

Guía para la educadora

Tercer grado

Educación preescolar

SEP



La *Guía para la educadora. Tercer grado. Educación preescolar* fue elaborada por el equipo técnico de la Subsecretaría de Educación Básica, de la Secretaría de Educación Pública.

Secretaría de Educación Pública

Josefina Vázquez Mota

Subsecretaría de Educación Básica

José Fernando González Sánchez

Dirección General de Materiales Educativos

María Edith Bernáldez Reyes

Dirección General de Desarrollo Curricular

Leopoldo Felipe Rodríguez Gutiérrez

Coordinación general

María Cristina Martínez Mercado

Elena Ortiz Hernán Pupareli

Ana Lilia Romero Vázquez

Elaboración de contenidos

Teresa López Castro

Juana Gloria Martínez Jiménez

Liliana Morales Hernández

Eva Moreno Sánchez

Daniela Aseret Ortiz Martínez

Norma Elizabeth Rangel Lozano

Teresa Sandoval Sevilla

Claudia Angélica Soria Diosdado

Angélica Raquel Zúñiga Rodríguez

Apoyo técnico-pedagógico

Noemí García García

Silvia Rojas Ávila

Héctor Hideroa García

Gabriela Tamez Hidalgo

Dirección editorial

Elena Ortiz Hernán Pupareli

Coordinación: Zamná Heredia Delgado

Cuidado de la edición: Leopoldo Cervantes Ortiz,

Yvonne Cartín Cid y Rubí Fernández Nava

Producción: Martín Aguilar Gallegos

Diseño: Martín Martínez González

Diseño de portada: Mariana Campos Farfán

Primera edición, 2008

D.R. © Secretaría de Educación Pública, 2008

Argentina 28, Centro,

06020, México, D.F.

ISBN: 978-968-01-1690-4

Impreso en México

DISTRIBUCIÓN GRATUITA-PROHIBIDA SU VENTA

Índice

Presentación	5
Descripción de <i>Juego y aprendo con mi material de preescolar</i>	7
Orientaciones básicas	9
Actividades y orientaciones específicas para el uso de los materiales	17
Otros recursos didácticos	61

Como parte de las acciones para avanzar en la consolidación de la reforma pedagógica de la educación preescolar, la Secretaría de Educación Pública pone a disposición de las educadoras la presente guía, cuya finalidad es orientar el uso del libro recortable para los alumnos denominado *Juego y aprendo con mi material de preescolar*.

La elaboración del citado libro, así como de esta guía, es producto de la revisión de los contenidos del *Material para actividades y juegos educativos* editado en 1996, así como de las aportaciones de grupos de educadoras que mediante entrevistas y mesas de trabajo expresaron valiosas opiniones y sugerencias para la definición de estos nuevos materiales.

El aprovechamiento pedagógico del libro para los alumnos –tanto en el aula como en el ámbito familiar– depende de la manera en que la docente elija preparar y organizar el trabajo, del tipo de intervención que tenga durante el desarrollo de las actividades y de las orientaciones que brinde a las madres y los padres de familia para que comprendan el sentido de las actividades y utilicen el material en casa con sus hijas e hijos.

La guía contiene un apartado de orientaciones básicas que incluye criterios y recomendaciones para que la profesora organice el trabajo con cualquiera de los materiales; en otro apartado se presenta una descripción de los mismos, así como propuestas detalladas de actividades y orientaciones específicas para su mejor aprovechamiento. Por último, se incorpora una lista de recursos de apoyo para la enseñanza y el aprendizaje.

La Secretaría de Educación Pública reconoce el compromiso profesional de las educadoras que se esfuerzan por transformar y mejorar su práctica cotidiana propiciando oportunidades para que todos las niñas y los niños de su grupo participen y aprendan, y agradece las aportaciones expresadas durante el proceso de elaboración de esta guía.

Los materiales educativos destinados a las educadoras son instrumentos que necesitan ser corregidos y

mejorados sistemáticamente, de acuerdo con los resultados obtenidos al utilizarse en la práctica. Por lo tanto, hacemos una atenta invitación a las educadoras para que envíen a esta dependencia sus opiniones y recomendaciones relativas al mejoramiento de esta guía, a través de la página de Internet de la Dirección General de Materiales Educativos <http://www.dgme.sep.gob.mx> o por correo postal a la siguiente dirección: Avenida Cuauhtémoc 1230, tercer piso, colonia Santa Cruz Atoyac, Delegación Benito Juárez, C.P. 03310, México, Distrito Federal.

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

Descripción de *Juego y aprendo con mi material de preescolar*

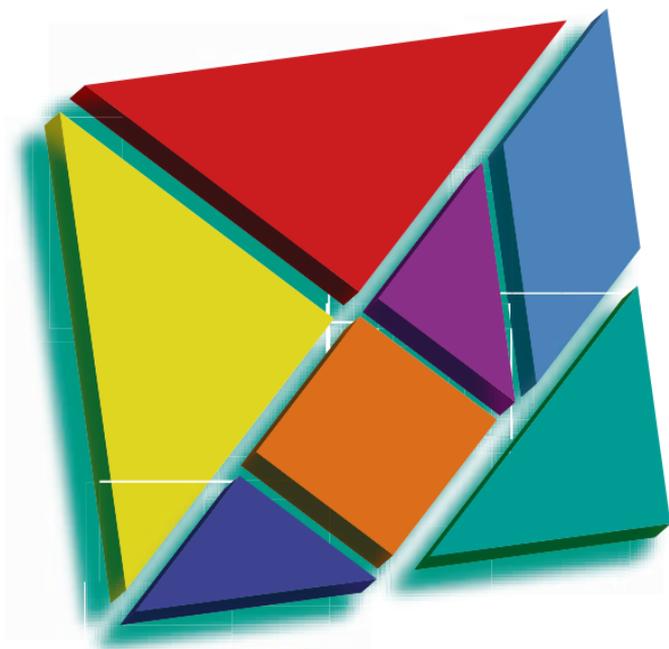
Este material tiene como finalidad contribuir a la formación de competencias en las niñas y los niños y, por lo tanto, al logro de los propósitos fundamentales que establece el Programa de Educación Preescolar 2004. Para alcanzar ese objetivo es necesario que las actividades en las que los alumnos utilicen el material les demanden movilizar capacidades, habilidades y actitudes diversas; es decir, que los hagan pensar, preguntar, expresarse mediante distintos lenguajes, colaborar, buscar soluciones a un problema, etcétera.

Cada uno de los materiales puede apoyar el desarrollo de algunas competencias establecidas como metas de la educación preescolar; sin embargo, para este fin no basta con realizar alguna actividad o juego con determinado material, pues ello demanda un trabajo sistemático y –como establece el programa 2004– diversidad de actividades y experiencias: exploración del mundo natural, conversación con personas adultas, realización de experimentos, observación de procesos y elaboración de registros, y trabajo con diferentes tipos de textos impresos, por mencionar algunas. Por esta razón es necesario considerar que el material es sólo uno de los recursos que la educadora tiene para el desempeño de su labor.



Juego y aprendo con mi material de preescolar consta de 13 materiales distintos, impresos en hojas desprendibles. Todos son recortables, algunos necesitan ser ensamblados antes de utilizarlos, como “¿Qué veo?” y “La gran carrera”; otros, como “Ahora soy...”, requieren un refuerzo para su uso y conservación. Ninguno debe pegarse en el cuaderno de los niños, ya que la intención es que se usen en experiencias variadas.

Para madres y padres de familia, o las personas responsables de los niños, se ha elaborado la *Guía para la familia*, en la cual se explica cómo puede utilizarse cada uno de los materiales en la casa. Esa guía tiene como finalidad proporcionar orientaciones prácticas, factibles, para que niños y adultos compartan experiencias que los hagan pensar, comunicarse, aprender y divertirse.



Orientaciones básicas

El análisis de esta guía y del contenido del material para los alumnos es condición indispensable para comprender cómo puede contribuir su uso al desarrollo de competencias en los niños, así como para prever las acciones iniciales que es necesario realizar con los padres de familia. Además, el análisis inicial ayudará a la educadora a formarse una idea general sobre la variedad de opciones para el uso del material.

Explorar el material con las niñas y los niños. Al recibir *Juego y aprendo con mi material de preescolar*, es muy importante que los alumnos exploren, hojeen y conozcan cada uno de los materiales. Comentar con ellos acerca de las actividades que realizarán, de la posibilidad de llevarlos a casa y la importancia de cuidarlos para usar-

los continuamente, resulta una manera de entusiasmar a los niños por lo que pueden hacer en la escuela con sus compañeros y maestra, y en la casa con su familia, así como de motivarlos para conservar algo que es de su propiedad. Es conveniente decir a los niños que será su mamá, su papá o alguien de su familia quien recorte cuidadosamente los materiales.



Favorecer la práctica del lenguaje oral, herramienta básica de la expresión del pensamiento.

En el conjunto de actividades que se proponen en esta guía, se pretende que los alumnos, mediante el uso de *Juego y aprendo con mi material de preescolar*, vivan experiencias relacionadas con el razonamiento matemático, la apreciación plástica, la expresión dramática, la elaboración de explicaciones, de inferencias, la imaginación, pero sobre todo con el lenguaje oral.

Es conveniente recordar que a través de la palabra los niños adquieren la capacidad de plantear preguntas sobre el mundo y de pensar por sí mismos, de ne-



gociar sus relaciones con el grupo y de participar en la elaboración de reglas para aprender a convivir.

Al participar en actividades que propician la interacción entre pares, los niños aprenden, poco a poco, a intercambiar puntos de vista, escuchar y hacerse entender. La descripción, el diálogo y la narración son funciones del lenguaje que los alumnos dominarán cada vez mejor en la medida en que tengan oportunidades para hacerlo. Así, por ejemplo, las tarjetas del material titulado “Había una vez...” sirven para buscar que los niños imaginen secuencias de sucesos o historias, a partir de lo que sugieren las imágenes, y las narren. La narración implica que describan lo que ven en ellas y cuenten las acciones que imaginan, lo que les exige producir expresiones comprensibles para comunicar a sus compañeros lo que desean. En el caso de “¿Qué veo?” las actividades sugeridas demandan a los niños, además de observar y describir características de plantas y animales, interrogarse e interrogar a otros, lo cual cumple un papel importante en el proceso de aprender a comprender y reflexionar.

El uso de los materiales es flexible y las actividades con ellos son variadas.

El orden de presentación de los materiales en *Juego y aprendo con mi material de preescolar* no constituye una secuencia para usar

con los niños. La educadora de-

terminará cuál material usar

en los distintos momentos

de una semana o

un mes de trabajo y

qué actividades con-

viene que los ni-

ños realicen con

él; en las orienta-

ciones específicas

que corresponden a

cada material se pre-

sentan varias opcio-

nes para su uso. Por

ejemplo, la “Lotería”

y la “Memoria” pueden em-

plearse de manera tradicional,

con las reglas ya establecidas, pero también pueden

utilizarse ampliando el número de cartas y modifi-

cando las reglas; las mismas tarjetas pueden usarse

para que los niños describan las imágenes. Además,

la “Lotería” puede servir para que identifiquen ras-

gos del sistema de escritura, si se juega con las pla-

millas y las tarjetas por la parte escrita. Así, se ofrece

la posibilidad de utilizar los materiales en múltiples

ocasiones.



En cualquier caso, es necesario que la maestra decida con anticipación la forma de introducir a los niños en las actividades, las consignas o instrucciones que planteará en función de los propósitos de las mismas y el tiempo necesario para que los niños las lleven a cabo.

- Las actividades con cualquiera de los materiales pueden formar parte de alguna situación didáctica que haya planificado la educadora. Por ejemplo, si la maestra trabaja con alguna competencia del campo formativo Exploración y conocimiento del mundo, puede ser pertinente utilizar el material “La vida de los animales” como parte de una situación didáctica.
- En algunos casos, las actividades que se realicen con los materiales pueden constituir en sí mismas una situación didáctica. El “Tangram” es un material que lo permite, mediante actividades que implican distintos niveles de dificultad y que propician el desarrollo de la percepción geométrica. También puede ser usado de esta manera “Había una vez...”.
- Es factible el uso de los materiales al margen de una situación didáctica diseñada de antemano. Asimismo, puede ser que en el proceso de planificación, la educadora prevea tiempos específicos para que sus alumnos elijan libremente el material de su preferencia, sea para trabajar individualmente o con algunos compañeros. El uso libre es factible cuando los niños ya conocen el material y saben cómo usarlo, pero eso no significa dejar solos a los niños; la presencia y la sensibilidad de la docente, además de evitar desacuerdos, puede ayudar a que todos disfruten y aprendan mejor.

Generar un ambiente que promueva en las niñas y los niños la confianza en su capacidad para aprender.

