algunas de las abordadas en la actividad anterior u otras que considere; de ser necesario, apóyelos asumiendo el rol del narrador. Inicien la representación y pida a quienes la realizan que detengan la historia para que el grupo aporte opciones que pueden tomar los personajes para evitar un problema. Anime a simular la opción que acuerde el grupo para considerarla cuando se presente una situación similar.

Versión 3. Nuestra caja de sonrisas

Materiales

- Libros sobre el manejo del enojo como *Fernando Furioso*, de Hiawyn Oram y Satoshi Kitamura, y *Petit, el monstruo,* de Isol, ambos pertenecen a la Biblioteca de Aula.
- Caja o recipiente para las tarjetas.
- Tarjetas de cartulina, lápices, colores y crayolas.

Lea para los alumnos el título del cuento *Fernando Furioso* o algún otro que trate sobre que no siempre es malo desatar el enojo o la rabia, pero hace falta aprender a canalizarla, conocerse a uno mismo y saber cuándo es el momento y la razón adecuados. Pregunte, por ejemplo, "¿ustedes qué piensan cuando se ponen furiosos?, "¿cómo mostrarían que están furiosos?".

Dé lectura al cuento, haga pausas para mostrar las imágenes y pregunte: "¿qué pasa con Fernando?", "¿qué

pasa con su enojo?", "¿quiénes intentan calmarlo?", "¿por qué no se calma?", "si ustedes pudieran, ¿qué harían para calmar a Fernando?".

Comente a los niños que en ocasiones las emociones o sentimientos negativos nos provocan un malestar que si no se controla puede llegar a ser muy intenso, como el de Fernando. Pregunte si alguna vez se han sentido furiosos como el personaje, "¿qué los hizo sentir así?", "¿hicieron berrinches o agredieron a alguien?", "¿por qué?".

Haga con los niños una lista de cosas que nos pongan de mal humor tomando nota de sus ideas en el pizarrón, por ejemplo, cómo podrían calmarse cuando se enojan, qué cosas nos hacen sentir bien, cuáles nos hacen experimentar tranquilidad.

Si los alumnos ya han trabajado la versión 1 de esta propuesta, pueden utilizar algunas de esas actividades para integrarlas en la cajita.

Comente con el grupo que harán una caja que diga "tarjetas para sentirme mejor", pida a algunos que propongan actividades que les puedan ayudar a calmar su enojo o a sentirse bien. Valore con el grupo cuáles pueden realizar en la escuela e inicien la elaboración.

Organícense para que algunos niños dibujen las tarjetas en fragmentos de cartulina, otros decoren la caja a su gusto y el resto preparen el lugar donde se colocará.

Revisen las tarjetas y asegúrese que todos puedan interpretar los dibujos. Acuerden con qué mecánica podrán acceder a ella para mejorar su estado de ánimo. Revisen la cajita cada cierto tiempo, decidan cuáles de las opciones les han servido, cuáles podrían cambiar, y enriquezcan su contenido con nuevas opciones que se puedan ir proponiendo en función de lo que vaya aconteciendo en el aula.

Organizador curricular: Expresión de las emociones.

LOS BUENOS AMIGOS

Finalidades

- Comparten experiencias de juego con diferentes compañeros.
- Reconocen sus capacidades al realizar ciertas tareas, solos o en colaboración.
- Reconocen situaciones en las que necesitan ayuda y la solicitan.

Contenidos y capacidades que se propician

La participación de los niños en actividades de interacción social propicia en ellos el sentido de colaboración. Es en las oportunidades que tienen de compartir con todos los miembros del grupo cuando crean vínculos emocionales, experimentan mayor confianza y motivación por aprender junto a los demás y desarrollan sentimientos de gratitud y reciprocidad.

Versión 1. Amigos y más amigos

Materiales

- Imágenes de personajes, cada una por separado.
- Tiras de cartulina.
- Lápices, colores de cera o madera.
- Juguetes de los niños, rompecabezas u otro material para compartir.
- *Alfabeto móvil*.
- Listas con los nombres de los integrantes del grupo.
- Imagen "¿Y tú, qué haces?". *Mi álbum. Tercer grado. Educación preescolar.*

Previo a esta actividad, asegúrese de que todos los alumnos conozcan los personajes de las imágenes para que puedan hablar sobre la naturaleza de su relación.

Prepare con anticipación algunas imágenes de personajes conocidos que se caractericen por tener una relación de amistad,

como Cenicienta y los ratoncitos, Blanca Nieves y los siete enanitos, los tres cerditos u otros. Pida que observen las imágenes de los personajes: "¿quiénes son?", "¿cómo se pueden agrupar?". Invite a que algunos niños pasen a mover las imágenes para reunir a los personajes. Pregunte: "¿están de acuerdo en que estos personajes deben estar juntos?", "¿por qué?", "¿qué hace tan especial el vínculo entre ellos?". Anote en el pizarrón las aportaciones de los niños.

Recupere algunas de las ideas y propicie que las utilicen como criterios para agruparse con sus compañeros del salón: "ustedes comentaron que los enanitos y Blanca Nieves debían estar juntos porque se ayudan, ¿quiénes de tu salón te han ayudado en algo?, ¿con quiénes compartes juegos?". Invite a los alumnos a nombrar a los compañeros con quienes tienen un vínculo de afinidad y permítales agruparse con ellos para una actividad posterior.

Hagan una cadena de amigos, dé a cada quien una tira de cartulina y pida que observen a sus compañeros de equipo, los dibujen y escriban sus nombres.

Proporcione a cada uno la lista con los nombres de todos los niños del salón y pida que marquen con quienes trabajaron este día y se la entreguen; que cada niño apunte su nombre en la parte posterior de su lista para saber a quién pertenece. Solicite que para la siguiente sesión lleven un juguete.

Comente que en esta sesión compartirán el juguete que trajeron de casa. Asegúrese de que quienes no traigan juguete tengan algo que compartir, por ejemplo, algún material didáctico de la escuela. Pida que se reúnan con quienes no hayan trabajado previamente, que les muestren sus juguetes, que conversen sobre qué juguete es, por qué me gusta, quién me lo dio y que jueguen con ellos.

Devuelva a los niños la lista con los nombres del grupo, pídales que marquen los nombres de los compañeros con quienes compartieron este día y comenten cómo la han pasado, si se divirtieron y qué les gustó de jugar con sus compañeros.

Considere detener la actividad cuando los niños hayan tenido oportunidad de compartir con la mayoría del grupo.

Repita esta forma de trabajo en unas sesiones más variando la actividad a compartir; pueden armar rompecabezas, usar bloques, hacer un dibujo o formar los nombres de los integrantes con apoyo del *Alfabeto móvil*. Al final de cada actividad deles el listado de nombres para que señalen a los compañeros con quienes vayan participando.

Después de haber estado con la mayoría del grupo, revisen sus listas de nombres y que cada quien identifique con quién jugó y cómo se sintió.

Dele a cada niño la tira que hicieron al inicio de esta situación con los dibujos de sus amigos. Pídales que agreguen a los compañeros con quienes disfrutaron jugar posteriormente. Pueden dibujar tantos amigos como deseen y pida que bajo cada dibujo traten de escribir los nombres de los compañeros.

Versión 2. Te ayudo a aprender

Materiales

- Libro de cuento sobre la ayuda mutua como *A qué sabe la luna*, de la Biblioteca Escolar, *El caracol que buscaba al sol* u otro que usted conozca.
- Tarjetas u hojas, lápices y colores.

Apoye a los niños que enseñarán a sus compañeros a fin de que puedan expresar lo que saben con claridad para que los demás logren comprenderlos. Pídales que amplíen información, ayúdelos a ordenar procedimientos o solicite que aclaren algo.

Lea para los niños algún cuento en cuyo contenido los personajes se ayudan para lograr una meta. Comenten "¿qué querían los personajes?", "¿qué hicieron para lograrlo?", "¿cómo creen que se sintieron cuando…?". Anime a los niños a pensar en qué situaciones han necesitado de la ayuda de alguien.

Puede usar la imagen "¿Y tú, qué haces?". *Mi álbum. Tercer grado. Educación preescolar,* den algunos ejemplos de acciones cotidianas y pida que levanten la mano si consideran que pueden realizarlas solos, tome nota de esto en el pizarrón, por ejemplo, Carmela, Maximiliano, José, Alejandro y Graciela pueden atarse los cordones de los zapatos; Manuel, Julio y Elena pueden hacer aviones de papel.

Plantee preguntas que animen a los niños a considerar a quién podrían solicitar ayuda si necesitaran aprender algo de lo que se ha mencionado. Al terminar retome esta información proponiendo que el que pueda hacer algo ayude a quien aún no puede.

En las sesiones siguientes dedique momentos a que se ayuden a aprender cosas nuevas, los niños que se consideran buenos en cierta actividad asumirán el rol de enseñantes. Es importante que todos tengan la experiencia de compartir con otros algo que sepan o puedan hacer y así se evite que sólo algunos lo lleven a cabo.

Cuando todos hayan tenido la experiencia de enseñar y aprender, organícense en círculo y recuerden las actividades que han realizado en las sesiones: "¿qué sabemos ahora que antes no sabíamos hacer?", "¿quién te ayudó a aprenderlo?". Invítelos a elaborar tarjetas de agradecimiento hacia alguien. Sugiera que incluyan dibujos y algún texto que escriban con sus recursos. Transcriba el mensaje a fin de recuperar lo que el alumno quiere expresar.

Intercambien las tarjetas y léanlas. Asegúrese de que todos reciban alguna y haga notar que todos sabemos y podemos hacer cosas y, al mismo tiempo, ayudar a otros. Invite a pensar "¿cómo me siento al haber ayudado a alguien?", "¿por qué?".

Versión 3. Nos organizamos

Materiales

- Cajas, hojas, cartulinas, pelotas o aquel material que propongan los equipos de acuerdo con el juego que vayan a preparar.
- Agua de limón, fruta de temporada o algún alimento de fácil preparación y bajo costo.
- Hojas, lápices y colores.

Puede realizar esta situación para celebrar algún evento en particular, como el Día del niño.

Comente a los niños que organizarán un día para convivir de una manera diferente. Indaguen con adultos que trabajan en el plantel sobre qué se acostumbra hacer en un día de campo. Pida que le dicten las ideas que recuperaron y escríbalas en el pizarrón. Juntos acuerden qué pueden hacer en el día de campo. Sugiera, de ser necesario, ideas que complementen lo que no hayan considerado, en qué espacio de la escuela lo podrían realizar, qué comerán y qué jugarán.

Organícense para que cada equipo asuma la responsabilidad de una tarea: algunos preparan lo necesario para los juegos, otros el bocadillo que compartirán. Apoye a los equipos para que decidan qué juego propondrán a los demás, cómo lo presentarán, quién explicará la mecánica, qué material requieren y cómo lo elaborarán, así como quiénes prepararán los alimentos y cómo lo harán. Dé tiempo suficiente para la preparación de las actividades.