El aprendizaje de los niños requiere que en la clase exista un ambiente estable y de confianza. Para ello es necesario, en primer lugar, que la educadora mantenga consistencia en las formas de trato con los niños, en las actitudes que adopta durante su intervención educativa y en los criterios con los cuales procura orientar y modular las relaciones entre sus alumnos. Al respecto, habrá que recordar los Principios pedagógicos incluidos en el Programa de Educación Preescolar 2004.



Estar atento a lo que dicen y hacen las niñas y los niños.

Los alumnos son los protagonistas en sus procesos de aprendizaje y, para favorecer su participación, es conveniente que la maestra propicie que hablen sobre lo que sienten y piensan, pero también que de la escucha atenta derive acciones para intervenir oportunamente ya sea mediante preguntas, información necesaria o alguna ayuda específica, siempre sin sustituir la actividad intelectual de los niños.



En actividades que implican la narración, la creación de historias o la expresión de ideas propias, por

ejemplo, en “¿Cómo me cuido?” es básico que la profesora escuche a sus alumnos, los ayude a “hacerse entender” y genere en ellos la confianza para que cuenten sus vivencias, preocupaciones y temores; el conocimiento de estos aspectos de la vida de los niños puede dar lugar a decisiones de intervención en casos particulares. En el trabajo con el “Tangram” o “El camino más corto” es indispensable tratar de identificar las estrategias que utilizan los niños para lograr la meta, mientras que poner atención al uso del lenguaje corporal es importante cuando usan los “Titeres”.

Prestar atención a lo que hacen y dicen los niños permitirá a la educadora conocer los avances o las dificultades que enfrentan y, por lo tanto, encontrar formas pertinentes de intervención, para ese momento y otros posteriores.

Reconocer las diferencias entre niñas y niños y buscar estrategias para que todos participen.

Probablemente los alumnos que cursan tercer grado de preescolar, en su mayoría, ya han tenido experiencias de participación en actividades como las que aquí se proponen. Sin embargo, puesto que esas experiencias varían



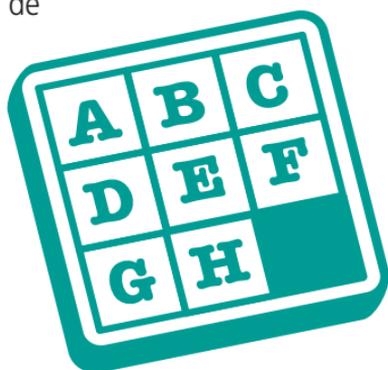
de un niño a otro, lo más probable es que la educadora encuentre importantes diferencias en la disposición de sus alumnos para participar en las actividades. Habrá quienes las entiendan y acepten con facilidad, quienes las lleven a cabo por imitación, sin entender realmente su sentido, y quienes muestren mayor dificultad y poca disposición para colaborar con sus compañeros.

La intervención de la educadora con los niños que tienen necesidades educativas especiales o alguna discapacidad es fundamental para identificar el apoyo que requiere cada alumno y lo que puede, o no, hacer. Acompañar al niño y ayudarlo en las actividades contribuirá a que sienta confianza en sí mismo y en los demás, así podrá participar en las actividades, interactuar y aprender con sus compañeros. La profesora juega un papel relevante en la creación de un ambiente en el cual cada uno de los niños se sienta incluido y aceptado.

El manejo de las diferencias es un reto que la maestra enfrenta y tal vez logra resolver en su trabajo con los alumnos, pero también es probable que no las advierta, lo cual puede traducirse en desinterés por parte de los alumnos. Por ello es importante que esté atenta y trate de reconocer las posibilidades de cada niño o niña.

En cualquier forma de organización del grupo que la educadora elija, debe procurarse la participación de cada uno los niños; ella puede ayudar de diversas maneras a la participación activa de quienes, por desconocimiento de las reglas o por rechazo de sus propios compañeros, optan por mantenerse al margen de las actividades que se realizan.

Las formas de organización del grupo. El punto de partida para definir las formas de organización del grupo y las estrategias de intervención corresponde a la intención educativa de las actividades, es decir, lo que se pretende favorecer en los niños por medio de las mismas.



- *El trabajo con todo el grupo.* La educadora puede planificar el trabajo de manera que se proponga una misma actividad para todo el grupo. Por ejemplo, “¿Cómo me cuido?” es un material que se presta para que la maestra establezca, como punto de partida, una conversación reflexiva con todos los alumnos; de esta

manera puede propiciar en los niños confianza para hablar de situaciones que les son difíciles de pensar, juzgar y comunicar.

- Hay otros materiales cuyo empleo conviene iniciar mediante actividades con todo el grupo, de modo que los niños se familiaricen con ellos y entiendan el sentido de su uso, para poderlos trabajar en momentos posteriores, en pequeños grupos; tal es el caso del "Dominó" (porque la distribución de los puntos en las fichas es distinta a la convencional y el énfasis está puesto en el conteo), "El arte a mi alrededor" (para guiar la apreciación de las obras artísticas) y "El camino más corto" (para explorar qué hacen los niños ante una situación que les demanda describir rutas).
- *El trabajo en pequeños grupos.* Al trabajar entre pares, los niños tienen oportunidad de comunicar sus ideas, de crear estrategias que les permitan probar soluciones e intercambiar puntos de vista. La educadora podrá organizar pequeños grupos, de modo que todos realicen actividades con el mismo material; por ejemplo, "La gran carrera", "La vida de los animales", "Memoria" o "Lotería".
- En la medida en que los niños se hayan familiarizado con varios materiales y sepan qué hacer con ellos, podrán usarlos en equipos de manera simultánea.

El uso de los espacios y del tiempo. Cualquiera de los materiales puede utilizarse en el aula o fuera de ella; según las condiciones del plantel, se pueden llevar al patio de recreo, un área verde o cualquier otro espacio en el cual los niños puedan moverse libremente y usar recursos que estén al alcance, improvisar o preparar algún escenario, observar las reproducciones de litografías, entre otras posibilidades. Por ejemplo, conviene trabajar fuera del aula "Ahora soy...", con el fin de que los niños tengan posibilidades de desplazarse en espacios más amplios o ambientar mejor sus personajes.

Para que los niños tengan la oportunidad de crear, proponer y comentar, se requiere destinar tiempos suficientes, pues ninguna actividad redundará en aprendizajes reales si el tiempo que se destina a ella es insuficiente para que hagan lo que se espera. Por cada actividad habrá que preguntarse cuánto tiempo será necesario para que

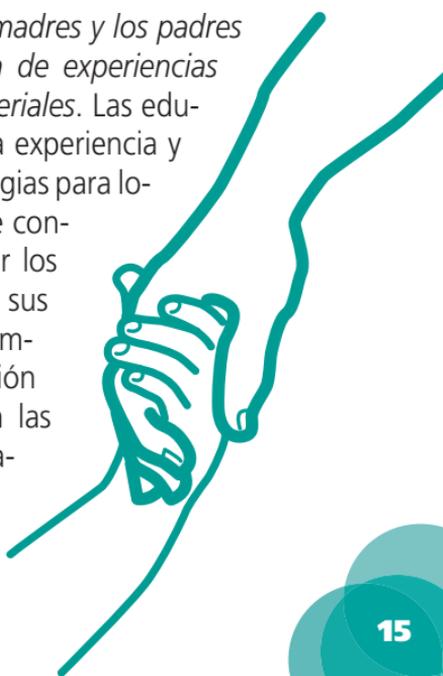


comprendan las reglas del juego, razonen y argumenten sobre las acciones o movimientos que realizan y defiendan los puntos que logran o reconozcan los de los demás.

Involucrar a madres y padres de familia en el proceso educativo. Para que los padres de familia refuercen y complementen las experiencias de los niños en el ambiente familiar, es importante que la docente converse con ellos en diferentes momentos del ciclo escolar, de manera que les ayude a comprender cómo aprenden los niños, cómo manifiestan sus capacidades de razonamiento y reflexión y cómo, aunque sean pequeños, tienen sus propios juicios sobre las relaciones familiares, los acontecimientos que los afectan y sobre cómo son considerados en el ámbito familiar.

Entre otras orientaciones, necesarias para que los padres de familia colaboren y comprendan las finalidades del uso de *Juego y aprendo con mi material de preescolar*, están las siguientes:

- *Analizar con ellos el contenido de Juego y aprendo con mi material de preescolar.* La revisión de este material abre una oportunidad para que los padres de familia encuentren una manera provechosa de uso del tiempo libre de sus hijos en casa. Es también una oportunidad para hacerles comprender por qué ese tipo de actividades resultan más atractivas, divertidas y provechosas para el aprendizaje, que sentarse frente a un libro en el que hacen ejercicios manuales o planas de letras, números u operaciones que no demandan el razonamiento sino la mecanización. Para ello, es necesario que la docente explique con claridad en qué consiste cada material, cómo pueden usarlo con sus hijos y qué pueden lograr éstos al realizar las actividades.
- *Llevar a cabo con las madres y los padres de familia una sesión de experiencias con el uso de los materiales.* Las educadoras tienen amplia experiencia y pueden buscar estrategias para lograr que los padres se convenzan y acepten usar los materiales en casa con sus hijos. Pueden, por ejemplo, invitarlos a una sesión en la cual ellos realicen las actividades con algún material (“Lotería”, “Dominó”, “¿Qué veo?”). Así



se darán cuenta del sentido de las actividades y los aprendizajes que pueden propiciar en sus hijos. También será importante observarlos en la escuela cuando realizan actividades con los diferentes juegos.

- *Solicitar su colaboración para que recorten cada parte del material.* Es necesario que el material sea recortado por los padres, y no por los niños, para garantizar su utilidad. El recorte de las piezas del “Tangram”, por ejemplo, tiene que ser exacto para que coincidan las piezas y el material sea funcional; en el caso de las tarjetas de la “Memoria”, si no se recortan cuidadosamente se corre el riesgo de que los niños las identifiquen por la irregularidad del recorte y no porque recuerden dónde están ubicadas las parejas de tarjetas. Es importante, asegurarse de que los padres tengan clara la necesidad de su colaboración y asuman el compromiso de ayudar a que los niños cuiden sus materiales, tanto en la casa como en la escuela.
- *Dialogar con los padres de familia sobre el apoyo específico que pueden brindar a los niños.* En la medida en que la educadora conoce mejor a sus alumnas y alumnos se percatará de quiénes requieren mayor apoyo por parte de su familia y podrá sugerirles la realización de ciertas actividades relacionadas con las dificultades identificadas. Por ejemplo, si la educadora detecta que algún niño ha tenido pocas oportunidades con el conteo y requiere apoyo en este sentido, es recomendable que su mamá o su papá jueguen con él “La gran carrera” o “Dominó”; o si el niño se inhibe y se resiste a hablar, puede ser que le ayude jugar con su familia a inventar historias con “Había una vez...” o cualquier otra actividad que le agrade e implique la expresión oral.

Las experiencias que los niños vivan con su familia en torno al uso de los materiales pueden ser un motivo de intercambio entre los padres de los alumnos del grupo; escucharlos hablar sobre lo que hacen sus hijos, lo que ellos detectan que logran o que planteen sus posibles dudas para manejar los materiales ayudará a que conozcan también a los niños con quienes conviven sus hijos.

Actividades y orientaciones específicas para el uso de los materiales

TÍTERES

Descripción

El material incluye 15 figuras de personas, animales y seres fantásticos que se manipulan mediante un palito de madera, como se muestra en el modelo de la página 36 de *Juego y aprendo con mi material de preescolar*.



¿Qué se pretende al usar este material?

Que niñas y niños elaboren diálogos o narren historias que pueden ser producto de la imaginación, o evocación de sucesos o vivencias que deseen contar con los títeres.

¿Qué actividades realizar con el material?

Los niños "dan vida" a los títeres a través de la imaginación por lo que resultan un elemento de juego cotidiano, sin importar que se llegue a un producto final como puede ser la representación de una obra.

Lo importante en las actividades con los títeres es el diálogo y la participación de los niños. Para jugar, improvisar o concretar una obra de títeres, no es imprescindible tener



títeres acabados, bonitos, estructurados ni un retablo o teatrillo, además de un esquema de obra previo, ni que la educadora dirija a los niños, paso a paso.

- Los niños pueden usar los títeres en momentos que se destinen al juego libre, en forma individual (cuando ellos eligen el títere y dialogan con él) o con alguien más. Algunos niños quizá decidan jugar con dos o más títeres.
- En pequeños grupos puede abrirse la oportunidad para que los niños realicen improvisaciones individuales con la presencia de un pequeño público conformado por algunos compañeros que prefieran observar en vez de actuar (lo cual puede ser una buena influencia para que se animen a manipular un títere y participar).
- La presentación de equipos ante el resto del grupo debe programarse de modo que todos participen a lo largo de un periodo, y que los niños sepan cuándo les corresponde intervenir. En estos casos es conveniente pedir la participación de los espectadores para que opinen sobre la presentación (la historia, los personajes, lo que dijeron, lo que sintieron durante la presentación, etcétera).