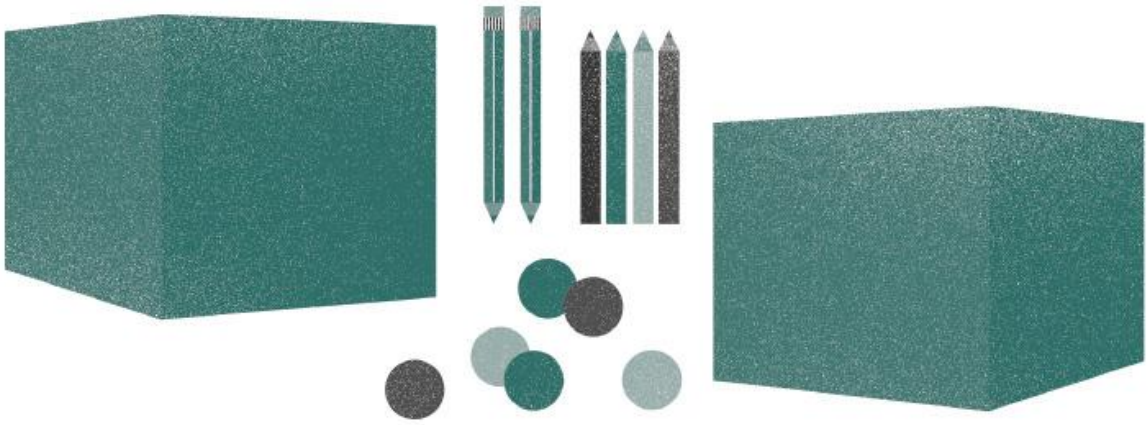
Considere la preparación de algo sencillo y que no genere costo excesivo. Pueden, por ejemplo, hacer vasos con fruta de temporada o agua de limón.

Realicen el día de campo. Pida que antes de jugar, el equipo explique cómo lo llevarán a cabo. Antes de comer, pida a los responsables que comenten cómo prepararon los alimentos.

De regreso al aula comenten y expliquen: "¿qué fue lo que más disfrutaron del día de campo y por qué?". Abra un espacio de reflexión sobre qué hubiera pasado si algún equipo no se comprometía lo suficiente o no preparaba su parte, y si planear el día de campo y preparar lo necesario es tarea de una sola persona y por qué.

Propicie que agradezcan o reconozcan el trabajo de cada equipo y registren en hojas la experiencia, por ejemplo algún dibujo que conserven como recuerdo de este día.

Organizador curricular: Iniciativa personal.



TODO TIENE SOLUCIÓN

Finalidades

- Identifican cómo su conducta influye en los demás.
- Hablan sobre la forma en la que los demás pueden ayudarle a sentirse mejor.
- Analizan situaciones que en la escuela suelen generar conflictos y proponen ideas para su solución.

Contenidos y capacidades que se propician

La comprensión de las emociones propias y de los demás se favorece cuando los alumnos tienen la oportunidad de hablar sobre lo que les pasa y reflexionan sobre la conexión que existe entre las acciones propias y ajenas con los vínculos emocionales que establecen con los demás; externar su opinión sobre los asuntos que les afectan les permite proponer soluciones y comprometerse con ellas.

Versión 1. Una sonrisa en tu rostro

Materiales

- Un cuento cuyo tema central sea la aceptación y el rechazo, por ejemplo, *Choco encuentra a una mamá*, de Keiko Kasza, del acervo de la Biblioteca de Aula o el cuento clásico *El patito feo*.
- Imágenes de algunas escenas del cuento.
- Hojas, lápices y colores.
- Un títere.
- Pliegos de papel.

Lea la historia con todo el grupo y muéstreles las ilustraciones. Seleccione escenas en las que se aborden situaciones relacionadas con el rechazo y la aceptación, incluya momentos en que los personajes son rechazados y otros en donde son aceptados.

Ante cada imagen plantee preguntas: "Recuerden, ¿qué pasa en esta escena?", "¿por qué la jirafa no quiso ser mamá de Choco?", "¿cómo creen que se sintió el patito feo cuando…?", "¿qué creen que sintió Choco cuando mamá osa lo abrazó?", "¿por qué?".

Haga notar a los niños que ellos pueden provocar un estado de ánimo o sentimiento en las demás personas y que éste puede ser agradable o lastimar. Pida que den ejemplos. Si es muy complejo, apoye a que participen dando algunas frases para completar:

- Para que mi mamá se sienta feliz yo…
- Para consolar a un amigo que se siente triste le digo…
- Para que mi hermanito no tenga miedo a algo yo…
- Para que un amigo intente algo que no le sale le digo...

Pida que dibujen algo que haya pasado en la escuela y les provocó malestar. Pase con cada niño y familiarícese con la situación que está representando en su dibujo para apoyarlo en la actividad siguiente.

Sentados en semicírculo, utilice un títere para entablar un diálogo con los niños. Haga que el títere tome un dibujo al azar, que indague quién lo hizo y pida que pase con él y le cuente qué dibujó. Pregunte "¿alguien más dibujó algo como lo que ha dicho Diego?", de ser así, el títere les pedirá que pasen también al frente y, usando sus dibujos, explicarán de qué manera esa situación les molesta o les lastima y por qué. El diálogo entre el títere y el grupo puede continuar preguntando cómo les gustaría que los demás los apoyaran cuando algo así suceda.

Esta actividad puede abarcar varias sesiones. Es importante que la detenga si nota que el grupo comienza a perder interés y la retome después.

Agrupen los dibujos de los niños haciendo que ellos digan cuáles se refieren a una situación similar y péguenlos en un pliego de papel. Incluya las ideas que den sobre el apoyo que les gustaría recibir. Propicie que verbalicen el contenido de cada pliego de papel relacionando la situación con el apoyo que pueden

brindar, "cuando a algunos niños les suceda que les dicen que su dibujo está feo les podemos apoyar diciendo…", anímelos a poner en práctica estas propuestas.

Versión 2. Historias resueltas

Materiales

- Grabadora o equipo para reproducir la canción "La muñeca fea", de Francisco Gabilondo Soler, Cri-Crí.
- Muñeca y títere digital del ratón.
- Tarjetas con imágenes, cinco por equipo, para secuenciar y completar situaciones.

Escuchen la canción "La muñeca fea", de Francisco Gabilondo Soler, Cri-Crí, y comenten "¿cómo creen que se sentía la muñeca fea?", "¿por qué se sentía así?", "¿qué le dijo el ratón?", "¿cómo creen que se sintió después de escucharlo?". De ser necesario, repita fragmentos de la canción que ayuden a que presten mayor atención a lo que dice.

Muestre a los niños una muñeca de trapo y un títere digital del ratón, pida que algunos pasen a dramatizar la situación que refiere el canto y pregunte "¿alguna vez te has sentido como la muñeca?", "si tú fueras el ratón, ¿cómo le harías para hacer sentir mejor a la muñeca?". Coméntelos que, en algunas ocasiones, las cosas que pasan nos hacen sentir alguna emoción que nos lastima, como sucede en la historia de la muñeca fea, pero que hay formas de resolverlas.

Proporcione a cada equipo un conjunto de cinco tarjetas, de las cuales sólo tres tendrán imágenes en las que se presente el planteamiento de una situación asociada a las problemáticas que se presentan en el aula, por ejemplo, *1)* un niño se acerca a dos niños que juegan, *2)* los niños no dejan participar al compañero, *3)* el compañero se sienta en un rincón a llorar, *4) y 5)* en blanco.

Pida al equipo que ordene la secuencia de las imágenes que tienen y piensen qué propondrían para resolver el problema, invítelos a dibujar en las tarjetas en blanco las acciones que completarían la historia. Cuide que a cada equipo le corresponda una situación diferente, a fin de abordar las que se pueden vivir en el aula. Durante el trabajo en equipos apoye a los niños haciéndoles pensar qué situación se presenta en las tarjetas, a quién le ha pasado algo similar, cómo se sintieron y cómo podría resolverse.

Cada equipo narra la situación correspondiente; al terminar comenten "¿qué les parece la forma que propuso el equipo para resolver la situación?", "¿cómo se sentirá el personaje al final de la historia?", "¿qué tendríamos que hacer para evitar que esto sucediera en el salón?". Tome nota de las propuestas y cuando termine la exposición de todos los equipos, léalas al grupo.

Versión 3. Solucionamos en asamblea

Materiales

- *Lámina didáctica* "El patio de la escuela". *Segundo grado. Educación preescolar.*
- Pliego de papel, hojas o cartulinas, lápices, colores o crayolas.

Pida a los niños mirar la *Lámina didactica* "El patio de mi escuela". *Segundo grado. Educación preescolar.* "¿Qué pasa en la imagen?", pida que describan lo que observan e infieran cómo se podrían sentir los personajes que ahí aparecen ante las situaciones que les suceden y por qué creen que se sentirían de esa forma.

Identifiquen en la lámina las situaciones similares a las que les pasan en el salón o en la escuela. Pida que se las dicten y escríbalas en un pliego de papel.

Diga a los alumnos que participarán en una asamblea para hablar sobre algunas de las situaciones mencionadas y que quiere escuchar lo que opinan sobre ellas. Tomen acuerdos para realizarla, propiciando que digan qué es necesario acordar para hacer la asamblea: escuchar las opiniones de los demás con respeto, esperar su

Es conveniente definir una sola situación para abordar en la asamblea, de modo que, para agotar el listado, seguramente requerirá de varias sesiones.

turno para intervenir y dar a conocer su punto de vista sobre lo que se discuta.

Elijan una situación del listado y pregunte "¿qué opinan ustedes al respecto?", apoye a los niños moderando los turnos de intervención y planteando otras preguntas que permitan que la situación se valore considerando "¿esto resulta aceptable?", "¿por qué?", "¿es justo que…?", "¿por qué?". Retome algunos comentarios de los que se han intercambiado y pida opinión a los demás, por ejemplo, "Alejandra ha dicho que no le parece justo que un niño empuje a otro para estar primero en la fila, ¿ustedes qué piensan de ello?".

Dé tiempo a que los alumnos se expresen. Propicie la reflexión a partir de preguntas "¿cómo propondrían resolver la situación que se esté abordando?". Apóyelos con planteamientos que les permitan anticipar "¿qué pasaría si hacemos lo que Gabina propone?", analicen cuáles de las propuestas anticipan mejores resultados y tomen acuerdos para definirlas, represéntenlas de alguna manera para tenerlas a la vista, pueden ser dibujos en hojas o cartulinas, y pónganlas en práctica. Establezcan acuerdos que enriquezcan los que tienen en el salón.

En las primeras experiencias con la asamblea suele suceder que haya poca participación, que sean los mismos quienes quieran intervenir o no lo hagan; tome en cuenta que es a partir de la puesta en práctica de esta forma de abordar los conflictos en el aula y en la escuela como los niños se pueden ir involucrando en su solución. Es importante que sean ellos quienes lleguen a proponer soluciones a partir del consenso.

Organizador curricular: Sensibilidad y apoyo hacia los otros.

PARA CONVIVIR MEJOR

Finalidades

- Hablan sobre lo que pasa en el salón, identificando problemas que pueden evitarse.
- Explican la utilidad de las normas de convivencia.
- Proponen acuerdos para participar en juegos y convivir con los demás.

Contenidos y capacidades que se propician

Cuando los niños participan en el establecimiento de acuerdos y normas para la convivencia, el trabajo y el juego se hacen más conscientes del impacto que tienen las acciones propias y de los otros para la vida en sociedad; al mismo tiempo, se incrementa su compromiso para actuar con apego a ellas y para regular sus acciones.

Versión 1. ¿Se vale o no se vale?

Materiales

- 1.5 m de elástico por cada trío de niños.
- Una pelota.

Proponga participar en tres juegos, en sesiones distintas: uno que ellos conozcan y propongan, otro que no les sea tan familiar y sea propuesto por usted y uno más que inventen entre todos.

Primer juego. Pregúnteles a qué quieren jugar, escriba las opciones que los niños sugieran e incluya dibujos para facilitar su identificación. Asegúrese que todos conozcan la mecánica de esos juegos. Si alguien tiene duda de alguno, pida a quien lo propuso que lo explique. Para elegir cuál jugarán, pregunte: "¿cómo podemos ponernos de acuerdo?", "¿cómo tomamos la decisión?". Lleve a cabo el mecanismo que ellos propongan para decidir.

Una vez elegido el juego, apoye a los niños para que, sentados de modo que todos puedan mirarse, tomen acuerdos sobre cómo se realizará si formarán equipos, qué estará permitido y qué no (anote las ideas) y qué pasará si alguien no cumple las reglas. Promueva

que escuchen las opiniones de los demás y las consideren para tomar acuerdos sobre la realización del juego. A modo de síntesis, recuerde cuáles fueron los acuerdos antes de empezar el juego.

Realicen el juego y al terminar dialoguen sobre: "¿cómo nos fue al jugar?", "¿qué acuerdos se cumplieron?", "¿cuáles no?", "¿por qué?". Propicie que comprendan por qué es importante respetar los acuerdos que se tomen.

Segundo juego. Explique que ahora le toca a usted proponer un juego. Elija alguno que implique un reto afectivo, motriz o social, pero en el que todos puedan participar y propicie que conozcan su procedimiento; determinen qué estará permitido y qué no, si tendrá alguna variante, o si hay algo en particular que deban tener en cuenta para que todos participen. Revisen si los acuerdos tomados incluyen las necesidades de todos los compañeros. Si elige proponer que jueguen *Elástico* o *Resorte*, consideren si alguien tiene alguna dificultad para saltar, ¿cómo le ayudamos para que no quede fuera del juego? Tome en cuenta que el desafío motriz es alto en función de la dificultad que se va incrementando conforme la altura del elástico es mayor y que también deben dominar el procedimiento. Dé instrucciones precisas, clarifique y dosifique las reglas del juego de acuerdo con su edad y las características del grupo: no tocar el elástico sino cuando deba pisarse, seguir los pasos en secuencia, si se enreda deberá perder un turno, etcétera, y permita que lo ensayen a fin de que puedan proponer o acordar variantes que les sean útiles.

Considere que la altura del elástico no exceda la de las rodillas; para los niños más pequeños puede resultar útil apoyarlos diciendo los pasos del procedimiento para que los realicen; considerar uno o dos niveles de altura y una regla para respetar.

Jueguen y ponga a consideración de los niños las variantes que pueden tener: "¿se valdrá o no ayudarse de un pie para poder pisar el elástico?", "¿por qué?", "¿podrán apoyarse en un compañero?", "¿en qué situaciones se permitirá?". Reflexionen, al terminar, cómo resultó el juego, si las reglas se respetaron o no y si les parecieron útiles.

Tercer juego. Los niños inventan un juego en el que todos puedan participar. Para facilitar esta actividad proponga un objeto que deban incluir como una pelota u otra cosa; pida que tomen acuerdos sobre qué tratará, cómo se jugará y qué reglas tendrá. Juéguenlo y reflexionen sobre lo que sucedió y sobre la utilidad de las reglas, considerando qué hubiera pasado si no se cumplían o, en su caso, qué ocurrió al no atender cierta regla.

Versión 2. Un mundo sin normas

Materiales

- Imágenes de lugares públicos como cines, parques, tiendas, transporte público.
- Un títere con la figura de un extraterrestre.
- Hojas y colores.

Muestre a los niños una imagen a la vez. Dialoguen: "¿qué lugar es?", "¿han ido o lo han usado?", "¿qué normas deben seguir en ese sitio?". Pegue la imagen en el pizarrón y bajo cada una tome nota de los comentarios que los niños hagan. Cuando termine con todas las imágenes lea lo que ha escrito a modo de síntesis.

Invítelos a participar en un juego de disparates, utilice un títere de un extraterrestre que entable un diálogo con usted y con el grupo. El títere contará que en su planeta:

- Las personas que van al cine… ¡corretean por los pasillos gritando mientras la película se proyecta!, ¿es correcto? ¿por qué?
- Los niños que visitan la casa de los abuelos... ¡la desordenan!, ¿es correcto?, ¿por qué?

- Cuando los niños van a la tienda con sus padres… ¡hacen berrinches para que les compren algo!, ¿es correcto?, ¿por qué?

Incluya otras situaciones y, al terminar el juego, dialogue sobre la utilidad de las reglas en relación con el contexto en que son válidas: "¿por qué es importante que al usar el camión no saquemos la mano por la ventana?", "¿qué sentido tiene guardar el mayor silencio posible en el cine?", "¿por qué debo permanecer cerca de mi mamá cuando voy al parque?". Comente que las normas cambian de acuerdo con la situación, al lugar o a las personas, pero que son útiles para convivir y cuidarnos.

Separe al grupo en dos partes, una dibujará en hojas aquello que consideran se puede hacer en la escuela y la otra lo que piensan no se puede hacer.

Divida el pizarrón a la mitad, lo que se puede y no se puede hacer en la escuela, y pídales que peguen sus dibujos donde corresponda. Revise con ellos la clasificación: "¿están de acuerdo con lo que Alexa dibujó?", "¿es algo que se debe hacer?", "¿coinciden con Milena en que lo que dibujó es algo que no se debe hacer en la escuela?", "¿por qué?". Permita que expresen su acuerdo o desacuerdo y modifiquen, de ser necesario, la clasificación realizada.

Versión 3. Estamos de acuerdo

Materiales

- Tarjetas de cartulina y cartulinas cortadas en un cuarto.
- Lápices, colores o marcadores.
- Imagen "¿Qué opinas?". *Mi álbum. Tercer grado. Educación preescolar.*

Comente que entre todos trabajarán para hacer del salón de clase un lugar mejor, por ello es necesario saber qué cosas *me incomodan* que sucedan en el salón, registre los comentarios en el pizarrón y continúe, "¿qué cosas pasan en mi salón y puedo aceptarlas *algunas veces, pero no siempre*?", tome nota de sus ideas y continúe, "¿qué cosas *definitivamente* no quiero que pasen en mi salón?", "¿por qué?".

Al principio, bastará con trabajar algunas tarjetas y retomar otras en diferentes momentos.

Elabore tarjetas con imágenes de las aportaciones, cada aportación en una tarjeta, y compártalas con el grupo iniciando por aquellas que les incomodan, "Luna nos ha dicho que a ella no le gusta que griten en el salón, Isidro que a él no le agrada que dejen sucias las mesas. Isaías dice que no quiere que le pongan apodos. ¿Cómo podemos hacer para que en el salón se eviten estas situaciones?". Retome las respuestas

y pregunte "¿podemos entonces acordar que …". Escriba las propuestas, ya que esos podrán constituirse en acuerdos.

Plantee al grupo las propuestas de acuerdos que se han hecho y reflexionen: "¿necesitamos este acuerdo?", "¿por qué?". Si consideran que debe ser un acuerdo del salón entonces piensen qué pasará si alguien no lo cumple. Al principio pueden sugerirle consecuencias poco favorables para aprender a convivir, reflexione con ellos "¿cómo Guadalupe aprenderá a convivir con nosotros si la sacamos del salón, y la llevamos a la dirección o la cambiamos de salón?". Si es necesario, proponga opciones para que el grupo decida: "le podemos pedir que por favor hable sin gritar" o "que comparta el material", "que espere al recreo para jugar con…".

Distribuya los acuerdos del salón y las consecuencias de no cumplirlos de modo que cada pareja, en un cuarto de cartulina, los represente con dibujos que sean claros para todo el grupo.

Las faltas extraordinarias que atentan contra la seguridad e integridad de los niños deben analizarse y recibir el tratamiento protocolario correspondiente.

Decidan dónde colocar los dibujos y apliquen el acuerdo. En otras sesiones, aborde las situaciones que a veces son aceptables, pero no siempre, y realice el mismo ejercicio de análisis y propuestas. Culmine con aquellas que definitivamente no quisieran que pasaran en el salón. Con los niños de tercero, usted puede usar la imagen "¿Qué opinas?". *Mi álbum. Tercer grado. Educación preescolar.* Promueva el diálogo y la reflexión a partir de lo que observen en las imágenes. Posteriormente pida que plasmen sus ideas en la página de registro. Es necesario abordar este análisis poco a poco a partir de las situaciones comentadas por los niños y las que vayan aconteciendo en el ciclo escolar. Tenga en cuenta que las faltas graves deben ser presentadas al grupo de esa manera y abrir espacio inmediato para su discusión en la asamblea.

Revisen periódicamente la funcionalidad de los acuerdos y retomen o planteen los que necesiten. Para esto haga que constantemente reflexionen "¿qué podemos hacer para que en nuestro salón nos aceptemos todos y nos tratemos con amabilidad?".

Organizador curricular: Inclusión.

Educación Física

Juegos

Hasta llegar a…

Finalidades

- Participan en juegos y actividades que demanden la ejecución de movimientos y acciones combinadas con coordinación y equilibrio, así como el desplazamiento a distinta velocidad y en diferentes direcciones.
- Experimentan la sensación de logro en el progresivo dominio de su cuerpo y adquieren confianza en sí mismos.

El cometa

Materiales

- Cintas de aproximadamente 50 cm y ligas o donas para coletas.

Procedimiento

Marque una línea de inicio y, frente a ella, una final, separadas por una distancia de aproximadamente 5 metros. Organice al grupo en equipos de seis personas, cinco tendrán una cinta y formarán una fila que se colocará perpendicularmente a la línea de salida, el otro compañero se ubicará en la línea final frente a la fila que le corresponda, deberá separar las piernas y extender los brazos lateralmente, él será el cometa. Diga a los niños de las filas que ellos deberán ponerle la cola al cometa utilizando las cintas. A una señal, el primero de cada fila deberá correr hacia donde está el cometa y anudarle su cinta en los brazos; cuando lo logre, pasará el siguiente, y así sucesivamente hasta que todos hayan pasado.

Variantes. Puede anudar la cinta a una liga; así, en lugar de atarla en los brazos del compañero, la colocarán a modo de pulsera. En otra ocasión proponga que cuando todos los cometas estén listos corran por el espacio, los demás deberán perseguirlo evitando irse con otro; si el cometa se detiene o cambia de dirección, ellos también.

¡Vamos a formar un sol!

Materiales

- Una pelota de tamaño grande.

Procedimiento

El grupo se coloca en círculo alrededor de la maestra que llevará una pelota y dirá que es el centro del sol y pedirá ayuda a los alumnos para formar los rayos. Lance la pelota a un niño del círculo, éste deberá atraparla y regresarla hacia usted para recibirla y lanzarla de nuevo y así formar otro rayo con el siguiente alumno. Repita la acción varias veces y luego invite a alguien a pasar al centro y realizar los lanzamientos. Cuando todos han recibido y regresado la pelota al centro, el sol tendrá todos sus rayos.

Variantes. Inicie rodando la pelota a los alumnos y modifiquen el tipo de lanzamiento. También puede dividir al grupo en dos, tres o cuatro partes, cada una se formará en círculo y con apoyo de un compañero hará un sol.