Recomendaciones

El títere es un medio para que el niño se exprese: dice y hace lo que el titiritero quiere comunicar al manipularlo. Puede usarse con o sin retablo (espacio que los titiriteros escogen y detrás o sobre el cual se desarrolla la acción con los títeres).

Al jugar con los títeres los niños elaboran diálogos y emplean recursos lingüísticos diversos. Por ejemplo, la modulación de la voz para hacer que el títere hable, pues no es lo mismo que hable la abuela a que lo haga el niño; los efectos sonoros que ellos mismos suelen producir de forma natural mientras juegan; los ademanes, las expresiones coloquiales, logran que los títeres



interactúen entre sí, que dialoguen, se besen, bailen, se enojen, etcétera.

Es importante prever la elección del espacio donde se usarán los títeres. Los niños decidirán cómo armar el escenario, si hay una puerta, árboles, una casa, un lago, etcétera; y si quieren usar objetos accesorios como juguetes y piezas de material de construcción para ambientar la escena en la que actuarán los títeres. Se pueden incorporar sonidos usando grabaciones de efectos especiales, como la lluvia, el viento, risas, pasos, etcétera; o música para hacer que los títeres bailen, entre otras opciones que la docente y los niños encontrarán.



Para diversificar el espacio en el cual se desarrolla la acción, los niños pueden sugerir si trabajarán sobre una mesa o debajo de ella, por el hueco de una silla invertida, con cajas de cartón abiertas, detrás de ventanas o de un lienzo u otras opciones que ellos sugieran. Hacer un teatro de sombras con ayuda de una lámpara y un lienzo blanco es otra buena opción.

Suele haber alumnos que se muestran inhibidos y no desean participar; en estos casos la educadora no sólo tiene que animarlos, sino guiarlos y darles ideas para que se involucren en las actividades. Si bien el trabajo está centrado en los niños, que la profesora los observe y escuche sus diálogos constituye una oportunidad para conocerlos mejor y tal vez hasta para informarse sobre sucesos que los afectan en el ámbito familiar y de los cuales se atreven a hablar porque lo hacen mediante los títeres.

Para saber más...

- Viviana Rogozinsky, "El juego con títeres", en *0 a 5. La educación en los primeros años*, t. 8, Buenos Aires, Novedades Educativas, 1999, pp. 78-95.
- Ken Goodman, "Lenguaje total: la manera natural del desarrollo del lenguaje", en *Curso de Formación y Actualización Profesional para el Personal Docente de Educación Preescolar*, vol. I, México, SEP, 2005, pp. 145-154.

HABÍA UNA VEZ...

Descripción

El material consta de 30 tarjetas que presentan seis historias con cinco escenas cada una.



¿Qué se pretende al usar este material?

Que niñas y niños narren sucesos o historias que ellos mismos construyan a partir de lo que les sugieren las imágenes.

Esta actividad implica que los niños observen las escenas contenidas en cada historia y las ordenen en una secuencia, según consideren que ocurren dichos sucesos. La narración también implica que los niños describan objetos, personas, lugares, que usen expresiones de tiempo y un vocabulario cada vez más preciso.

¿Qué actividades realizar con el material?

Los niños observan las tarjetas, las ordenan como consideran que se desarrollan los acontecimientos y narran la historia que resulte. Quizá se centren sólo en la descripción de lo que observan en las tarjetas,

o bien, que suceda a partir de lo que les sugieren las escenas, inventen historias más amplias. Aunque las tarjetas sugieren una secuencia, las escenas son flexibles y permiten ordenarlas de diferente manera.

Recomendaciones

La intervención de la educadora para lograr el desarrollo de las competencias de lenguaje en sus alumnos es fundamental, ya que dependerá de las condiciones que propicie y las estrategias que utilice para que los niños hagan uso de la palabra.

Una de las condiciones que se requieren para favorecer el uso del lenguaje es generar situaciones sistemáticas en las que los alumnos sean quienes reflexionen y construyan distintas narraciones de una misma historia. Lograr lo anterior implica que la educadora brinde la oportunidad para que los niños se expresen; para que hablar y escuchar a otros establezca la dinámica en el grupo. La maestra puede favorecer que entre todos propongan y acuerden reglas para el desarrollo de las actividades.

El planteamiento de preguntas constituye una estrategia que ayudará a los niños a avanzar en la descripción de objetos, lugares y sucesos, en el uso de expresiones de tiempo, y en las formas de decir las cosas lógicamente, de tal modo que los demás entiendan sus ideas: ¿quiénes son los personajes que aparecen en las historias?, ¿en dónde están?, ¿qué pasa primero?, ¿y entonces...?, ¿qué ocurre después?, ¿cómo termina la historia?, etcétera.

Para saber más...

- Alain Bentolila, "Derechos y obligaciones de la comunicación. Del iletrismo en general y de la escuela en particular", en *Curso de Formación y Actualización Profesional para el Personal Docente de Educación Preescolar, vol. I*, México, SEP, 2005, pp. 165-166.
- Brian Cambourne, "Lenguaje, aprendizaje y la capacidad para leer y escribir", en *Curso de Formación y Actualización Profesional para el Personal Docente de Educación Preescolar, vol. I*, México, SEP, 2005, pp. 139-144.

¿QUÉ VEO?

Descripción

El material incluye seis regletas de dos vistas. Cada regleta contiene cinco imágenes de grupos de animales o plantas: insectos, animales marinos, reptiles, animales mexicanos en riesgo de extinción, leguminosas, árboles y plantas.

Las regletas se ensamblan como se muestra en el modelo de la página 36 en *Juego y aprendo con mi material de preescolar*.



pulpo



cangrejo



hipocampo



medusa

¿Qué se pretende al usar este material?

Que niñas y niños observen, distingan y describan las características de determinadas plantas y animales, y hagan inferencias a partir de lo que observan, de lo que saben y de la información que obtienen.



camaleón



tor



venado cola blanca



quetzal



vaquita marina



colibrí c

¿Qué actividades realizar con el material?

a) El juego consiste en identificar y describir, mediante preguntas, las características relevantes, visualmente reconocibles en las ilustraciones, de

algunos animales y plantas. Pueden participar de dos a cuatro jugadores. Todos usan la misma regleta.

Un jugador elige una imagen de la regleta sin que sus compañeros se den cuenta de cuál es y los demás jugadores le plantearán (a quien eligió la imagen) dos preguntas por turno, para identificar de qué animal o planta se trata. Por ejemplo: ¿es más grande que... (algun referente conocido)?, ¿tiene aletas?, ¿tiene alas?, ¿tiene espinas?, ¿sus hojas son delgadas?, ¿es de color amarillo?, etcétera.

El jugador que eligió la imagen sólo puede contestar sí o no.

Si después de escuchar las respuestas, quien tiene el turno de preguntar considera tener información suficiente, podrá aventurarse a decir el nombre del animal, planta o leguminosa que su compañero eligió.



Quien identifique el animal, planta o leguminosa gana un punto y elige la siguiente imagen para continuar el juego. Conforme avancen en el dominio del juego podrán optar por utilizar dos o más regletas simultáneamente.

b) Otra forma de utilizar el material es que un alumno describa una o dos características físicas del animal, la planta o la leguminosa que observa para que los otros jugadores identifiquen cuál es. Esto les permitirá hacer más interesante el juego y lograr una observación más detallada de los animales, o bien pueden preguntar por características de los animales que no se muestran en la ilustración, por ejemplo ¿come granos?, ¿vive en...?, ¿brinca para moverse?



frijoles



lentejas



habas



garba

Recomendaciones

Lo más importante en este juego es que los niños identifiquen algunas características relevantes de los animales, plantas y leguminosas, por lo que es conveniente no centrarlo en adivinar sólo el nombre. Se trata de identificar qué características hacen que algo sea lo que es y no otro ser vivo u objeto. En el caso de este juego, distinguir y nombrar que tienen pelo, aletas o tenazas, entre otros rasgos particulares, es más importante que aludir a características comunes a todos los seres vivos, como pueden ser los ojos.

Conforme los niños observen con mayor atención, encontrarán detalles más finos en las imágenes y podrán plantear preguntas más precisas y útiles para ganar el juego. Además podrán percatarse de la importancia de poner atención a las respuestas que obtienen sus compañeros de juego.

En caso de que la educadora observe que los niños tienen dificultad para plantear preguntas pertinentes, se sugiere dar pistas para orientar la observación del niño, de modo que éste encuentre la manera de preguntar. En ningún caso es conveniente que la educadora sea quien plantee la pregunta. Por ejemplo, puede ayudarlos a enfocar su atención y su mirada en algunos rasgos de las patas: cuántas son, cómo son, en qué posición están, de qué color son, etcétera.

Lo que los niños saben y conocen depende de las experiencias que han tenido y tienen en su familia y comunidad. En muchas localidades la vida cotidiana está relacionada con el cultivo de algunas plantas, y con la vida, cría, cuidado y preservación o pesca y caza de algunos de los animales que se presentan en las ilustraciones. En estos casos los niños preguntarán por características que conocen (y que posiblemente no se muestren en la ilustración); si los demás comparten el ambiente, no habrá ningún problema, y así el juego se enriquece. Una parte de los niños viven en espacios urbanos, con escaso contacto directo con ani-



males y plantas que se encuentran en su ambiente natural; en estos casos el juego ayuda a ampliar su conocimiento de ese mundo. Sin embargo, es necesario recordar que la exploración y el conocimiento del mundo natural requiere la observación directa del entorno, por lo que es indispensable realizar otras actividades que permitan a los niños tener

la oportunidad de conocer a los seres vivos en su medio natural y no suponer que los juegos o actividades con estampas son suficientes para que los niños pongan en práctica sus competencias.

Los animales, plantas y leguminosas que se presentan en las regletas no guardan proporción entre sí, lo cual puede generar interés en los alumnos por conocer su tamaño real. Además, es recomendable ayudarlos a profundizar sobre estos intereses a partir de establecer comparaciones con las especies conocidas; de esta manera se formarán una idea más cercana de las características y diferencias entre los seres vivos.

En particular, la regleta "Reptiles" incluye un dinosaurio pico de pato, debido a que estos animales despiertan interés y atención en los niños. Sin embargo, es importante que la educadora explique que estos animales están extintos.

Es necesario explicar a los niños que la regleta de las "Leguminosas" muestra una vaina de lentejas que sólo produce dos semillas, para que calculen cuántas vainas se necesitan para llenar un plato con lentejas.

Para saber más...

- Francesco Tonucci, "El niño y la ciencia", en *Curso de Formación y Actualización Profesional para el Personal Docente de Educación Preescolar*, vol. II, México, SEP, 2005, pp. 37-50.

MEMORIA

Descripción

El material está integrado por 24 pares de tarjetas con figuras de aparatos, herramientas y señales de seguridad.



pinzas



basura



microscopio



cuchara



cámara



computadora



alto voltaje

¿Qué se pretende al usar este material?

Que niñas y niños desarrollen su memoria espacial, al observar imágenes y generar estrategias para recordar dónde están ubicadas las tarjetas y formar pares de imágenes iguales. Asimismo se propicia que las describan y dialoguen acerca de la utilidad o función que tienen en la vida cotidiana las herramientas, los aparatos y las señales de seguridad representados en dichas tarjetas.



¿Qué actividades realizar con el material?

a) El juego tradicional

La memoria es un juego de mesa con reglas. Consiste en acomodar las tarjetas sobre una superficie plana, con las imágenes hacia abajo y formando un cuadrado. Pueden participar dos o más personas. Los jugadores no deben saber dónde está colocada cada figura.

Por turnos, cada jugador levanta dos tarjetas, las observa y las muestra a los demás jugadores; si con ellas forma un par con la misma imagen, se queda con ellas; si no, las vuelve a colocar en donde estaban.

Gana quien reúna el mayor número de pares de tarjetas.

b) Otros usos

Con cada grupo de tarjetas (aparatos, herramientas o señales de seguridad) pueden organizarse actividades para que los niños describan las imágenes o expliquen para qué se utilizan y cómo piensan que funcionan los aparatos y las herramientas; hagan comparaciones con los que conocen; o bien expresen en qué son diferentes los objetos que ven en las tarjetas a los aparatos y herramientas reales que han visto. En el caso de las señales de seguridad, los niños podrían sugerir dónde las colocarían, para qué, qué otras señales (elaboradas por ellos mismos) consideran que sería importante tener y en dónde.



Recomendaciones

En el juego de la “Memoria” es fundamental que la educadora observe los procesos que siguen los niños para identificar qué hacen mientras juegan y las estrategias generadas para no olvidar dónde están las imágenes. Suele ocurrir que, aunque los niños estén en silencio y atentos a las imágenes que sacan los demás, recurren a ciertos apoyos que usan como referente para ubicar la imagen y poder formar un par en la siguiente tirada (por ejemplo, colocar disimuladamente el dedo cerca de una tarjeta ya identificada o intentar guardarla sin que los demás se den cuenta).



A partir del interés que los niños muestren por el juego, se sugiere aumentar el número de tarjetas. Por ejemplo, puede resultar más retador para los niños formar ternas (en este caso, se usará un juego de tarjetas completo y la mitad de otro) o cuartetos con la misma imagen (para ello se usarán dos juegos de tarjetas completos). Estas opciones demandan mayor concentración a los niños y la necesidad de manejar más referentes espaciales, que cuando sólo se forman pares de tarjetas.

Con respecto a la propuesta descrita en “Otros usos”, se pueden organizar actividades de intercambio entre la profesora y todos los alumnos de su grupo, o bien, entre equipos. El énfasis en este caso está en la expresión oral. Según las decisiones que tome la educadora, las actividades pueden dar lugar, por ejemplo, a que los alumnos hablen sobre lo que fabricarían con un desarmador, un martillo, un taladro u otros instrumentos.



Para saber más...

- Elena Bodrova y Deborah J. Leong, “Introducción a la teoría de Vygotsky”, en *Curso de Formación y Actualización Profesional para el Personal Docente, vol. I*, México, SEP, 2005, pp. 69-72.

EL CAMINO MÁS CORTO

Descripción

El material está integrado por cuatro paisajes: una ciudad, un pueblo, un rancho y un parque.

¿Qué se pretende al usar este material?

Que niñas y niños resuelvan problemas que impliquen medición con instrumentos no convencionales. Que establezcan relaciones espaciales al describir recorridos y utilizar palabras que indican posición (arriba, abajo, al frente, atrás), dirección (alrededor-a través, hacia delante-hacia atrás) y distancia (cerca de-lejos de).

¿Qué actividades realizar con el material?

a) *Buscar el camino más corto*

El juego se realiza por parejas. El primer paso es elegir el paisaje con el que se desea trabajar.

Cada jugador señala un lugar para que se tome como punto de partida y de llegada. Posteriormente, cada participante observa el paisaje y decide qué camino tomar, y se lo dice a su compañero.

Para saber cuál de los dos es el camino más corto, los participantes buscan una estrategia para comparar las longitudes de los dos; por ejemplo: con los dedos, rocas, fichas, un cordón u otro objeto que consideren que pueda funcionar.

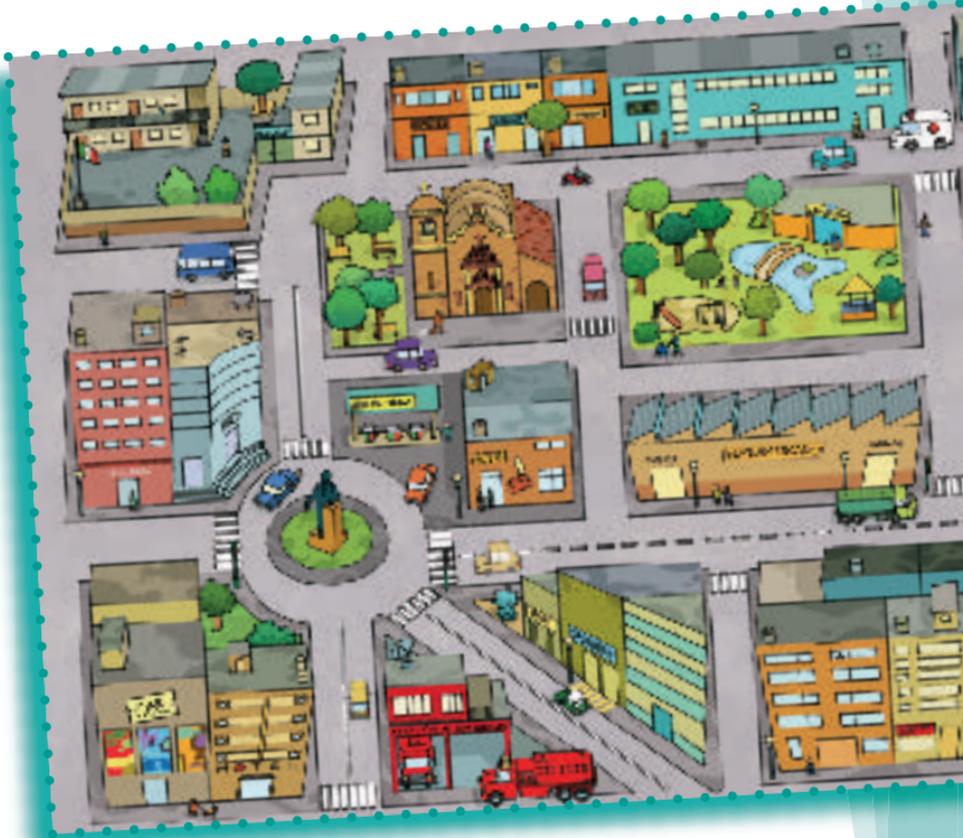
Gana el jugador que haya seguido el camino más corto.

b) *¿A dónde llego?*

Participan tres jugadores. El juego lo inicia el jugador que obtenga el mayor número de puntos al tirar un dado. El niño que empieza elige el paisaje sobre el que se hará el recorrido. Ese paisaje lo tendrá cada jugador.

Quien comienza el juego dice cuál es el punto de partida y describe el camino que sigue; por ejemplo, "me voy a la izquierda...", "luego hacia adelante", sin mencionar a dónde pretende llegar.

Los demás jugadores siguen las instrucciones de quien describe el recorrido. Al terminar la descripción los participantes dicen a qué lugar llegaron.



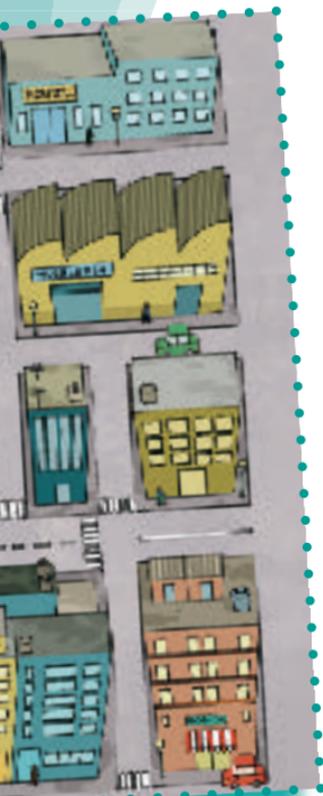
c) *¿Por dónde me puedo ir?*

Un jugador les dice a sus compañeros el lugar de donde sale y al que quiere llegar, para que ellos describan las distintas rutas que puede seguir. Una manera de propiciar la búsqueda de distintas rutas es acordar al inicio de la actividad algunas condiciones, por ejemplo, evitar pasar por... (algún punto de referencia), buscar el camino más seguro (porque pasan menos autos) o elegir el camino con el paisaje más bonito, entre otras posibilidades.

Recomendaciones

La noción de medida se fortalece mediante las experiencias diarias y la interacción que se tenga con los demás para resolver un problema, por esto es importante dejar que los niños resuelvan cómo realizar la comparación de los caminos. Si a alguno de los alumnos se le dificulta hacer la comparación se le sugiere apoyarse en su compañero y, en ocasiones, se puede motivar la participación con preguntas, como *¿qué camino se ve más corto?* y *¿cómo medirías el espacio entre este lugar y el otro?*





Es conveniente que, en el momento que la educadora considere oportuno, los niños expliquen los procedimientos que les permitieron llegar al punto de referencia: qué lugares tomaron en cuenta, qué facilitó que sus compañeros entendieran por dónde tenían que hacer el recorrido, cómo se dieron cuenta de que un camino era más corto para llegar a la meta, etcétera. Esto contribuye a que los alumnos tengan una mejor comprensión de los conceptos espaciales.

Si a los alumnos se les dificulta la descripción de los recorridos, es necesario que la educadora haga una primera descripción antes de que los niños jueguen en equipos.

Al trabajar en equipo es conveniente la intervención de la educadora para dar pistas o plantear preguntas que les ayuden a describir los caminos mediante los puntos de referencia. Por ejemplo, pídeles que digan a sus compañeros qué hay en el camino que quiere que sigan, dónde tienen que dar vuelta, qué lugares ven enfrente y cerca, qué pueden identificar a lo lejos que les indique que van en la dirección correcta, cuántas calles tienen que seguir hacia delante, qué hay antes y después del lugar en el que se encuentran en ese momento. En caso de que las instrucciones que proporcionan sus compañeros no sean claras, la educadora puede animarlos a hacer sus propias preguntas.



Otra manera de aprovechar este material es solicitar a los niños que establezcan semejanzas y diferencias entre los paisajes, al comparar qué elementos existen tanto en la ciudad como en el pueblo, qué actividades se realizan en el pueblo que no se observan en la ciudad, qué servicios se brindan en cada lugar, entre otras. Mediante estas comparaciones los alumnos se introducirán en el conocimiento del medio.

Asimismo, aproveche las imágenes para que los niños observen que se pueden representar los lugares a escalas diferentes y que cada una muestra detalles distintos. Utilice los paisajes por pares como el parque y el rancho que son ampliaciones de los que se encuentran en la ciudad y el pueblo, respectivamente.

Para saber más...

- Susan Sperry Smith, "Espacio y forma", en *Curso de Formación y Actualización Profesional para el Personal Docente de Educación Preescolar*, vol. I, México, SEP, 2005, pp. 259-272.
- Susan Sperry Smith, "Medición" (fragmentos), en *Curso de Formación y Actualización Profesional para el Personal Docente de Educación Preescolar*, vol. I, México, SEP, 2005, pp. 273-278.



AHORA SOY...

Descripción

El material consta de ocho máscaras. Sin embargo, se pueden armar más de 64 personajes al combinar el antifaz con los diferentes aditamentos.

Las máscaras son recortables y de doble vista. Antes de usarlas es necesario colocar una cinta, listón o pedazo de tela delgada en el antifaz, como se muestra en el modelo de la página 36 de *Juego y aprendo con mi material de preescolar*.





¿Qué se pretende al usar este material?

Que niñas y niños representen personajes con las máscaras para comunicar historias imaginarias o reales, mediante el lenguaje oral y la expresión corporal.

¿Qué actividades realizar con el material?

La representación de cuentos e historias en las que intervengan personajes creados con las máscaras. Para ello, los niños pueden inventar y narrar cuentos o sucesos, construir un guión para una obra, o bien, usarlas para actuar con mímica; en esta última opción la expresión corporal es el medio principal para comunicarse. Además, si lo consideran pertinente, pueden emplear los recursos que tengan disponibles en el entorno para ambientar el escenario.

Las combinaciones que los niños pueden hacer con los elementos del material para construir sus máscaras son varias; sin embargo, esas combinaciones aumentan si se da a los niños la oportunidad de usar los antifaces como base y que ellos mismos pongan las características complementarias a su máscara. Posiblemente haya quien cree un personaje fantástico al mezclar los rasgos de diferentes personajes, por ejemplo, o los de una persona con los de un animal, o que alguien decida usar maquillaje para cambiar la expresión de la boca, agregar colmillos, cuernos, etcétera. Éstas son decisiones que tomarán los niños.

Recomendaciones

El uso de las máscaras en actividades creativas es una muestra de la imaginación, fantasía e invención que caracteriza a los niños, y se advierte cuando interpretan cuantos personajes desean en situaciones diversas.

Si las máscaras propuestas son insuficientes para los personajes que quieren representar, los niños pueden elaborar otras, sin que eso exija tiempos excesivos de preparación ni materiales costosos.

Las máscaras pueden constituir un elemento de desinhibición para los niños cuando por diversos motivos se sienten inseguros, no se atreven a hablar o a participar en las actividades. Hay alumnos a los que el hecho de disfrazar su rostro con las máscaras les puede ayudar a expresar emociones e ideas que de otra manera no se atreverían a mostrar en público; a veces un maquillaje sencillo basta para que el niño se sienta disfrazado.



Las máscaras pueden ayudar a modificar ideas sexistas. La educadora ha de propiciar que interpreten diversos papeles, independientemente de si son masculinos o femeninos.

Las máscaras son un recurso que favorece que los niños actúen sin que sea indispensable una escenografía, pues lo más importante es el lenguaje corporal y los efectos sonoros que se producen para caracterizar al personaje elegido o creado.