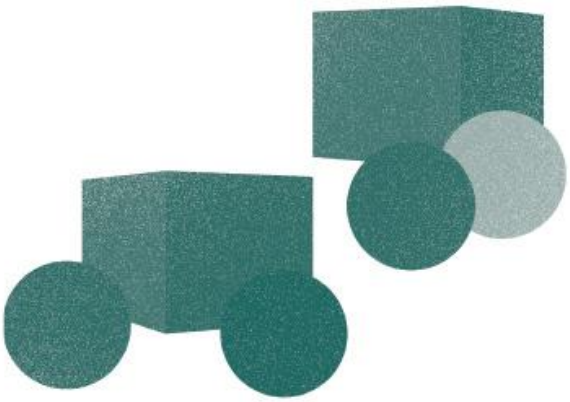
¡Hormigas al hormiguero!

Materiales

- Pelotas de tamaño mediano.
- Cajas o recipientes para pelotas.

Procedimiento

Pida a los alumnos recordar cómo se van formando las hormigas en fila para caminar y cómo llevan sus alimentos al hormiguero; proponga imitarlas. Formen varias filas de cinco hormigas y proporcione a cada integrante pelotas, ese será el alimento que van a transportar. Coloque algunas cajas o recipientes (hormigueros) en un extremo del área de juego y pida que las filas de hormigas se ordenen en el espacio opuesto. A una señal, deberán transportar las pelotas enfilados hasta el contenedor que les corresponda sin utilizar las manos, indique que podrán sostener las pelotas con el pecho y utilizar como apoyo la espalda



del compañero que va adelante; si se caen las pelotas, toda la fila debe regresar al punto inicial y volver a intentarlo. Registre: "¿quiénes lo lograron?", "¿qué dificultades tuvieron?", "¿de qué otra forma podrían trasladar las pelotas?".

Variantes. Pueden utilizar las manos en lugar del pecho para sostener la pelota en la espalda del compañero o dibujar con gises una línea ondulada, recta o en zigzag que una el punto inicial con el hormiguero y a la cual la fila deberá seguir.

Sobre manos y pies

Materiales

- Gises.

Dispersos en el patio, pida a los alumnos que marquen el contorno de sus manos y pies y que lo rellenen con el gis; cuando haya una cantidad suficiente de contornos, invítelos a caminar por toda el área sin pisar lo que se ha dibujado. A la señal de "¡Mano!", deberán buscar el contorno de una mano y tocarla sosteniendo la postura hasta que se indique que pueden volver a caminar por el espacio. A la señal de "¡Pie!", deberán ubicar un pie para poner el suyo encima sosteniendo la postura hasta que se indique que pueden volver a caminar. A la señal de "¡Mano y pie!", deberán encontrar una mano y un pie para poner los suyos encima y sostener la postura.

Variantes. Pueden variar la forma en la que se desplazan, corriendo o saltando, e incrementar la cantidad de partes por ubicar, "¡dos manos y un pie!".

Una pista de baile

Materiales

- Papel periódico de hoja doble.
- Diferentes piezas musicales que inviten al movimiento.

Procedimiento

Proporcione a cada alumno una hoja doble de periódico y pida que la coloque en el piso ya que será su pista de baile, cuando escuchen la música deberán moverse utilizando todo el espacio de su periódico sin salirse. Detenga la música y pida a los alumnos que reduzcan el tamaño de su pista rompiendo un fragmento; cuando lo hayan hecho, inicie de nuevo la música y déjelos bailar, verifique que nadie se salga de su pista. Pare la música y de nuevo pida que retiren un fragmento de periódico para después seguir bailando. Repita varias veces hasta que queden con pistas muy reducidas, que las muestren y comenten "¿cómo has logrado moverte al bailar sin salirte de esa pista tan pequeña?". Compartan estrategias e intercambien pistas de baile: "¿pudiste bailar en la pista de tu amigo?".

Variante. Proporcione pliegos de papel de un tamaño mayor y repita la mecánica, pero en grupos de dos, tres o cuatro personas.

Organizador curricular: Desarrollo de la motricidad.

Con mi cuerpo puedo

Finalidades

- Participan en actividades lúdicas que implican organización espacio-temporal, lateralidad, equilibrio y coordinación.
- Se percatan de las posibilidades de movimiento y expresión de su cuerpo y adquieren hábitos corporales correctos.

Mi cuerpo se transforma

Materiales

- Música.

Procedimiento

Inicie modelando algún movimiento para el grupo, por ejemplo, pararse sobre un pie y colocar las manos extendidas al costado, invítelos a imitarla "¿quién puede hacer esto?". Después, anime a los niños a proponer movimientos para que el grupo imite, motívelos para que muestren qué posturas pueden hacer con su cuerpo; cuando alguien muestre alguna postura pídale que explique cómo lo hizo, qué partes movió. Proponga usar su cuerpo para imitar la postura de algunos animales, "¿cómo podríamos hacer para adoptar la postura de una jirafa?"; quien proponga alguna forma debe mostrar y compartir qué ha hecho para que su cuerpo tome esa postura. Anímelos a encontrar otras formas para representar con su cuerpo al mismo animal, "¿hay otra forma de adoptar la postura de una jirafa?". Elijan una y desplácense por el espacio con el acompañamiento de música. Cambien de animal y repitan la mecánica del juego.

Variante. En parejas, uno frente a otro, uno de ellos imita los movimientos del otro, ya sea de animales o personajes, con la mayor precisión posible; a la señal de la maestra, se cambian roles. Se pueden hacer también variaciones en la forma de desplazarse.

La viborita

Materiales

- Una cuerda.

Procedimiento

Haga que dos niños estiren la cuerda sobre el piso, tomando cada quien un extremo. Dígales que muevan la cuerda sin parar y sin despegarla del piso, tan movediza como una viborita. Los demás, en fila y de frente a la cuerda tratan de saltarla sin que la viborita los toque. Cada vez lo pueden hacer con mayor rapidez.

Variante. La cuerda se queda estirada y los niños tratan de brincar de diferentes maneras: con pies juntos, separados, en un pie o hacia atrás. También pueden agitar verticalmente la cuerda formando olas y los que están en fila enfrentan la cuerda.

¿Qué hora es, señor lobo?

Materiales

- Un pandero o silbato.

Procedimiento

Un jugador será el señor lobo y tratará de tocar al mayor número de jugadores. El resto del grupo caminará disperso por un espacio abierto y le preguntarán "¿qué hora es señor lobo?", quien contestará diciendo cualquier hora, las veces que quiera, pero cuando diga las seis en punto, todos correrán en el área del juego hasta que la maestra indique seis golpes con un pandero o seis silbatazos, se detendrán y verán a cuantos tocó el señor lobo. Después otro niño podrá ser el señor lobo.

Variante. Después de conocer el juego, puede cambiar la consigna para el resto de los jugadores: brincar, gatear, caminar en puntas, como gigantes, tortugas o cangrejos. También, la hora que dé el señor lobo: ocho en punto, diez en punto, doce en punto.

La gallinita ciega

Materiales

- Un pañuelo.

Procedimiento

Invite a los niños a jugar, decidan cuál será la zona del juego, no podrán salirse de ella. Un jugador es la gallinita ciega, tápele los ojos con un pañuelo. Los jugadores dicen a coro: "Gallinita ciega, ¿qué se te perdió?". Y la gallinita responde: "una aguja y un dedal". A lo que todos dicen: "da tres vueltas y los encontrarás". La gallinita da tres giros sobre sí misma mientras los demás cantan: "uno, dos, tres…".

Después la gallinita ciega avanza con los brazos extendidos intentando tocar a algún compañero; cuando lo ha hecho, debe adivinar quién es tocándole el pelo, la cabeza, la cara, las manos; luego dice el nombre de quien cree que es, si acierta, se cambian los roles, si no acierta, el resto de los jugadores le pueden dar pistas.

Variante. La gallina ciega se queda en el centro del espacio de juego, el resto de los jugadores se mueven libremente. En un momento dado, la gallinita dice "¡ALTO!", y todos se quedan quietos. Entonces la gallinita puede dar hasta seis pasos en la dirección que quiera. Si en esos pasos toca a alguien tendrá que averiguar quién es.

Soplaré y soplaré

Materiales

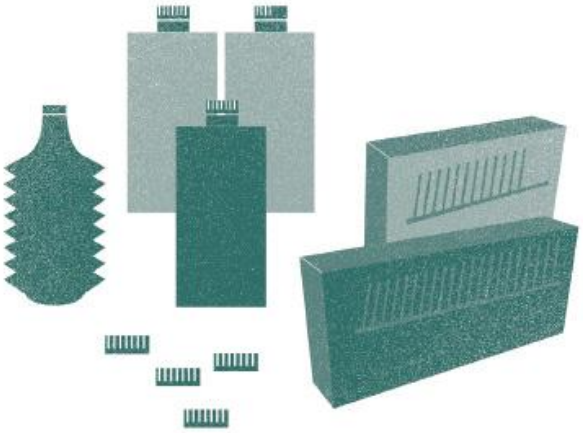
- Cajas vacías de medicamentos, botellas de PET desechables y taparroscas.

Procedimiento

Pida a nueve niños que asuman el rol de cerditos: tres construirán una casita con las cajas vacías de medicamentos, tres con las botellas de PET y tres con taparroscas. Mientras se ocupan en la construcción el grupo canta: "¿quién le teme al Lobo Feroz?". Cuando las construcciones estén listas, invite a un niño a asumir el rol de lobo y a soplar para derribar las casas a una distancia de al menos dos pasos entre él y cada construcción. El grupo acompañará diciendo: "Soplaré y soplaré y tu casa derribaré", el niño soplará y veremos si la casa se derriba o no. Reflexionen: "¿cuál de las tres casas habrá requerido mayor esfuerzo para derribarla?", "¿por qué?", "¿cómo hiciste para reunir el aire que necesitabas?", "¿cuándo tuviste que esforzarte más?", "¿cuándo fue más sencillo derribar la casa?". Invite a otros niños a adoptar el rol de cerditos para volver a construir las casas y a otros a ser lobos. Analicen lo sucedido.

Variantes. Organice al grupo en equipos de cuatro integrantes, invite a que tres asuman el rol de cerditos y uno el de lobo. A una señal, los cerditos podrán elaborar una construcción con el material que elijan, cuando esté lista, el lobo deberá soplar a 4, 3, 2 y 1 pasos de distancia. Analicen "¿cuándo se requirió un esfuerzo mayor?".

Organizador curricular: Integración de la corporeidad.



¿Cómo nos movemos para…?

Finalidades

- Ejecutan acciones motrices en coordinación con sus compañeros para lograr los fines que se persiguen en juegos y actividades físicas.
- Comprenden qué aporta al funcionamiento del grupo, su participación basada en las reglas de juegos y las normas de convivencia.

Parachute

Materiales

- Una pelota.
- Una manta o tela cortada en forma circular con un orificio en el centro (paracaídas).

Procedimiento

Todos los participantes agarran el borde de la manta con ambas manos. Ponen la pelota en la manta. Harán que la pelota se deslice rodando alrededor de la tela, pero sin salirse de ella. Permita que los niños muevan sus brazos buscando la manera de hacerlo las veces que lo deseen. Con los intentos ellos descubren que cuando la pelota va hacia un jugador, éste eleva el borde que está agarrando y cuando se aleja del jugador, tiene que bajar el borde.

Si las actividades resultan muy desafiantes, hay niños que antes de participar prefieren observar.

Cuando todos los jugadores hacen este movimiento simultáneamente, se crea una onda que recorre todo el borde empujando la pelota hacia el frente de la onda de una forma muy suave.

Variante. Cuando descubren y consiguen el movimiento, pueden hacerlo de forma más rápida o cambiando de sentido; meter varias pelotas para tratar de sacarlas mientras otros jugadores intentan evitarlo, recogiéndolas y enviándolas por encima de sus compañeros de nuevo adentro de la tela.

El gato y el ratón

Materiales

- Orejas de ratón y de gato hechas de cartón.

Procedimiento

Organice al grupo en equipos de seis integrantes, un niño será el ratón y otro el gato. Póngale las orejas al ratón o algo que lo identifique, el gato queda fuera; los demás, incluido el ratón, forman un círculo tomados de la mano.

A una señal suya, el gato tratará de tocar al ratón en alguno de los hombros. Los niños dan vuelta sin soltarse las manos, en un sentido y otro, para proteger al ratón.

Variante. Se forman dos equipos con igual número de participantes. Un equipo será el de los gatos y el otro el de los ratones. Se delimita el espacio del juego. Cuando usted dé la indicación, los gatos tratan de atrapar a los ratones tocándolos. Si un ratón es atrapado debe quedarse inmóvil en el sitio. Una vez que todos los ratones son atrapados, se cambian los roles y el juego comienza de nuevo.

¿Cruzamos el río?

Materiales

- Dos cuerdas.
- Seis aros.

Procedimiento

Organice al grupo en equipos. Delimite el ancho del río colocando las cuerdas separadas con 5 o 6 metros de separación. Dentro del espacio de las cuerdas coloque filas de aros para simular las piedras que sobresalen del agua.

Pida a los equipos ubicarse en fila en la orilla del río, los niños deberán brincar los aros para cruzarlo. Usted dará la voz de ¡Partida! y los niños saldrán unos detrás de otros, saltando de aro en aro.

Gana el equipo que llega primero y completo al otro lado.

Alimentando al monstruo

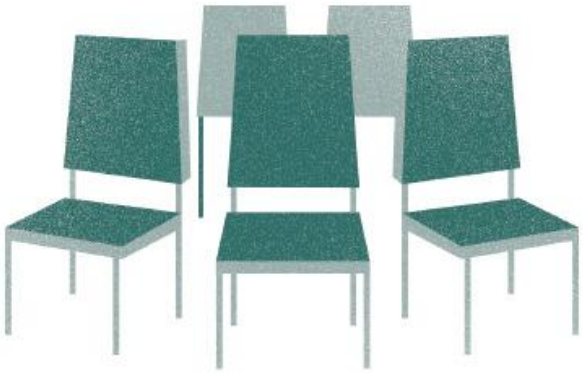
Materiales

- Pliegos de papel para cada equipo con la cara de un monstruo de fauces abiertas. En la boca tendrá un orificio del tamaño de una pelota de papel.
- Hojas recicladas y recipientes, uno por equipo.

Procedimiento

Organice al grupo en varios equipos de hasta cuatro integrantes y deles el pliego de papel con el dibujo; diga que alimentarán al monstruo que aparece en el centro, hagan bolitas de papel con las hojas recicladas y colóquenlas en un recipiente. Todos los integrantes del equipo, de pie, deben sostener por los bordes el pliego de papel en posición horizontal. Comente que deben medir su fuerza y ponerse de acuerdo para no romper el papel al estirar en direcciones opuestas. Coloquen la primera bolita sobre el pliego de papel, balanceen coordinando sus movimientos hasta lograr que la pelota caiga al suelo por el orificio de la boca del monstruo.

Variante. Hagan pelotas de un color y cuando empiecen a balancear el papel coloque adicionalmente otra de un color distinto sobre el pliego, diga que deben procurar que sólo caigan las pelotas de su color por el orificio.



¡Nadie queda fuera!

Materiales

- Sillas y música que invite al movimiento.

Procedimiento

Organizadas en círculo, con los asientos apuntando hacia fuera, se colocan la misma cantidad de sillas que de participantes. Cuando la música inicie, los niños deberán girar alrededor de las sillas; cuando se detenga, deberán sentarse en alguna. La mecánica se repite, pero retirando una silla cada vez, de modo que paulatinamente haya una cantidad menor de sillas que de participantes. Se indica que la meta del juego es que, a pesar de tener menos sillas, ninguno debe quedarse de pie o fuera del juego, de modo que tienen que pensar cómo ayudarse para que todos puedan sentarse. Considere finalizar cuando el espacio sea muy reducido para la cantidad de alumnos.

Variante. Coloque las sillas en fila intercalando la dirección a que apuntan los asientos.

Organizador curricular: Creatividad en la acción motriz.

Bibliografía

Armellada, F. C. De y Areco, A. (2000). *El cocuyo y la mora*. (Colección Narraciones Indígenas.) Caracas: Ekaré.

Bird, P. (2003). *Cuentos para Verónica*. Buenos Aires: Del Nuevo Extremo.

Bisquerra, R. (2010). *La educación emocional en la práctica*. Barcelona: Cuadernos de educación.

Blanco, C. (2014). *El agua y yo*. Buenos Aires: Albatros.

Block, D. y Fuenlabrada, I. (1995). *Cómo elaborar materiales de matemáticas para el nivel básico* (I). *Educación 2001*, *I* (7), 42-46.

Block, D. y Fuenlabrada, I. (1996). *Cómo elaborar materiales de matemáticas para el nivel básico* (II). *Educación 2001*, *II*(8), 31-37.

Borges, J. L. (1972). *El oro de los tigres*. Buenos Aires: Emecé.

Brophy, J. (2000). *La enseñanza.* (Biblioteca para la actualización del maestro.) México: SEP.

Browne, A. (2012). *¿Cómo te sientes?* Sevilla: Kalandraka Ediciones Andalucía.

Burns, M.S., Griffin P. y Snow, C. (2000). *Un buen comienzo. Guía para promover la lectura en la infancia*. (Adaptación de Carrasco, A. y Vargas, L.) México: SEP-FCE.

Cali, D. (2005). *Un papá a la medida*. España: Edelvives.

Cámara, E. e Islas, H. (2007). *Pensamiento y acción. El método Leeder en la escuela alemana*. Recuperado de https://cenididanza.inba.gob.mx/index.php/cordinacion-de-difusion/repisa/item/180

Campo, J., González, M., Mazón, V., Real, A., Santamarta, J., Sarabia, D., Uriel, J. (2002). *Juegos sensoriales, de equilibrio y esquema corporal.* Barcelona: INDE Publicaciones.

Cohen, D. (2012). *Cómo aprenden los niños*. (Biblioteca para la actualización del maestro.) México: SEP-FCE.

D' Angelo, E., Medina, A. (2000). "Trabajar los conflictos en el aula: un camino hacia la convivencia saludable", en *Valores, cultura y sociedad. Los contenidos "transversales" en el jardín*. Buenos Aires: Novedades Educativas.

Essomba, M. A. y Barandica, E. (Coords.). (2007). *Construir la escuela intercultural.* (Biblioteca de Aula.) España: Graó.

Ferreiro, E. (1997). *Alfabetización. Teoría y práctica.* México: Siglo XXI.

Ferreiro, E. (2011a). *Actividades de escritura 1. "El nombre propio"* (DVD). México: SEP-Cinvestav.

Ferreiro: E. (2011b). *Actividades de escritura 2. "Diversidad de textos"* (DVD). México: SEP-Cinvestav.

Ferreiro, E. (2011). *Los niños y los libros en preescolar. Experiencias para analizar.* México: SEP-Cinvestav.

Ferreiro E. y Teberosky, A. (1979). *Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño*. México: Siglo XXI.

Fuenlabrada, I. (2009). *¿Hasta el 100?... ¡No! ¿Y las cuentas?... ¿Tampoco! Entonces… ¿Qué?* México: SEP.

Fuenlabrada I., Ortega, L. Valencia, R. y Vivanco, B. (2008). *El niño hace matemáticas. Libro para tercero de preescolar,* México.

Fuenlabrada I., Ortega, L. Valencia, R. y Vivanco, B. (2009). *¿Cómo desarrollar el pensamiento matemático? Fichero de actividades para preescolar* (2ª. ed). México.

Fuenlabrada I. (coord. gral.), Barriendos, A., Moreno, L., Valencia, R. Ortega, L. y Vivanco, B. (2010). *Investigación evaluativa de la implementación del PEP04. Campo de pensamiento Matemático.* Investigación solicitada por la DGDC-SEP al DIE-Cinvestav-IPN. México.

Gabilondo Soler, F. (2007). Cri-Crí. *Canciones completas* (Serie Trovadores). México: IBCON.

Garaigordobil, M. (2011). *Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 4 a 6 años.* Madrid: Pirámide.

García Lorca, F. y otros. (2004). *Libro de nanas*. Valencia: Media Vaca.

García Lorca, F. (2014). *Mariposa del aire*. Buenos Aires: Colihue.

Garrido, F. (1998). *Cómo leer mejor en voz alta.* (Biblioteca para la actualización del maestro. Cuadernos.) México: SEP.

Gedovius, J. (1997). *Trucas*. México: FCE.

Girad, K. y Koch J., S. (20111). *Resolución de conflictos en las escuelas.* Buenos Aires: Granica.

Gómez Palacio M., Cárdenas, M., Guajardo, E., Kaufman, A. M., Maldonado, M. L., Richero, N., Velázquez, I. (1982). *Propuesta para el aprendizaje de la lengua escrita. El trabajo con el nombre propio*. México: Dirección General de Educación Especial, SEP-OEA.

Graeme, F. (2003). *Arte, educación y diversidad cultural.* (Biblioteca para la actualización del maestro.) México: SEP-Paidós.

Harf, R., Pastorino, E., Sarlé, P., Spinelli, A., Violante R. y Windler, R. (1999). *Raíces, tradiciones y mitos en el nivel inicial. Dimensión historiográfico-pedagógica.* (Biblioteca para la actualización del maestro. Cuadernos.) México: SEP.

Hernández, M.I. (2018). "Rima". (Texto inédito). México: SEP.

Hideroa, H. (2018). "Gato" y "Gaviota" (Textos inéditos). México: SEP.

INDE (2009). *Fichero de juegos de equipo.* Barcelona: INDE Publicaciones.

Jiménez, J. R. (1964). *Antología para niños y adolescentes*. Buenos Aires: Losada.

Jiménez, J., Martínez, R. y Mata, E. (2011). *Guía para trabajar la historia de vida con niños y niñas. Acogimiento familiar y residencial*, Sevilla.

Kaufman, A. M. (1988). *Alfabetización temprana… ¿y después?* Buenos Aires: Santillana.

Kaufman, A. M. (coord.) (2010). Von, W. C., Marguery, M., Zaidenband, A., Maidana, J. *Leer y escribir: el día a día en las aulas*. Buenos Aires: Aique.

Kaufman, A. M., Castedo, M., Teruggi, L., Molinari, C. (1989). *Alfabetización de niños: construcción e intercambio*. Buenos Aires: Aique.

Keselman, G. y Estrada, P. (2004). *Pataletas*. Barcelona: La Galera.

La Fontaine, J., de (2008). *Las fábulas de La Fontaine*. Barcelona: Edhasa.

Lope de Vega, F. (2002). *La esclava de su galán.* (Publicación original: Zaragoza, por la viuda de Pedro Verges, a costa de Roberto Devport, 1647). Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes.

López, E. (Coord.). (2012). *Educación emocional. Programa para 3-6 años.* España: Wolters Kluwer.

Machado, A. (1998). *Poesías completas*. Madrid: Espasa Calpe.