Para saber más...

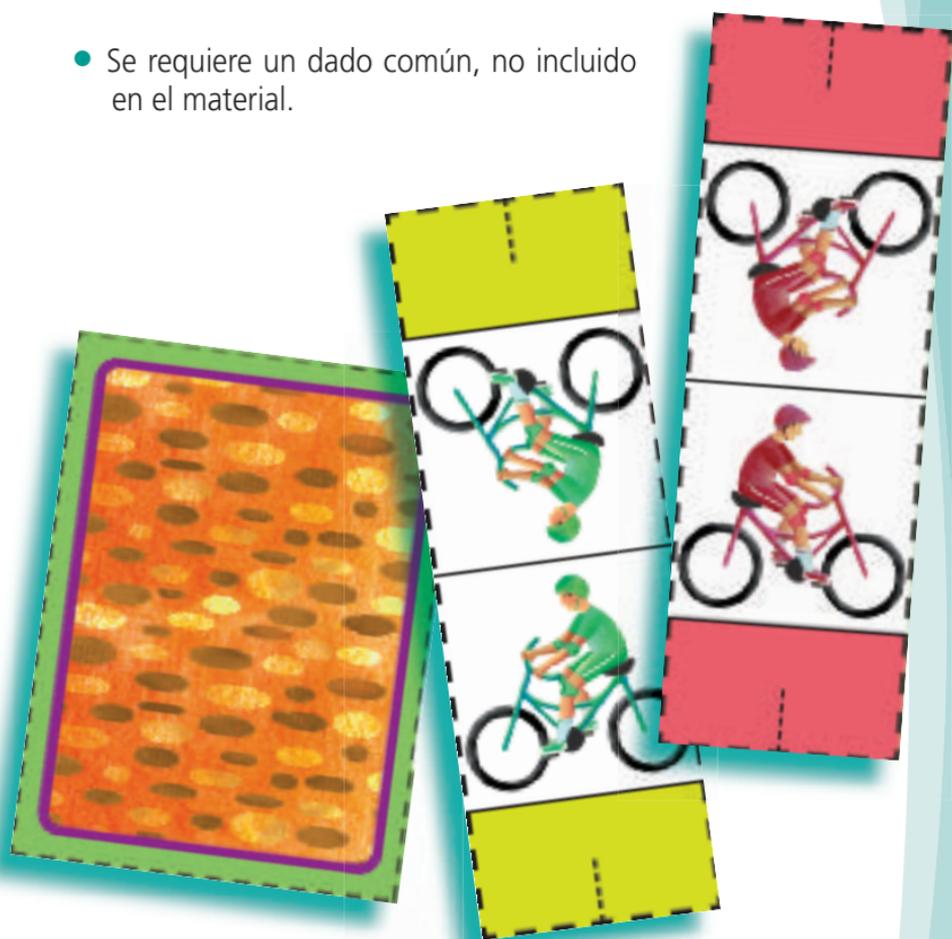
- José Cañas, "Máscaras: Un poco de historia y algunas razones para trabajarlas en la escuela", en J. Cañas, *Didáctica de la expresión dramática*, Barcelona, Octaedro, 1992, pp. 241-250.
- L.S. Vygotsky, "Creación teatral en la edad escolar", en *Curso de Formación y Actualización Profesional para el Personal Docente de Educación Preescolar*, vol. II, México, SEP, 2005, pp. 161-164.

LA GRAN CARRERA

Descripción

El material consta de:

- Una pista dividida en 37 espacios con algunas casillas especiales: rampas, zonas pedregosas y una gallina con sus pollos que cruzan por la pista.
- 12 tarjetas. Por uno de sus lados, seis de ellas se ilustran con rampas, que significan "avanza", y seis con zonas pedregosas, que significan "regresa". En el reverso de las tarjetas se dan las instrucciones de cuántas casillas avanzar o regresar.
- Tres bicicletas recortables, que se ensamblan de acuerdo con el modelo que se muestra en la página 36 de *Juego y aprendo con mi material de Preescolar*.
- Se requiere un dado común, no incluido en el material.



¿Qué se pretende al usar este material?

Que niñas y niños avancen en el aprendizaje del conteo, al usar los primeros números de la serie numérica y establecer la relación entre los puntos que obtienen con el dado y la cantidad de casillas por las que pueden avanzar sobre la pista de carreras.

¿Qué actividades realizar con el material?

El juego consiste en avanzar sobre el tablero de acuerdo con la cantidad que corresponda después de tirar un dado. Pueden participar dos o más jugadores. Los jugadores eligen una bicicleta y la colocan en la casilla de salida. Revuelven las tarjetas tanto de la zona pedregosa como de las rampas, y las colocan en dos pilas, con el texto hacia abajo, en alguna esquina del tablero. Al caer en las casillas identificadas con la rampa y la zona pedregosa, tienen que tomar la carta que corresponda y avanzar o regresar la cantidad de casillas que ahí se indique.

Si cae en la casilla de las gallinas, el jugador pierde un turno porque debe “frenar su bicicleta” para dejarlas pasar.

Gana el juego quien llegue primero a la meta.

El juego puede desarrollarse también sin obstáculos, si se invalidan las casillas especiales de la pista.

Otra forma de jugar puede ser formar parejas o ternas para hacer carreras de relevos; en este caso, la cantidad de vueltas no debe rebasar la de integrantes del equipo. Si el equipo está formado por tres integrantes, el máximo de vueltas que pueden dar son tres, de manera que cada relevo dé una vuelta.

Recomendaciones

Para que los niños aprendan a contar, es necesario que –además de actividades que les demanden decir la serie oral y ponerla uno a uno con los objetos que cuentan– participen en las que tengan que resolver problemas que impliquen agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.

En relación con las actividades propuestas, los niños realizan dos o tres conteos en cada turno: primero para saber qué cantidad salió en el dado; luego, para desplazar su bicicleta por la pista de carreras hacia la meta y, si caen en una casilla de rampa o zona pedregosa, tienen que contar el número de casillas que avanzan o regresan, según indique el dado.

Si bien en el juego se trata de llegar a la meta, lo más importante es que los niños tengan oportunidad de contar por sí mismos en el dado y en la pista.

Se pueden utilizar dos dados para ampliar el rango de conteo hasta 12, esto es conveniente cuando la educadora observa que los niños manejan o identifican los números del 1 al 6.

La observación de lo que hacen los niños mientras juegan, permite a la educadora conocer de qué manera, enfrentan y resuelven este tipo de problemas de conteo. Además, pueden obtener información para intervenir con preguntas que hagan razonar a los niños; por ejemplo: ¿cuánto te tendría que salir en el dado, para que no caigas en la casilla de las gallinas?, o ¿esa cantidad te puede salir en una tirada del dado?



Si juegan con dos dados, algunas preguntas podrían ser: si en un dado te sale cuatro, ¿cuántos puntos te tienen que salir en el otro para que avances siete casillas? En cualquier caso es fundamental que la profesora tenga presente que no se trata de obtener el resultado correcto de una operación, sino de que los niños tengan oportunidades de hacer sus propios razonamientos, señalamientos, agrupamientos, etcétera y que usen sus propias formas de resolver los desafíos intelectuales que se les presentan.



Para saber más...

- Adriana González y Edith Weinstein, "El número y la serie numérica", en *Curso de Formación y Actualización Profesional para el Personal Docente de Educación Preescolar*, vol. I, México, SEP, 2005, pp. 249-257.
- Irma Fuenlabrada, "El Programa de Educación Preescolar 2004: una nueva visión sobre las matemáticas en el jardín de niños", en *Cero en Conducta*, año 20, núm. 51, abril de 2005, pp. 55-74.

LA VIDA DE LOS ANIMALES

Descripción

El material se integra con imágenes acerca de la vida de seis animales que habitan en el territorio mexicano: pez audaz, iguana, mariposa, guacamaya, berrendo y sapo, de los cuales los tres últimos se encuentran en riesgo de extinción. La información sobre cada uno se presenta en seis tarjetas. Una contiene la imagen y el nombre del animal; tres representan diferentes momentos de su vida: cómo nace, cómo es la cría y cómo es el adulto. Las dos tarjetas restantes muestran de qué se alimenta y cómo es el medio donde vive.



¿Qué se pretende al usar este material?

Que niñas y niños observen, clasifiquen y ordenen información sobre las características de los animales, con base en determinados criterios.

¿Qué actividades realizar con el material?

El juego más sencillo consiste en tratar de reunir las seis tarjetas que corresponden a un mismo animal.

- a)** Pueden participar dos o más personas. Se revuelven las tarjetas y se reparten al azar seis a cada jugador, las restantes se apilan con la figura hacia abajo. Por turnos, cada quien toma una tarjeta de las que no se repartieron, si le sirve se queda con ella y descarta la que no le sea útil. Gana el jugador que reúna primero las seis tarjetas del mismo animal.

Una variante del juego consiste en repartir seis tarjetas y tratar de reunir, con el mismo procedimiento, todas las que tienen los nombres de los animales o todas las que representan cómo nacen, dónde viven, etcétera.

- b)** Otra variante, más complicada y en la que pueden participar dos o más niños, consiste en colocar en forma horizontal sobre una superficie plana las seis tarjetas de alguno de los animales, en el siguiente orden: primero la tarjeta con el nombre, luego la que muestra cómo nace, cómo es la cría, cómo es el adulto, qué come y, por último, la del medio en que vive. Alineadas con la primera tarjeta y en línea vertical se colocan sólo las tarjetas con los nombres de los demás animales. Las restantes se revuelven y se reparten entre los jugadores. Por turnos, cada uno intenta colocar alguna de sus tarjetas en la secuencia establecida, siempre y cuando exista una figura contigua. Si no puede colocar alguna tarjeta, cede su turno. Gana el juego quien acomode primero todas sus tarjetas.

Recomendaciones

Los animales son los seres vivos que más llaman la atención de los niños, por lo que en diversos momentos mostrarán la necesidad de expresar lo que saben sobre ellos o preguntar sobre los aspectos que les interesan. Es necesario aprovechar estos momentos para el desarrollo de competencias como la búsqueda de información y la formulación de preguntas y explicaciones.

Utilizar criterios para la clasificación y el ordenamiento de información, como el nombre de los animales, cómo nacen, cómo son las crías, de qué se alimentan, etcétera, ayuda a los niños a enfocar la observación en determinadas características de los animales.

La información que contienen las ilustraciones sobre la vida de los animales permite a los niños que, al compararla y contrastarla, descubran semejanzas y diferencias relevantes relacionadas con las necesidades básicas y algunos aspectos del ciclo de vida.

El papel de la docente para favorecer la reflexión en los alumnos es fundamental. A partir de lo que observe y escuche mientras se desarrolla el juego en sus diversas variantes, la educadora podrá plantear a los niños preguntas como las siguientes: todos los animales nacen, pero ¿sucede de la misma manera?, ¿todos los animales se comen a otros?, ¿cuáles de esos animales viven cerca de nosotros?, ¿por qué piensas que unos sí viven aquí y otros no?, ¿podrían vivir aquí esos animales? (en casas o en la escuela). Reflexionar sobre este tipo de aspectos favorece que los niños elaboren explicaciones sobre algunas de las características de los animales.

La realización de este juego no es suficiente para que los niños aprendan sobre el mundo natural. Los niños pueden profundizar en el conocimiento de la vida de los animales en la medida en que tengan experiencias en las que estén en contacto directo con ellos, por ejemplo al cuidarlos, ya que les permite aprender a alimentarlos o proporcionarles el ambiente y las condiciones adecuadas para vivir, entre otros aspectos.

Los animales dibujados en las tarjetas con el nombre están a escala, por lo que en algunas tarjetas sólo se muestra una parte de su cuerpo. Es importante hacer notar a los alumnos esta característica, para que puedan hacer comparaciones y generar una idea más precisa y cercana de su tamaño real.

Para saber más...

- Esmé Glauert, "La ciencia en los primeros años", en *Curso de Formación y Actualización Profesional para el Personal Docente de Educación Preescolar*, vol. II, México, SEP, 2005, pp. 51-67.