Mansour Manzur, V. (1999). *Familias familiares*. (Colección A la Orilla del Viento.) México: FCE.

Ministerio de Educación, República de Singapur (2013). *Nurturing Early Learners. A Curriculum for Kindergartens in Singapore*.

Mir, C. (Coord.). (1998). *Cooperar en la escuela. La responsabilidad de educar para la democracia.* España: Graó.

Molinari, C. y Castedo, M. *et al.* (2008). *La Lectura en la alfabetización inicial. Situaciones didácticas en el jardín y en la escuela*. La Plata: Dirección General de Educación y Cultura de la Provincia de Buenos Aires.

Molinari, C. y Corral, A. (2008). *La escritura en la alfabetización inicial. Producir en grupos en la escuela y en el jardín*. La Plata: Dirección General de Educación y Cultura de la Provincia de Buenos Aires.

Murray, G. y Mijares, R. (1994). *Los títeres. Una guía práctica*, México: Árbol Editorial.

Murray Schafer, R. (2006). *Hacia una educación sonora. 100 ejercicios de audición y producción sonora*. México: Conaculta-Radio Educación.

Nemirovsky, M. (1992). *Un ejemplo específico: el nombre propio. Más allá de la alfabetización* (Ana Teberosky y Liliana Tolchinsky, eds.). Buenos Aires: Santillana (Aula XXI).

Nemirovsky, M. (1999). *Sobre la enseñanza del lenguaje escrito y temas aledaños*. Buenos Aires: Paidós Ibérica.

Nemirovsky, M. (2003). *¿Cómo podemos animar a leer y a escribir a nuestros niños? Tres experiencias de aula.* Madrid: Centro de Innovación Educativa.

Nemirovsky, M. (2007). ¿Qué título le va bien a este cuento? (ejemplo de situación didáctica). Taller "El aprendizaje y la enseñanza de la lectura y la escritura", Chihuahua.

Nemirovsky, M. M. (Coord.). (2009). *Experiencias escolares con la lectura y la escritura*. Barcelona: Graó.

Perrenoud, P. (2012). *Diez nuevas competencias para enseñar.* (Biblioteca para la actualización del maestro.) México: SEP.

Poot, D. (diciembre de 2009). "El mundo natural y social: un motivo para enseñar a pensar desde el Jardín", en *Enseñar a pensar, Cero en conducta*, *24* (57), 5-24.

Puig, I., de (2015). *¡Vamos a pensar! Con niños y niñas de 2 a 3 años*. Barcelona: Octaedro.

Puig, I., de y Sátiro, A. (2008). *Jugar a pensar. Recursos para aprender a pensar en educación infantil*. México: SEP/EUMO/Octaedro.

Rangel, Á. (2007). *La consigna y la organización del grupo. Su función y efectos en una experiencia con niños de preescolar* (tesis para obtener el grado de Maestro en Ciencias con Especialidad en Investigación Educativa) México, DIE-Cinvestav.

Rodari, G (2009). *Gramática de la fantasía*. México: Booket Editorial Planeta.

Rodenas, A. (2002). *Rimas de luna*. (Colección Barco de Vapor). Madrid: SM.

Sabines, J. (2008). *Antología Poética*. México: Fondo de Cultura Económica.

Sammons, P., Hillman, J. y Mortimore, P. (1998). *Características clave de las escuelas efectivas*. (Biblioteca para la actualización del maestro. Cuadernos.) México: SEP.

Sarlé, P., Ivaldi, E. y Hernández, L. (coords.). (2014). *Arte, educación y primera infancia: sentidos y experiencias*. Madrid: OEI.

Secretaría de Educación Pública (2014). "La leyenda de los volcanes", en *Español. Libro para el alumno. Segundo grado* (Ciclo escolar 2015-2016). México.

Secretaría de Educación Pública (2004). Programa de Educación Preescolar. México.

Secretaría de Educación Pública (2005a). *Curso de formación profesional para el personal docente de educación preescolar* (vol. I). México.

Secretaría de Educación Pública (2005b). *Curso de formación profesional para el personal docente de educación preescolar* (vol. II). México.

Secretaría de Educación Pública (2010a). *Descubrir el mundo en la escuela maternal. Lo vivo, la materia y los objetos*. Francia-México: Centre National de Documentation Pédagogique.

Secretaría de Educación Pública (2010b). *Guía de activación física. Educación Preescolar*. México.

Secretaría de Educación Pública (2011). *Programa de estudio 2011. Educación Básica, Preescolar. Guía para la educadora*. México.

Secretaría de Educación Pública (2015a). *Libro de la educadora*. México.

Secretaría de Educación Pública (2015b). *Mi Álbum. Preescolar. Primer grado*. México.

Secretaría de Educación Pública (2015c). *Mi Álbum. Preescolar. Segundo grado*. México.

Secretaría de Educación Pública (2015d). *Mi Álbum. Preescolar. Tercer grado*. México.

Seefeldt, C. y Wasik, B. (2012). *Preescolar: los pequeños van a la escuela*. (Biblioteca para la actualización del maestro.) Mexico: SEP-Pearson Educación de México.

Smet, M., de y Talaman, N. (2008). *Vivo en dos casas*. Barcelona: Malsinet.

Teberosky, A. (1992). *Aprendiendo a escribir*. Barcelona: Ice/Horsori.

Tonucci, F. (1996). *Vida de clase. Cinco años con Mario Lodi y sus alumnos*. Buenos Aires: Losada.

Tonucci, F. (2008). *Los materiales*. México: SEP/Losada/Océano de México.

Tonucci, F. (Comp.). (2006). *A los tres años se investiga*. Buenos Aires: Losada.

Tonucci, F. (2002). *La reforma de la escuela infantil*. (Biblioteca para la actualización del maestro. Cuadernos.) México: SEP.

Vernon, S. A. y Alvarado, M. (2014). *Aprender a escuchar, aprende a hablar. La lengua oral en los primeros años de escolaridad* (Materiales para Apoyar la Práctica Educativa). México: INEE.

Walsh, M. E. (2002). *Zoo Loco*. Buenos Aires: Alfaguara.

Libros del Rincón

Bauer, J. (2014). *La reina de los colores* (Al sol solito). México: SEP.

Fernández, C. (2008). *Taller de pintura y construcciones*. México: SEP-Colofón.

Gedovius, J. (2007). *El más gigante* (Al sol solito). México: SEP.

Grejniec, M. (2003). *¿A qué sabe la luna?* (Al sol solito). México: SEP.

Hanán, F. (2007). *Semillas de México: Pasos de Luna*. México: SEP.

Kasza, K. (2005). *Choco encuentra una mamá* (Al sol solito). México: SEP.

Kasza, K. (2005). *Mi día de suerte*. Trad. de Cristina Puerta (Al sol solito). México: SEP/Norma Ediciones.

Lesley, E. (2006). *Cuidando a Louis* (Al sol solito). México: SEP.

Misenta, M. (Isol). (2012). *Petit, el monstruo*. Chile: Ocho Libros Editores.

Oram, H. y Kitamura, S. (1983). *Fernando Furioso* (Astrolabio). México: SEP.

Rodenas, A. (2005). *Un puñado de besos* (Al sol solito). México: SEP.

Salazar, M. (2006). *Historia de un pájaro bobo* (Al sol solito). México: SEP.

Salazar, M. (2007). *Historia de un elefante marino* (Al sol solito). México: SEP.

Sendak, M. (2001). *Donde viven los monstruos*. México: SEP.

Silberman, L., Markovitch, P. y Querillacq, P. (1997). *Cómo hacer teatro (sin ser descubierto).* México: SEP.

Solinís, T. (2009). *La abuela de pelo rosa* (Al sol solito). México: SEP.

Taylor, S. (2016). *Cuando nace un monstruo* (Al sol solito). México: SEP.

Weber, R. (2004). *Un jardín en tu balcón* (Al sol solito). México: SEP.

Obras de arte

Coronel, P. (1970). *La mujer caracol,* Zacatecas, Museo Pedro Coronel.

García Ponce, F. (1982). *Mancha sobre composición,* Yucatán, Museo Fernando García Ponce MACAY.

Kahlo, F. (1943). *Autorretrato con monos,* Ciudad de México, Colección de Jacques y Natasha Gelman.

Kandinsky, V. (1913). *Estudio de color en cuadros,* Munich, Museo Lenbachhaus.

Monet, C. (1873). *Impresión, sol naciente,* París, Museo Marmottan Monet.

Monet, C. (1900). *Jardín de Giverny,* París, Museo de Orsay.

Orozco, J. C., *Miguel Hidalgo,* Guadalajara, Palacio de Gobierno de Guadalajara.

Pollock, J. (1948). *No.5,* Venecia, Peggy Guggenheim Collection.

Rivera, D. (1934). *El hombre controlador del universo,* Ciudad de México, Palacio de Bellas Artes.

Rivera, D. (1935). *El cargador de Flores,* Puebla, Fundación Amparo de Espinosa.

Rivera, D. (1941). *Autorretrato,* Northampton, Mass., Smith College Museum of Art.

Tamayo, R. (1964). *Dualidad,* Museo Nacional de Antropología e Historia, Ciudad de México.

Van Gogh, V., (1888). *Los girasoles,* Munich, Neue Pinakothek.

Varo, R. (1963). *Naturaleza muerta resucitando,* Valencia, colección privada.

Música

Bach, J. S. (2011). "The Cello Song" (interpretada por The Piano Guys). *The Piano Guys Hits* volume 1, USA & Canadá, Selecciones del Reader's Digest.

Barbatuques (2012). "Samba Lelê", *Tum pá*. Brasil.

Barrera, A. (2008). "Los mimos". *Leyendo sueños*.

Boots R. (1996). "Yakety Sax" (en The Benny Hill Show). *Television's greatest Hits vol. 6*. Estados Unidos: TVT Records.

Cirque du Soleil (2002). "Alegría" (interpretada por Cirque Du Solei), *Alegría*, México.

Enrique y Ana (1978). "El patio de mi casa", *El disco para los pequeños con Enrique y Ana*, España.

Hunt, K., McCallum, S. (2005). "The Celebrated Chop Waltz" (interpretada por Euphemia Allen). *The classic 100 Piano: The top 10 selected Highligths*. Australia, abc Classics.

Innes, D. (1964). "Flor de piña" (interpretada por la Banda de Música del estado de Oaxaca). *Guelaguetza Oaxaqueña*, México.

Lara, A. (1969). "Granada" (interpretada por A. Algara). *"Mujer": la historia musical de Agustín Lara*. México.

Moncayo, J. P. (2010). "Huapango" (dirigido por Alondra de la Parra). *Mi alma mexicana.* México, Sony Classical.

Mora, E. (1994). "Alejandra" (interpretada por Cuarteto Latinoamericano). *Valses mexicanos 1900*. México, Dorian Recordings.

Perri, C. y Hodges, D. (2012). "A Thousand Years" (interpretado por The Piano Guys). *The Piano Guys*. Estados Unidos, Al Vander Beek, Steven Sharp Nelson, Jon Schmidt.

Ponce, M. M. (1998). "Gavota" (interpretada por el Cuarteto Latinoamericano). *Cuarteto Virreinal–Sinfonía Menestral*. México, Luzam.

Provias, Giorgio (1964). "Sirtaki" (interpretada por M. Theodorakis). *Zorba the Greek*. Grecia, Century Fox Records.

Randolph, B. "Yakety Sax (El Show de Benny Hill)". *Televisión grandes éxitos volumen 6*. Estados Unidos, TVT Records.

Ravel, M. (1990). "Bolero" (interpretado por Radio Symphony Orchestra Ljubljana). *Vienna Master Series*. Alemania, Pilz Compact Disc.

Rosas, J. (2010). "Sobre las olas" (dirigido por Alondra de la Parra). *Mi alma mexicana*, México, Sony Classical.

Schubert, F. P. (1979). "Fantasy" (interpretada por Sviatoslav Richter). *Wanderer Fantasy / Sonata en A Major.* Australia, World Record Club.

Strauss, J. (1966). "El Danubio azul" (interpretado por la Gran Orquesta de conciertos de Viena). *Inmortal! El Vals*. España, Ekipo.

Tatiana (1995a). "La víbora de la mar", *¡Brinca!*, México.

Tatiana (1995b). "El calentamiento", *¡Brinca!*, México.

Tchaikovsky, P. I. (1985). "El vals de las flores" (interpretado por Ormandy Orquesta de Filadelfia). *El Cascanueces*. Argentina, Columbia Masterworks.

Tchaikovsky, P. I. (1993). "El lago de los cisnes" (interpretado por Orquesta Sinfónica de Berlín). *Tchaikovsky: El lago de los cisnes*. España, Cambio 16.

Villanueva, F. (2012). "Vals poético" (interpretado por Osorio, J. F.). *Salón mexicano*. México.

Orquesta de cuerdas de Gervasio López (1973). "La danza de los viejitos del estado de Michoacán", *Maestros del folklore michoacano Vol.1 Música indígena purépecha*. México, Cedille Records.

Vivaldi, A. (1981). "La primavera" (interpretada por Camerata Lysy). *Las cuatro estaciones*. Argentina, Angel Records.

Danzas

Ballet Folklórico de México (1963). "La danza del venado" de los estados de Sonora y Sinaloa. México: RCA Victor.

Campos, C. y su Orquesta (2015). "El pichito amoroso" del estado de Yucatán, *Meridana*. México.

Grupo Nahucalli (2006). "El baile de la Iguana del estado de Guerrero", *Guerrero es una cajita*. México: Sello discográfico Musart.

Orquesta de cuerdas de Gervasio López (1973). "La danza de los viejitos del estado de Michoacán", *Maestros del folklore michoacano Vol.1 Música indígena purépecha*. México.

Créditos iconográficos

Ilustración

Estelí Meza: p. 14, "La piñata", en *Láminas didácticas. Tercer grado. Educación preescolar*. México, SEP, 2018.

Edgar Camacho Gutiérrez: p. 16 (izq.), "Había una vez", en *Láminas didácticas. Primer grado. Educación preescolar*, México, SEP, 2018.

Juan José Colsa: p. 16 (arr. der.), "Con qué monedas pagamos", y p. 17 (der.), "Colaboramos", en *Láminas didácticas. Tercer grado. Educación preescolar,* México, SEP, 2018.

Marcos Almada Rivero: p. 16 (ab. der.), "Personas que conozco", en *Láminas didácticas. Primer grado. Educación preescolar*, México, SEP, 2018, y p. 149, "Grupos musicales", en *Láminas didácticas. Segundo grado. Educación preescolar,* México, SEP, 2018.

Herenia González Zúñiga: p. 17 (izq.), "Teatro de sombras", en *Láminas didácticas. Segundo grado. Educación preescolar,* México, SEP, 2018.

Nora Millán: p. 142, "Arte y más arte", en *Mi álbum. Tercer grado, Educación preescolar,* México, SEP, 2018.

Resto de las ilustraciones: Emmanuel Peña.

Fotografía

pp. 209, 211, 213 y 2015: https://pixabay.com/es/, (Consultado el 5, 7, 20, 21, 22, 28 de marzo, 2 de abril de 2018), bajo la licencia CC0 Creative Commons.

Anexos

Anexo 1. Finalidades educativas.

Mi álbum. Tercer grado. Educación preescolar

FINALIDADES EDUCATIVAS *Mi álbum. Tercer grado. Educación preescolar*				
Página	**Nombre de la imagen**	**Campo de Formación Académica/Área Desarollo Personal y Social**	**Organizador curricular 2**	**Finalidad educativa**
6	El acuario	Pensamiento Matemático Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social	Análisis de datos Exploración de la naturaleza	1. Registran datos en una tabla para responder preguntas sobre los animales de la imagen. 2. Describen características de los animales que ven en la imagen.
7	Gato y gaviotas	Lenguaje y Comunicación	Producción, interpretación e intercambio de poemas y juegos literarios.	1. Aprenden poemas y los dicen frente a otras personas. 2. Identifican la rima en poemas leídos en voz alta. 3. Dicen rimas, canciones, trabalenguas, adivinanzas y otros juegos del lenguaje. 4. Construyen colectivamente rimas sencillas.
8	Y tú, ¿qué haces?	Educación Socioemocional Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social Lenguaje y Comunicación	Sensibilidad y apoyo hacia otros Interacción con el entorno social Producción e interpretación de narraciones	1. Hablan de sus conductas y de las de otros y explican las consecuencias de algunas de ellas para relacionarse con los otros. 2. Conocen en qué consisten las actividades en su casa y mencionan lo que hacen para ayudar a la vida familiar. 3. Narran las actividades que hacen en su casa con su familia, hablan acerca de los miembros de su familia, sus características, las acciones y los lugares donde se desarrollan.
9	Página de registro			4. Expresan gráficamente narraciones con recursos personales.
10	Paseo por el zoológico	Pensamiento Matemático	Ubicación espacial Número	1. Describen trayectorias a través de relaciones espaciales y puntos de referencia. 2. Resuelven problemas (conteo, acciones sobre las colecciones). 3. Cuentan colecciones de 20 o menos elementos. 4. Comparan e igualan colecciones con base en la cantidad de elementos.
11	Página de registro			5. Comunican de manera escrita los números del 1 al 10 de diferentes maneras, incluida la convencional.

FINALIDADES EDUCATIVAS *Mi álbum. Tercer grado. Educación preescolar*				
Página	**Nombre de la imagen**	**Campo de Formación Académica/Área Desarollo Personal y Social**	**Organizador curricular 2**	**Finalidad educativa**
12	Arte y más arte	Artes Lenguaje y Comunicación Educación Socioemocional	Elementos básicos de las artes Sensibilidad, percepción e interpretación de manifestaciones artísticas Conversación Narración Expresión de las emociones	1. Observan obras del patrimonio artístico de otros lugares y describen lo que les hacen sentir e imaginar. 2. Expresan ideas acerca de la música y la pintura, atienden lo que dicen otros compañeros. 3. Narran anécdotas sobre la música y la pintura, siguiendo la secuencia y el orden de las ideas. 4. Reconocen y nombran situaciones que les generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo y expresan lo que sienten.
13	Página de registro			5. Representan gráficamente, con recursos propios, varias secuencias de sonidos y las interpretan.
14	Gana el que lo encuentra	Pensamiento Matemático Lenguaje y Comunicación	Ubicación espacial Número Análisis de medios de comunicación	1. Localizan objetos: uso de relaciones espaciales y puntos de referencia. 2. Comunican la ubicación de un objeto a través de relaciones espaciales y puntos de referencia. 3. Cuentan colecciones de 20 o menos elementos. 4. Comentan noticias que se difunden en la radio, el periódico y la televisión. 5. Producen un texto para informar algo de interés a la comunidad escolar o a los padres de familia que han elaborado dictando sus ideas a la educadora.
15	Página de registro			6. Escriben los primeros diez números. 7. Hacen un registro de sus aciertos y desaciertos al ubicar objetos en la imagen.
16	Adivinanzas	Lenguaje y Comunicación	Producción, interpretación e intercambio de poemas y juegos literarios	1. Comentan, a partir de la lectura que escuchan de adivinanzas, en qué se fijaron para resolver las adivinanzas. 2. Resuelven adivinanzas. 3. Registran con recursos gráficos propios la respuesta a las adivinanzas.

FINALIDADES EDUCATIVAS *Mi álbum. Tercer grado. Educación preescolar*				
Página	**Nombre de la imagen**	**Campo de Formación Académica/Área Desarollo Personal y Social**	**Organizador curricular 2**	**Finalidad educativa**
17	Una semana de actividades	Pensamiento Matemático	Magnitudes y su medida	1. Identifican eventos de su vida escolar y dicen el orden en que ocurren. 2. Usan expresiones temporales para explicar la sucesión de actividades. 3. Representan con recursos gráficos propios la sucesión de eventos escolares. 4. Identifican los días de la semana por los sucesos escolares que se repiten semana a semana (orden de los días).
18	Familias	Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social	Interacción con el entorno social	1. Identifican actividades productivas y su aporte a la comunidad. 2. Comentan las actividades que hacen con su familia. 3. Describen cómo es el lugar donde viven.
19	Página de registro			4. Hacen un dibujo de su familia. 5. Hacen un dibujo del lugar donde viven.
20	Veterinaria	Pensamiento Matemático Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social	Número Exploración de la naturaleza	1. Resuelven problemas mediante el conteo y acciones sobre las colecciones (juntar, agregar, quitar, separar). 2. Cuentan colecciones no mayores a 20 elementos. 3. Comparan e igualan colecciones con base en la cantidad de elementos. 4. Obtienen información para responder dudas y ampliar su conocimiento en relación con los animales domésticos. 5. Describen y explican las características comunes entre los seres vivos que aparecen en la imagen.
21	Página de registro			6. Registran con recursos gráficos personales procedimientos de resolución de problemas. 7. Registran con signos convencionales los resultados de los problemas.

FINALIDADES EDUCATIVAS *Mi álbum. Tercer grado. Educación preescolar*				
Página	**Nombre de la imagen**	**Campo de Formación Académica/Área Desarollo Personal y Social**	**Organizador curricular 2**	**Finalidad educativa**
22	Autorretrato	Artes Educación Socioemocional	Sensibilidad, percepción e interpretación de manifestaciones artísticas Autoestima	1. Conocen y describen obras artísticas; manifiestan opiniones sobre ellas. 2. Representan la imagen que tienen de sí mismos y expresan ideas mediante dibujos. 3. Reconocen y expresan características personales, como su nombre, cómo son físicamente.
23	Página de registro			4. Hacen su retrato con un dibujo. 5. Registran con recursos propios lo que les gusta de ellos.
24	Los libros que leo	Lenguaje y Comunicación	Intercambio oral de información Intercambio de narraciones	1. Registran libros que leen durante el año. 2. Expresan su opinión sobre los textos registrados. 3. Explican al grupo ideas propias sobre el contenido de los libros registrados. 4. Comentan sobre los títulos y los autores para propiciar una memoria lectora.
25	De compras en la juguetería	Pensamiento Matemático	Número	1. Resuelven problemas mediante el conteo y acciones sobre las colecciones (juntar, agregar, quitar, separar). 2. Identifican relaciones de equivalencia entre monedas de $1, $2, $5 y $10 en situaciones de compra y venta.
26	¿Qué opinas?	Educación Socioemocional Lenguaje y Comunicación	Sensibilidad y apoyo hacia otros Explicación	1. Reconocen cuando alguien necesita ayuda. 2. Reconocen los sentimientos de otros. 3. Hablan de sus conductas y de las de otros y explican las consecuencias de algunas de ellas para relacionarse con otros. 4. Argumentan por qué están de acuerdo o en desacuerdo con las acciones de otras personas.
27	Página de registro			5. Hacen con un dibujo su retrato.