EL ARTE A MI ALREDEDOR

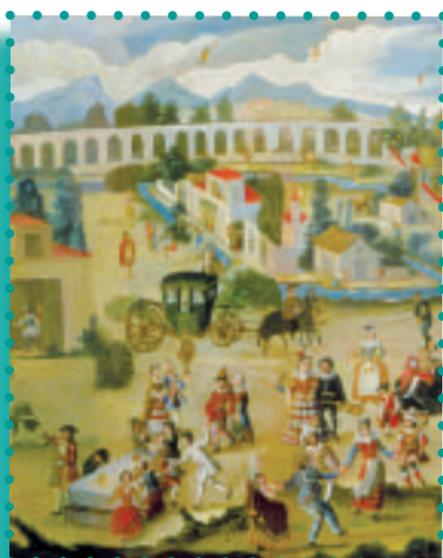
Descripción

El material está integrado por ocho reproducciones de obras de arte, que corresponden a diferentes épocas de la historia de México. Los títulos son los siguientes:

Época prehispánica *Códice Florentino, Músicos*



Época colonial *Alegoría de la Nueva España*



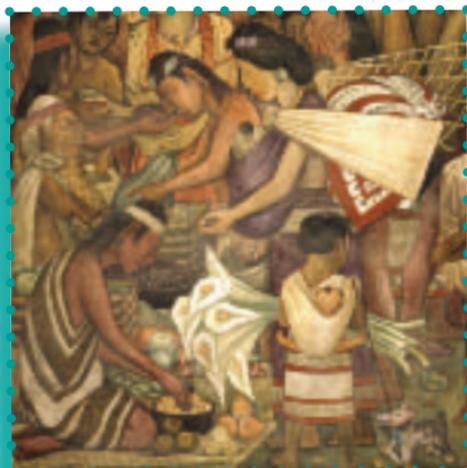
Siglo XIX

Sin título, Jacobo Gálvez



Siglo XX

La gran Tenochtitlan, Diego Rivera



Siglo XX

Retrato de Laura, J. Arellano Fischer



El circo, María Izquierdo



Personaje IV, Rodolfo Nieto



¿Qué se pretende al usar este material?

Que niñas y niños observen obras pictóricas, describan lo que ven en ellas, expresen su opinión y las sensaciones que les provocan; asimismo, que realicen sus propias creaciones artísticas.

¿Qué actividades realizar con este material?

a) Observar y describir

En un primer momento es conveniente promover actividades que favorezcan en los niños la apreciación de obras plásticas; básicamente, la observación y la descripción.

Elegir una sola litografía, de modo que todos los niños describan lo que observan en una misma obra, a partir de las preguntas que la educadora plantee al grupo.

Que cada niño disponga del material, facilita que todos estén atentos.

- Para observar y descubrir detalles pueden plantearse preguntas como: ¿qué ven en esta obra de arte?, ¿cómo es (algún elemento particular que se aprecie en la obra)?, ¿qué hay (arriba, abajo, a un lado, al frente, atrás) de...?, ¿qué hacen (quienes aparecen en la obra)?, ¿en dónde están?, ¿cómo creen que se sienten (los personajes)?, ¿es de día o es de noche? y ¿cómo podemos saberlo?
- Para que los niños expresen las sensaciones y opiniones que les despierta una obra, las preguntas pueden ser: ¿qué fue lo primero que viste en la obra?, ¿qué te llamó la atención?, ¿la obra te agrada o te disgusta?, ¿por qué?, ¿te hace recordar algo?, ¿qué?, ¿qué sientes al mirarla? Y, si quisieras cambiarle el nombre, ¿cómo la llamarías?

Para el desarrollo de las actividades es importante que, además de propiciar la observación libre y atenta de las obras, la maestra llame la atención hacia algún elemento de las mismas (los personajes, los objetos, las sensaciones que provocan, el ambiente, etcétera), con el fin de que los niños descubran detalles que la observación panorámica no permite distinguir. De este modo avanzarán en su capacidad de observación y enriquecerán sus descripciones.

b) Recrear y crear

A partir de las experiencias con los materiales, la educadora puede proponer a los niños que hagan sus propias producciones pictóricas. También para ello hay varias opciones:

- Reproducir la obra que apreciaron.
- Reproducir una parte de la obra (la que cada niño prefiera).
- Hacer una obra propia a partir de lo que les provocó la que apreciaron. Plantear a los niños, por ejemplo: ¿qué te gustaría quitar de la obra?, ¿qué te gustaría que tuviera en lugar de...? Si tú fueras el pintor o la pintora, ¿qué obra pintarías después de ésta (la que observaron)? La docente puede agregar las preguntas que considere pertinentes para animar a los niños a que se expresen mediante el arte.

En actividades como las anteriores es fundamental que toda la producción sea obra de los niños, por lo que el papel de la maestra es observar cómo trabajan y dialogar con ellos sobre lo que pintan.

Recomendaciones

La frecuencia y la periodicidad con que la educadora propicie que los niños participen en actividades como las que aquí se proponen puede influir en el interés y gusto hacia el arte; también contribuir a que sean mejores observadores y que elaboren descripciones y explicaciones cada vez más precisas sobre lo que sienten e imaginan cuando están frente a una obra artística. Según los comentarios que manifiesten sus alumnos, la educadora tiene la oportunidad de centrar la observación y la descripción: en los personajes y sus características, en los detalles del lugar, en el contraste de luz y sombra o en la obra completa.

Probablemente durante las actividades haya niños a quienes les resulte difícil expresar su opinión o describir lo que observan; en estos casos es importante que la profesora les dé el tiempo necesario para participar. Puede ser que la producción de una obra propia los ayude.

En la medida en que la educadora identifique que los niños pueden realizar las actividades con cierta autonomía, puede optar por la integración de equipos de tres o cuatro alumnos.

La exposición de las producciones de los niños y la conversación acerca de las mismas contribuye a que valoren su obra y creatividad, porque les permite reconocerse en las producciones y reconocer a sus compañeros.

La información relacionada con la obra, como el nombre del autor, algunos acontecimientos de su vida, cómo se hizo y la técnica que se empleó puede ser de interés para los niños si la obra los ha entusiasmado o interesado. Sólo proporcione información si los niños la solicitan.

Para saber más...

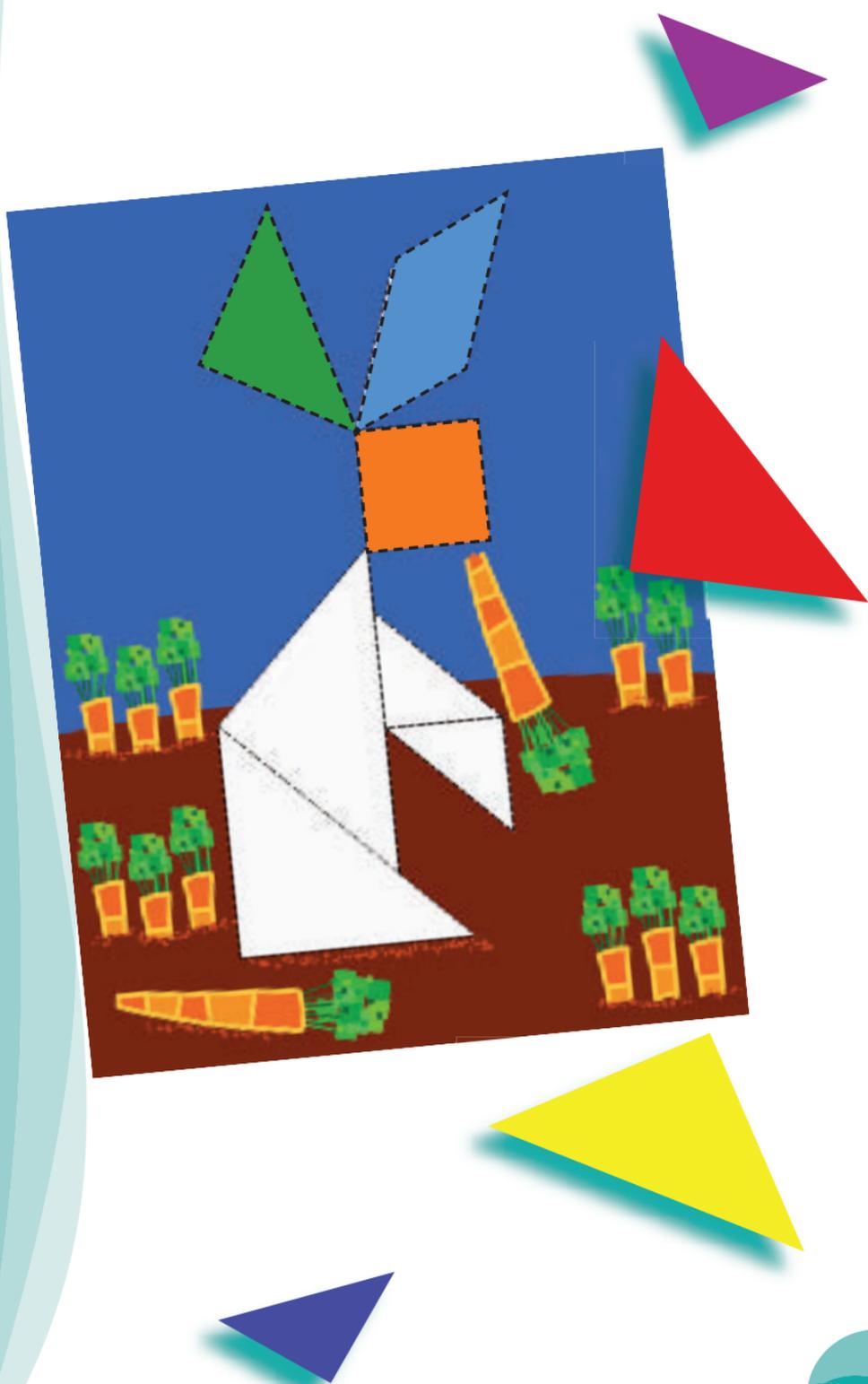
- Myriam Nemirovsky, "Materiales decorativos", en *Curso de Formación y Actualización Profesional para el Personal Docente de Educación Preescolar*, vol. II, México, SEP, 2005, pp. 151-153.
- Carol Seefeldt y Barbara Wasik, "Motivar la expresión artística de los niños", en *Curso de Formación y Actualización Profesional para el Personal Docente de Educación Preescolar*, vol. II, México, SEP, 2005, pp. 155-159.

TANGRAM

Descripción

El material consta de un tangram, que es un rompecabezas formado por cinco triángulos, un cuadrado y un romboide, con los cuales se pueden construir diferentes figuras. Incluye siete modelos de figuras.

Nota: Como se deben utilizar en muchas ocasiones, las piezas del tangram no deben pegarse.



¿Qué se pretende al usar este material?

Que las niñas y los niños pongan en juego su percepción geométrica y la desarrollen al construir diversas imágenes en función de diferentes ubicaciones espaciales de las piezas del tangram.

¿Qué actividades realizar con el material?

Algunas opciones para realizar actividades con el tangram son las siguientes:

a) *Crear figuras libremente.*

Como actividad inicial, permitir que los niños usen libremente el material para que armen las figuras que deseen.

b) *Trabajar con los modelos del material.*

Cada uno trabaja con su material, superponiendo las piezas del tangram hasta lograr la figura del modelo, o bien, reproduce la figura “fuera del modelo”.

Lo más importante es que los niños experimenten con las piezas para superar el desafío planteado: armar el modelo. Es decir, no se trata de que aprendan cómo se llama cada figura ni de qué color es, sino que desarrollen su percepción geométrica.

El hecho de que en el tangram no haya ninguna figura que tenga la forma del modelo, exige que los niños imaginen las figuras ocultas en éste; así, podrán “ver”, por ejemplo, dos triángulos en un cuadrado, y se irán dando cuenta de cuál es la figura que corresponde utilizar en cada caso. Por eso es indispensable que prueben hasta armar el rompecabezas.

c) *Reproducir un modelo creado por otro.*

- En parejas, uno de los integrantes elabora un modelo, lo tapa para que su compañero no lo vea; en seguida le indica qué figura colocar y dónde hacerlo, para que reproduzca el modelo.
- En parejas, cada uno de los integrantes elabora un modelo, dibuja el contorno y se lo muestra a su compañero para que éste lo arme.

Recomendaciones

El uso del tangram favorece el aprendizaje geométrico en los niños porque, al manipular simultáneamente las figuras –el cuadrado, el triángulo y el romboide– para construir otras, reconocen sus características y establecen relaciones entre ellas. Por ejemplo, se dan

cuenta de que un mismo espacio puede ser ocupado por dos romboides, o por dos triángulos, un trapecoide y un cuadrado; que el romboide se forma con un cuadrado y un triángulo, que con las mismas piezas se pueden construir diferentes figuras (a diferencia de los rompecabezas convencionales), como se puede observar en la siguiente figura.