FINALIDADES EDUCATIVAS *Mi álbum. Tercer grado. Educación preescolar*				
Página	**Nombre de la imagen**	**Campo de Formación Académica/Área Desarollo Personal y Social**	**Organizador curricular 2**	**Finalidad educativa**
28	La flor de cempasúchil	Lenguaje y Comunicación Educación Socioemocional	Interpretación de textos de la tradición oral Expresión de las emociones	1. Dicen relatos de la tradición oral que les son familiares. 2. Escuchan la lectura de poemas y comentan sobre su contenido. 3. Identifican algunas características de los poemas. 4. Expresan los sentimientos y evocaciones que les suscita la escucha de poemas.
29	Página de registro	Lenguaje y Comunicación		5. Registran palabras y oraciones que producen dictando sus ideas a la educadora.
30	¿Cuántos fueron a la clínica?	Pensamiento Matemático Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social	Número Magnitudes y su medición Interacción con el entorno social	1. Resuelven problemas mediante el conteo y acciones sobre las colecciones (juntar, agregar, quitar, separar). 2. Reconocen los diferentes usos de los números. 3. Comparan, igualan y clasifican colecciones con base en la cantidad de elementos. 4. Identifican y comentan sobre los instrumentos que sirven para medir longitudes, peso y capacidad. 5. Explican los beneficios de los servicios con que se cuenta en su localidad. 6. Comentan experiencias personales sobre la función de los médicos y el cuidado de la salud.
31	Página de registro			1. Registran con recursos gráficos personales procedimientos de resolución de problemas. 2. Registran con signos convencionales los resultados de los problemas.
32	¿Qué hacen?	Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social	Interacción con el entorno social	1. Conocen en qué consisten las actividades productivas y su aporte a la localidad. 2. Describen y comentan sobre la ocupación de los adultos con quienes viven.
33	Página de registro			3. Registran oraciones que producen dictando sus ideas a la educadora.

FINALIDADES EDUCATIVAS *Mi álbum. Tercer grado. Educación preescolar*				
Página	**Nombre de la imagen**	**Campo de Formación Académica/Área Desarollo Personal y Social**	**Organizador curricular 2**	**Finalidad educativa**
34	Sopa de letras	Lenguaje y Comunicación Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social	Producción e interpretación de textos Cuidado de la salud	1. Construyen colectivamente oraciones relacionadas con la comida que les gusta, con la expresión de las ideas que quieren comunicar por escrito y que dictan a la educadora. 2. Interpretan textos cotidianos de los lugares que venden comida. 3. Reconocen la importancia de una alimentación correcta y los beneficios que aporta al cuidado de la salud.
35	Página de registro			4. Registran oraciones que producen dictando sus ideas a la educadora.
36	Haz uno igual	Pensamiento Matemático	Figuras y cuerpos geométricos	1. Reproducen modelos. 2. Ubican imágenes con base en el espacio que ocupan los modelos en la retícula. 3. Desarrollan su percepción geométrica.
37	Receta de masa	Lenguaje y Comunicación Pensamiento Matemático	Producción e interpretación de una diversidad de textos cotidianos Número Magnitudes y su medida	1. Escriben instructivos (recetas) utilizando recursos propios. 2. Identifican la importancia del uso ordinal de los números para señalar el orden en que deben realizarse diferentes acciones. 3. Uso de la capacidad de los recipientes.
38	El festejo de la Independencia	Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social Lenguaje y Comunicación Artes	Interacción con el entorno social Descripción Narración Elementos básicos de las artes	1. Narran anécdotas personales sobre el festejo de la Independencia en su familia y su localidad. 2. Describen características de los objetos que se usan en su casa o localidad para conmemorar la Independencia. 3. Comentan sobre el festejo de la Independencia que hayan visto por la televisión. 4. Representan, mediante un dibujo, la imagen que tienen del festejo de la Independencia en su familia o en su localidad.

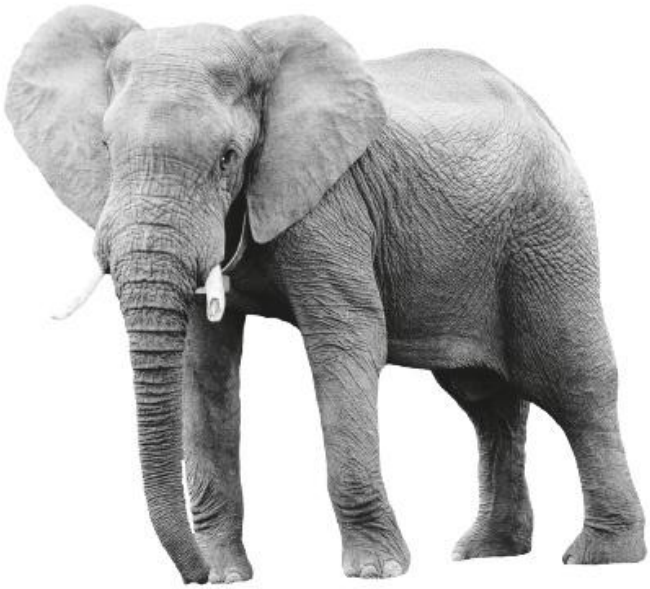
FINALIDADES EDUCATIVAS *Mi álbum. Tercer grado. Educación preescolar*				
Página	**Nombre de la imagen**	**Campo de Formación Académica/Área Desarollo Personal y Social**	**Organizador curricular 2**	**Finalidad educativa**
39	Celebraciones	Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social Lenguaje y Comunicación Artes	Interacción con el entorno social Narración Descripción Elementos básicos de las artes	1. Narran anécdotas personales sobre celebraciones que hacen en su familia y su localidad. 2. Explican cómo participan en la preparación de alguna celebración. 3. Comentan sobre la comida que por tradición se prepara y comparte en las celebraciones familiares o de la comunidad. 4. Representan mediante un dibujo, la imagen que tienen de la celebración que más les gusta en su familia o en su comunidad.
40	Vamos a comprar	Pensamiento Matemático	Número	1. Resuelven problemas mediante el conteo y acciones sobre las colecciones (juntar, agregar, quitar, separar). 2. Identifican relaciones de equivalencia entre monedas de $1, $2, $5 y $10 en situaciones de compra y venta.
41	Página de registro			3. Registran con recursos gráficos personales procedimientos de resolución de problemas. 4. Registran con signos convencionales los resultados de los problemas.
42	Como dicen los clásicos	Lenguaje y Comunicación	Producción, interpretación e intercambio de narraciones	1. Describen escenarios, objetos y personajes. 2. Relacionan objetos o personajes con cuentos que conocen. 3. Explican en qué se fijan para saber que un objeto o personaje pertenece a un determinado cuento. 4. Escuchan la lectura de fragmentos de cuentos clásicos y los relacionan con objetos o personajes de la imagen.
43	Página de registro			5. Representan con recursos personales elementos faltantes de los cuentos representados en la imagen.
44	Avanza más y ganarás	Pensamiento Matemático	Número	1. Relacionan el número de elementos de una colección con el avance de la sucesión numérica del 1 al 30. 2. Identifican la cantidad de elementos de una colección con el número del casillero correspondiente. 3. Analizan el comportamiento de la sucesión numérica escrita al agregar o quitar elementos a una colección.

FINALIDADES EDUCATIVAS *Mi álbum. Tercer grado. Educación preescolar*				
Página	**Nombre de la imagen**	**Campo de Formación Académica/Área Desarollo Personal y Social**	**Organizador curricular 2**	**Finalidad educativa**
45	Página de registro			4. Hacen un registro de ganadores de cada una de las rondas que juegan.
46	Autógrafos de mis amigos	Educación Socioemocional	Expresión de las emociones	1. Reconocen y nombran situaciones que les generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo y expresan lo que sienten. 2. Escriben su nombre y el de algunos compañeros. O, solicita a sus compañeros que le escriban su nombre en la hoja (autógrafos). 3. Producen un texto para informar a los padres de familia qué hicieron y aprendieron en preescolar, que elaboraron dictando a la educadora las ideas que quieren comunicar.
47	¿Cómo será la primaria?	Lenguaje y Comunicación	Uso de documentos que regulan la convivencia	1. Producen un texto para informar a las familias cómo imaginan que va a ser la escuela primaria o lo que sienten por haber terminado el preescolar. 2. Hacen un dibujo sobre cómo imaginan que es la escuela primaria.

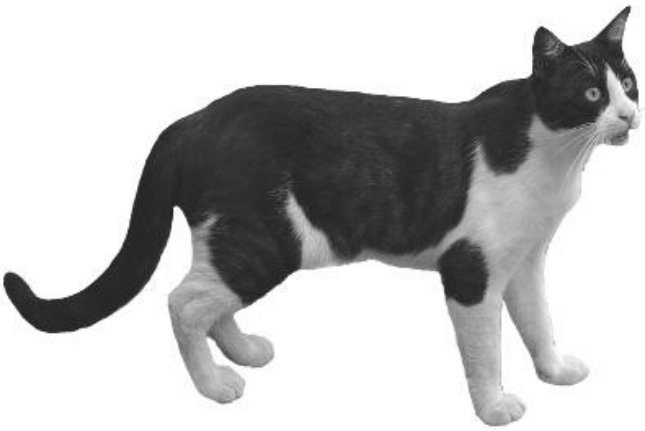
Libro de la educadora. Educación preescolar
se imprimió por encargo de la Comisión Nacional
de Libros de Texto Gratuitos en los talleres de XXX
en el mes de xxxx de 2018.
El tiraje fue de xxxx ejemplares.

Anexo 2. Láminas de animales

conejo



elefante

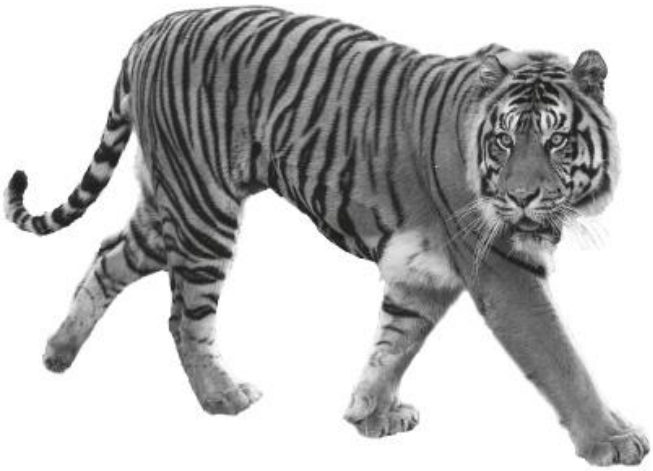


gato

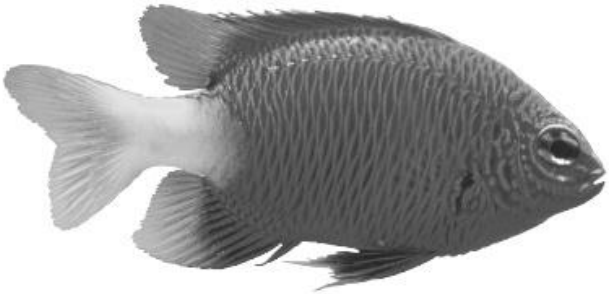
mariposa

abeja

venado



tigre



pez

ballena

oso

tucán

perro

burro

hormiga

vaca

gallina

SEP
SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA

COMISIÓN
NACIONAL
DE LIBROS
DE TEXTO
GRATUITOS