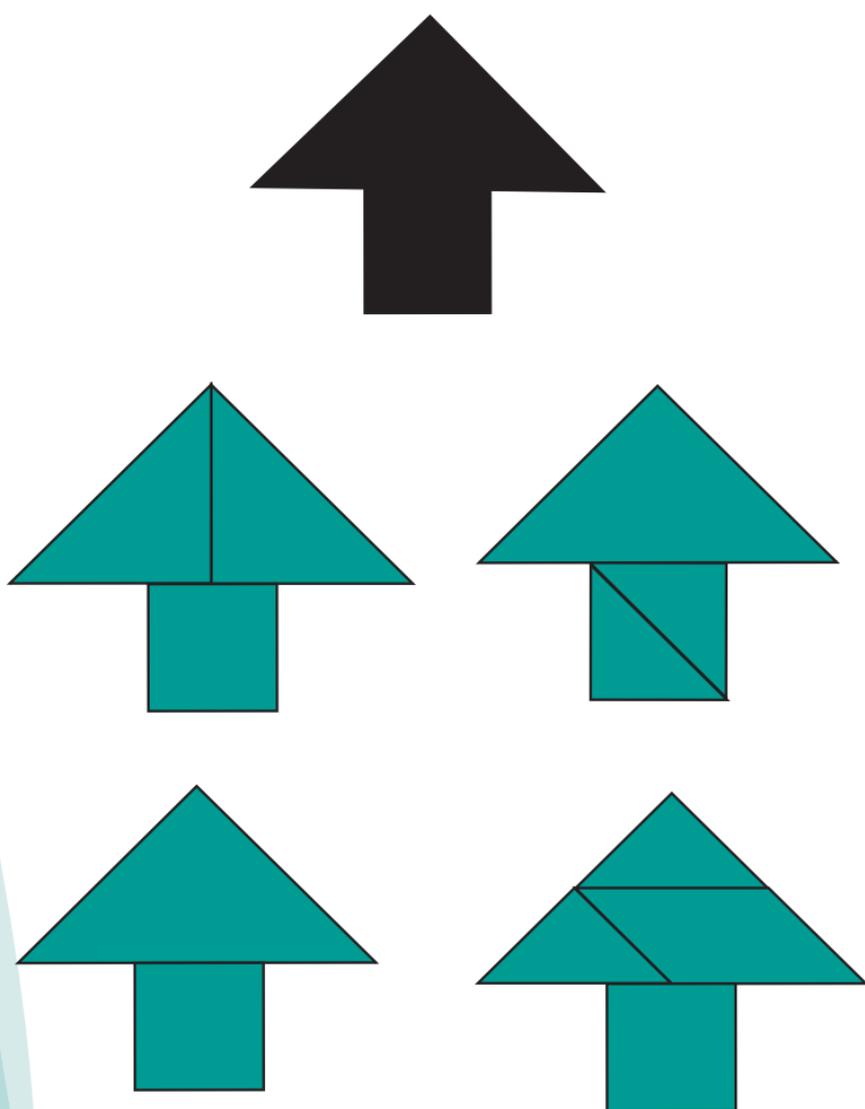


Figura 1. Flechas y sus soluciones

Con fines formativos y para comprender en qué consisten los retos que implican las actividades con el tangram, es conveniente que la educadora también construya las figuras propuestas, con los distintos niveles de complejidad.

Los modelos que contiene el material pueden representar distinto nivel de dificultad para cada niño. Para armar los más sencillos, los niños requieren pocas piezas y pueden apoyarse en el color de las figuras. La dificultad aumenta al armar los modelos que requieren todas las piezas del tangram, aunque se mantenga el color de las figuras.

También aumenta la dificultad cuando los modelos se arman con todas las piezas y sólo se dispone del contorno de las figuras como apoyo. Otros modelos complejos son aquellos que están a escala, ya que su tamaño es menor al de las piezas del tangram; como no es posible colocar las piezas sobre el dibujo, los niños pueden usar el color como referente. Además de los modelos que contiene el material, la educadora también puede proponer otros, como el que se mostró en la figura 1.

Hay que recordar que existen modelos como el de la flecha, que tienen varias soluciones, cada una de las cuales depende de la percepción geométrica de los niños. Estas soluciones surgen sólo si su maestra da oportunidad de que sean ellos quienes las encuentren, mediante los intentos y razonamientos que hagan al manipular los materiales.

Como se puede advertir, no se propone el trabajo en equipo porque el tipo de actividad demanda realizar intentos frecuentes (y a veces rápidos), basados en la percepción individual.

Es importante que la docente observe los movimientos que hacen: qué figuras eligen, cuántos intentos hacen para colocarla en el lugar que ellos consideran que se puede poner, si eliminan una e intentan con otra, si intentan acomodarla de diferentes maneras y lo logran o no donde corresponde, etcétera. Cuando algún alumno presente dificultades durante la actividad, la educadora puede apoyarlo mediante preguntas (¿y si pruebas con esta figura?) o ayudándole a colocar alguna de las piezas, la educadora nunca debe colocar todas las piezas, pues en lugar de promover el aprendizaje del niño lo impedirá.

Para saber más...

- Irma Fuenlabrada, "¿Cómo desarrollar el pensamiento matemático en los niños de preescolar?", en *Curso de Formación y Actualización Profesional para el Personal Docente de Educación Preescolar, vol. I*, México, SEP, 2005, pp. 279-296.

¿CÓMO ME CUIDO?

Descripción

El material incluye ocho escenarios con situaciones de riesgo a las que pueden estar expuestos los niños en edad preescolar dentro del hogar y fuera de él. Todas las escenas son independientes entre sí.



¿Qué se pretende al usar este material?

Que niñas y niños conversen sobre situaciones en las que puede haber riesgo de que ocurra un accidente y reflexionen sobre las medidas de prevención.

¿Qué actividades realizar con el material?

En parejas o ternas, analizar las láminas e identificar cuál puede ser el riesgo en cada una de las situaciones. Conversar acerca de aspectos como los siguientes:

- Lo que observan o interpretan que ocurre en cada caso.
- Lo que suponen que hicieron o harían los personajes, o lo que está a punto de ocurrir.
- Lo que se puede hacer para evitarlo.

Recomendaciones

En la medida en que los niños tengan oportunidades para hablar de las situaciones de riesgo a las que pueden estar expuestos o de accidentes que han sufrido, de reflexionar respecto a qué los provocó y cuáles fueron sus consecuencias, así como pensar y proponer medidas que pueden adoptar para tomar precauciones y evitar accidentes, comprenderán por qué es importante practicar medidas de seguridad personal y colectiva, aprenderán a tomar decisiones que estén a su alcance para prevenir accidentes y adquirirán actitudes favorables hacia el cuidado de sí mismos, a ser cautelosos y evitar ponerse en riesgo.

El desarrollo que los niños alcanzan en la edad preescolar los hace atrevidos; su curiosidad los lleva a querer experimentar y ponerse a prueba, se sienten seguros de poder resolver los problemas que se les presenten, aunque no siempre con conciencia del peligro al que pueden exponerse. Estas características los hacen vulnerables, por lo que aumenta el riesgo de que sufran algún accidente.

A los niños les gusta hablar sobre su vida, su familia y sus experiencias, por lo que seguramente al observar las situaciones que se presentan podrán relacionarlas con algunos accidentes que han tenido ellos, alguien de su familia o algún conocido. Asimismo, podrán reflexionar y proponer las medidas de seguridad personal y colectiva que consideren importantes, de acuerdo con las experiencias que conocen y han vivido. La docente puede plantear preguntas que ayuden a la reflexión de los niños como: ¿realizar esa acción es peligroso?, ¿por qué puede serlo?, ¿qué puede pasar?, ¿cómo se podrían cuidar ante una situación peligrosa?, entre otras.

También se les puede pedir que piensen y digan qué aconsejarían a los niños de los escenarios. Las actividades pueden dar lugar a la elaboración de un cartel colectivo, en el cual la maestra escriba las reglas que ellos propongan para evitar accidentes y los niños lo





ilustran. El cartel puede colocarse en alguna parte de la escuela, para promover la prevención de accidentes desde la visión de los niños.

Es más alta la proporción de los accidentes que sufren los niños en su casa que fuera de ella, por lo que será importante buscar estrategias que permitan trabajar el tema de manera conjunta entre la escuela y la familia. Continuar en casa el diálogo y la reflexión con respecto a cómo prevenir accidentes, fortalecerá en los niños actitudes favorables hacia el cuidado de sí mismos. De esta manera, el efecto formativo se reforzará y complementará.

La información que obtenga la educadora sobre el tipo de accidentes que son más frecuentes en el contexto del grupo que atiende, le ayudará a anticipar las reacciones de los alumnos frente a la actividad y en consecuencia estar preparada para plantear preguntas que favorezcan la reflexión, la toma de conciencia, la comprensión de las situaciones que pueden poner en riesgo su salud y seguridad, y a construir colectivamente las medidas para prevenir y evitar accidentes.

Para saber más...

- Organización Mundial de la Salud, "El nuevo reto. ¿Qué es la educación? ¿Qué es la salud?", en *Curso de Formación y Actualización Profesional para el Personal Docente de Educación Preescolar*, vol. II, México, SEP, 2005, pp. 221-224.
- Asociación Mundial de Educadores Infantiles (AMEI-WAECE), "Protegiendo a los niños de los abusos", en *Curso de Formación y Actualización Profesional para el Personal Docente de Educación Preescolar*, vol. II, México, SEP, 2005, pp. 225-235.

DOMINÓ

Descripción

El material consta de 28 fichas, al igual que el dominó convencional, con la diferencia de que los puntos tienen una distribución diferente.

¿Qué se pretende al usar este material?

Que niñas y niños utilicen el conteo para identificar la cantidad de puntos que hacen corresponder una ficha con otra y que asocien dicha cantidad con el nombre de los números.

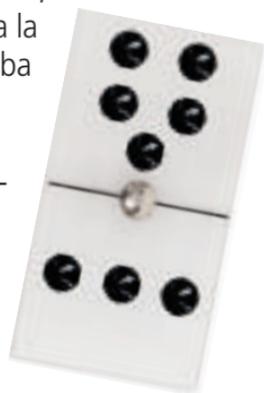


¿Qué actividades realizar con el material?

En el juego participan cuatro personas. Las 28 fichas de un dominó se colocan por el reverso y se revuelven. Cada jugador toma siete fichas y las observa. Es importante que los jugadores no vean las fichas que tienen los compañeros.

Quien tiene la ficha con el mayor número de puntos (seis en ambos lados de la ficha), tira primero. A partir de ella y por turnos, tiran los demás jugadores, colocan la ficha que en uno de sus lados tenga la misma cantidad de puntos que la que se acaba de tirar.

Por ejemplo, si el primer jugador colocó la tarjeta que en ambos lados tiene seis puntos, el segundo deberá colocar una que en alguno de sus lados tenga seis puntos. El siguiente jugador puede tirar otra ficha con seis puntos, o bien, una con la cantidad de puntos que queda en el otro extremo.



Cuando el jugador en turno no tenga una ficha con la misma cantidad de puntos que las colocadas en los extremos, cederá el turno al siguiente jugador.

Hay dos posibilidades para ganar:

- Gana quien logre colocar primero todas sus fichas. En este caso, el ganador cuenta los puntos que hay en todas las fichas que no lograron tirar sus compañeros, y esos son los puntos que acumula en esa ronda del juego.
- En caso de que todos los jugadores tengan fichas y ya no se pueda tirar ninguna en los dos extremos, cada quien cuenta los puntos de las fichas con las que se quedó. Gana quien tenga menor cantidad de puntos.



El juego también puede realizarse entre dos o tres participantes.

El procedimiento inicia igual, cada jugador tomará siete fichas. En este caso inicia quien tenga la ficha con el mayor número de puntos y a partir de ella tiran los demás.

Cuando algún jugador no tiene una ficha con la cantidad de puntos que pide el juego, tomará una ficha entre las disponibles,



otra y otra, hasta que salga la que necesita para continuar el juego. Cuando ya no hay fichas que tomar, se cede el turno al siguiente jugador.

Recomendaciones

La distribución de los puntos en las fichas de este dominó, distinta a la del dominó convencional, propicia que los niños se vean ante la necesidad de contar, en vez de guiarse simplemente por la percepción de un arreglo regular que encuentran tanto en el dominó como en un dado común.

Mientras juegan con el dominó, los niños requieren estar atentos para cerciorarse, tanto de que tienen una ficha que les permite tirar, como de que los demás jugadores tiren una ficha adecuada y no otra (tal vez alguien se equivoca o "hace trampa"); los niños que se percatan de esto, lo dicen y corrigen.

Para ayudar a que los niños entiendan mejor el juego es importante que sepan que sólo si cuentan van a poder saber qué ficha tirar, cuál deben encontrar cuando se les acaban las suyas, quién se queda con más o con menos puntos y, por lo tanto, quién gana.



La práctica de este juego, como ocurre con otros, ayuda a los niños a descubrir estrategias para jugar. Podrán darse cuenta, entre otras cosas, de cuántas fichas hay de cada cantidad de puntos.

Para saber más...

- Adriana González y Edith Weinstein, "El número y la serie numérica", en *Curso de Formación y Actualización Profesional para el Personal Docente de Educación Preescolar, vol. I*, México, SEP, 2005, pp. 249-257.
- Irma Fuenlabrada, "El Programa de Educación Preescolar 2004: una nueva visión sobre las matemáticas en el jardín de niños", en *Cero en Conducta*, año 20, núm. 51, abril de 2005, pp. 55-74.

LOTERÍA

Descripción

Este juego de mesa contiene 24 tarjetas (con ilustraciones de objetos antiguos, instrumentos musicales y juguetes) y ocho planillas, cada una con las ilustraciones de esos objetos por el frente y los nombres de los mismos por el reverso.

Para jugarlo se requieren fichas (no se incluyen con este material) u objetos pequeños que sirvan para marcar en la planilla las figuras que se identifiquen.



Lotería





¿Qué se pretende al usar este material?

Que niñas y niños nombren objetos e identifiquen tanto las imágenes como algunos rasgos del sistema de escritura (si se juega con las planillas y las tarjetas por la parte escrita).

¿Qué actividades realizar con el material?

Se puede jugar de distintas maneras:

- Con las planillas y las tarjetas por el frente (donde están las imágenes).
- Con las planillas y las tarjetas por el reverso (donde están escritos los nombres de los objetos ilustrados).
- Con las tarjetas por el lado del dibujo y la planilla por el lado de las palabras, o viceversa.

Las tarjetas se revuelven y se colocan una sobre otra con la cara hacia abajo (las ilustraciones o los nombres escritos, según se decida). Éstas se colocan en un lugar donde los jugadores no vean el orden de las tarjetas.

Por turnos, cada jugador toma una tarjeta, la muestra a los demás jugadores y menciona de qué figura o palabra se trata. Los jugadores buscan en su planilla, y si tienen esa figura o palabra, colocan una ficha sobre ella.

En el juego participan dos o más niños. Antes de iniciar es necesario acordar con qué opción se va a jugar y cuál es la condición para ganar el juego. Para determinar el ganador se puede optar por una de las siguientes reglas: gana el primer jugador que complete su carta o quien complete una línea en dirección vertical, horizontal o diagonal.

También cada jugador puede utilizar dos planillas a la vez; o bien, jugar en equipo por parejas (tendrían que jugar un mínimo de dos parejas), en cuyo caso deberán completar las planillas de los dos integrantes para poder ganar.



Recomendaciones

Las opciones presentadas tienen distinto nivel de dificultad para los niños. Es probable que en el grupo haya niños que no conozcan los objetos que se ilustran en la “Lotería”, o que les llamen de otro modo. Es conveniente realizar una primera exploración del material, y que los niños tengan oportunidad de decir lo que saben acerca de los objetos ilustrados y también de expresar sus dudas o su curiosidad en relación con ellos.



Al utilizar las planillas por la parte escrita, la intervención de la maestra es importante para apoyar a los alumnos en la identificación de algunas de las características del sistema de escritura, es decir, con cuántas y con cuáles letras se escribe, con cuál empieza y con cuál termina.

Por lo anterior, es conveniente que la educadora participe con un pequeño grupo de niños (tres o cuatro) a la vez, y no con todo el grupo; de esta forma también los niños tendrán mejores oportunidades para explorar lo escrito, pensar con calma y poner en juego lo que saben (por ejemplo, en la relación entre el sonido y las letras escritas, qué letras les son familiares, cuáles ya conocen porque forman parte de su nombre, entre otros aspectos), y también para interactuar con los compañeros y con su maestra porque cada uno sabe diferentes cosas y entre ellos las comparten.

Las tarjetas de la “Lotería” también se pueden utilizar para que los niños describan los objetos antiguos; dialoguen con su maestra y entre ellos acerca de para qué consideran que servían y cómo piensan que funcionaban; comparen los objetos con los actuales y pregunten a sus abuelos o a sus padres si los conocieron o si los usaron.

Para saber más...

- Emilia Ferreiro, “El espacio de la lectura y la escritura en la educación preescolar”, en *Curso de Formación y Actualización Profesional para el Personal Docente de Educación Preescolar*, vol. I, México, SEP, 2005, pp. 199-202.

Otros recursos didácticos

Las educadoras cuentan con diversos materiales de apoyo para su labor docente, que han sido distribuidos por la Secretaría de Educación Pública en las escuelas y en los Centros de Maestros.

Antes de utilizar los materiales es necesario hacer una adecuada selección, basada en el contenido de los mismos y su posible potencial para emplearse en actividades que permitan el desarrollo de algunas competencias en los alumnos. Asimismo, es indispensable que las maestras:

- Revisen con atención el material, a fin de que conozcan el contenido.
- Definan con precisión la intención educativa, de modo que las actividades que se desarrollen conduzcan hacia el fortalecimiento de las competencias del nivel educativo de preescolar.
- Prevean los momentos y tiempos de empleo del material, de manera que se aproveche al máximo para el aprendizaje.

A continuación se presentan algunos de los materiales que están disponibles:

Materiales dirigidos a niñas y niños:

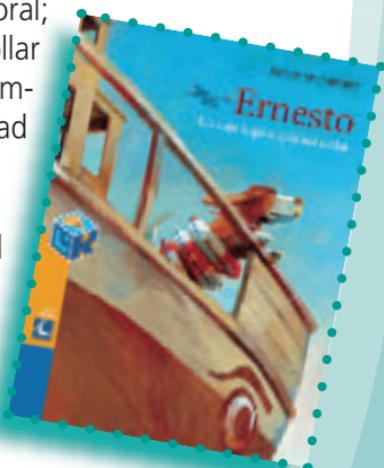
Libros de las Bibliotecas Escolares y Bibliotecas de Aula.



La finalidad de estas bibliotecas es brindar a los alumnos oportunidades de acceso a una amplia diversidad de libros, de acercarse al lenguaje escrito y fortalecer el lenguaje oral; y desarrollar desde temprana edad

el hábito de la lectura.

Las colecciones correspondientes al nivel preescolar incluyen las series Al sol solito y Pasos de luna, con temas como: la naturaleza, el cuerpo, los nú-





meros y las formas, los objetos y su funcionamiento, las personas, los juegos, actividades y experimentos; también lo integran cuentos de aventuras, de viajes, de la vida cotidiana, poesía, rimas, canciones, adivinanzas, juegos de palabras, teatro y representaciones con títeres y marionetas.

Los acervos que conforman las Bibliotecas Escolares y de Aula, se distribuyen

año tras año en cada una de las escuelas de educación preescolar, por lo que están disponibles para su uso a nivel nacional.



La lista de estos libros se puede consultar en la página del Programa Nacional de Lectura: <http://lectura.dgme.sep.gob.mx>

Materiales dirigidos a las educadoras:

a) Biblioteca para la Actualización del Maestro (BAM)

Los libros de la Biblioteca para la Actualización del Maestro son un recurso para apoyar la formación y actualización continua de las educadoras y han sido seleccionados con base en las necesidades más frecuentes de información y orientación que se requieren para su práctica diaria. Estos materiales pueden consultarse en los acervos de los Centros de Maestros. Entre los títulos recomendados se encuentran:

Airasian, Peter W., *La evaluación en el salón de clases*, México, SEP-McGraw Hill Interamericana, 2002.

Astolfi, Jean Pierre, *El "error", un medio para enseñar*, México, SEP-Diada, 2004.

Bodorva, Elena y Deborah J. Leong, *Herramientas de la mente*, México, SEP-Pearson Educación, 2004.

Boimare, Serge, *El niño y el miedo de aprender*, México, SEP-FCE, 2001.



Casanova, María Antonia, *La evaluación educativa. Escuela básica*, México, SEP-Muralla, 1998.

Cohen, Dorothy H., *Cómo aprenden los niños*, México, SEP-FCE, 1997.

Fullan, Michael, y Andy Hargreaves, *La escuela que queremos. Los objetivos por los que vale la pena luchar*, México, SEP-Amorrortu, 1999.

Gómez, Margarita, et al., *El niño y sus primeros años en la escuela*, México, SEP, 1995.

Harf, Ruth; et al., *Raíces, tradiciones y mitos en el nivel inicial: dimensión histórico-pedagógica*, México, SEP, 2002 (Cuadernos).

Meece, Judith, *Desarrollo del niño y del adolescente. Compendio para educadores*, México, SEP-McGraw-Hill, 2000.

Observatorio Nacional de Lectura, *Miradas al arte en la educación*, México, SEP, 2003 (Cuadernos).

Perkins, David, *La escuela inteligente. Del adiestramiento de la memoria a la educación de la mente*, México, SEP-Gedisa, 2000.

Perrenoud, Philippe, *Diez nuevas competencias para enseñar*, México, SEP-Graó, 2004.

Saint-Onge, Michel, *Yo explico, pero ellos... ¿aprenden?*, México, SEP-FCE-Enlace Editorial, 2000.

Schmelkes, Sylvia, *La formación de valores en la educación básica*, México, SEP, 2004.

Seefeldt, Carol, y Barbara Wasik, *Preescolar: los pequeños van a la escuela*, México, SEP-Pearson, 2005.

Tonucci, Francesco, *La reforma de la escuela infantil*, México, SEP, 2002 (Cuadernos).

Torres, Rosa María, *Qué y cómo aprender. Necesidades básicas de aprendizaje y contenidos curriculares*, México, SEP-UNESCO-OREALC, 1998.



b) Programas de televisión

Estos materiales audiovisuales fueron elaborados para contribuir a la formación permanente de las educadoras. Se transmiten por la red Edusat. Para conocer los días y horarios en que se pueden ver es necesario consultar la Guía de Programación Edusat.

Los títulos que abordan temas de interés para las maestras son los siguientes:

Serie: Reforma de la educación preescolar

- Programa 1: La reforma. Un proceso de aprendizaje.
- Programa 2: La poesía en el aula de preescolar.
- Programa 3: Dime cómo es tu huella.
- Programa 4: Apreciación artística.
- Programa 5: Pensamiento matemático.
- Programa 6: Planificación y evaluación.
- Una educación preescolar a la altura de las exigencias infantiles: contenidos clave y retos pedagógicos I.
- Una educación preescolar a la altura de las exigencias infantiles: contenidos clave y retos pedagógicos II.
- La práctica psicomotriz. Una propuesta de apoyo a la maduración del niño.

Serie: Así le hicimos... para leer

- Aguascalientes. Lecturas en el jardín.

Serie: Formación inicial de maestros

- El maltrato infantil y su repercusión en el desarrollo del niño.
- Los derechos del niño lector.

Créditos de imágenes

Alegoría de la Nueva España (detalles), siglo XVIII
Colección Banco Nacional de México

Músicos
Códice Florentino, Libro VIII, Lám. XLVIII, fig. 69
CONACULTA-INAH-MEX.

El circo, siglo XX
María Izquierdo (1902-1955)
Colección Banco Nacional de México

Personaje IV, 1966
Rodolfo Nieto (1936-1985)
Fotografía cortesía del Museo de Arte Moderno, CONACULTA-INBA

Retrato de Laura, 1975
José Arellano Fisher (1911-1995)
Colección: Sra. Laura Arellano

Sin título (detalle), ca. 1865
Jacobo Gálvez (1821-1882) y Gerardo Suárez (1834-1870) Mural
Fotografía: Betty Groth
CONACULTA-INAH-MEX.

La Gran Tenochtitlan vista desde el mercado de Tlatelolco, 1945
Diego Rivera (1886-1957)
Fotografía: Rafael Doniz
Reproducción autorizada por el Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura, 2008
D.R. © 2008 Banco de México, "Fiduciario" en el Fideicomiso Relativo a los Museos Diego Rivera y Frida Kahlo, Av. Cinco de Mayo No. 2, Col. Centro, Del. Cuauhtémoc, 06059, México, D.F.

Ilustración
Cecilia Vergara: ¿Qué veo?
Rocío Padilla: Ahora soy...
Pedro García: La vida de los animales (mariposa monarca)
Ricardo Peláez: El camino más corto
Cecilia Rébora: ¿Cómo me cuido?
Felipe Ugalde: La gran carrera
Imelda Latapie: Tangram
Ricardo Figueroa: Había una vez... (historieta 1)
Fabián González: Títeres

Fotografía
Agustín Estrada: Memoria y Lotería

Guía para la educadora.
Tercer grado. Educación preescolar
se imprimió por encargo de la
Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos,
en los talleres de xxxxxxxxxxxxxxxx
con domicilio en xxxxxxxxxxxx
xxxxxxxxxxxxxxxx en el mes de xxxxxx de 2008.
El tiraje fue de xxxxxxxxxxxx ejemplares.