

**DISEÑO DE ESTRATEGIAS PARA EL DESARROLLO DE
COMPETENCIAS EN NIÑOS DE SEGUNDO GRADO DE
EDUCACIÓN PREESCOLAR**

TESIS

QUE PRESENTA:

NAYELI GONZÁLEZ GONZÁLEZ

PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADA EN PEDAGOGÍA

DIRIGIDA POR:

FERNANDO CHÁVEZ ARREDONDO

MEXICO 2013

Dedicatoria

A mis padres:

*Ricardo González Lobera
Rocío González Monroy*

Por su amor y apoyo incondicional, por su gran ejemplo de constancia en el trabajo y por ser mis maestros de vida.

A mis hermanos:

Emmanuel y Gabriela

Por ser mis amigos, por sus consejos y por preocuparse por mí en todo momento.

A mi hermosa familia:

Gerardo y Antonieta

Por su amor, apoyo, ayuda, comprensión, paciencia y por enseñarme a ser un mejor ser humano.

A mi maestro:

Fernando Chávez Arredondo

Mi maestro, mi amigo; gracias por ayudarme a no desistir y centrar mi atención en lo más importante.

A mis sinodales:

*Martha Rosa Gutiérrez Ibarra
Carmen Margarita Pérez Aguilar
María del Refugio Plazola Díaz*

Gracias por sus enseñanzas y por tomarse el tiempo para leer este trabajo.

A la Universidad Pedagógica Nacional, mi alma máter.

A todos mis familiares, amigos y maestros; a todos a quienes amo y que me aman muchas gracias por todo.

Gracias DIOS por estar conmigo siempre.

*Nayeli González González.
México 2013.*

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO 1. Entre la teoría y la práctica en educación preescolar.....	6
1.1 El Programa de Estudio 2011. Guía para la Educadora. Educación Básica. Preescolar.....	8
1.2 Alcances y Límites del Modelo Constructivista.....	15
1.3 Un escenario constructivista en un museo interactivo.....	18
1.4 Un escenario constructivista en el aula de preescolar.....	22
CAPÍTULO 2. El paradigma constructivista en el museo y el paradigma conductista en la escuela.....	28
2.1 El constructivismo en Papalote • Museo del Niño.....	36
2.2 Las teorías de Jean Piaget y María Montessori en Papalote • Museo del Niño.....	40
2.3 La importancia del juego en las experiencias educativas.....	49
2.4 El conductismo en la educación preescolar.....	51
CAPÍTULO 3. Diseño de estrategias metodológicas, didácticas y recursos técnicos para la educación preescolar en la escuela regular a partir de la sistematización de experiencias de aprendizaje en Papalote • Museo del Niño.....	54
3.1 Estrategias para el desarrollo de competencias para los Campos Formativos que establece el Programa de Estudio 2011. Guía para la Educadora. Educación Básica. Preescolar.....	59
ANEXOS	
CONCLUSIÓN	
BIBLIOGRAFÍA	

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo pretende contribuir al mejoramiento de la práctica educativa en preescolar, mediante el diseño de estrategias metodológicas, didácticas y recursos técnicos, a partir de la sistematización de experiencias de aprendizaje llevadas a cabo en papalote museo del niño las cuales tienen vinculación con las competencias, entendidas como “la capacidad que una persona tiene de actuar con eficacia en cierto tipo de situaciones mediante la puesta en marcha de conocimientos, habilidades, actitudes y valores”¹ y aspectos en los que se organizan los campos formativos en el Programa de estudio 2011. Guía para la Educadora. Educación Básica. Preescolar en el cual fundamentan sus actividades las escuelas de educación preescolar a nivel nacional actualmente.

Durante mis estudios de Licenciatura en Pedagogía en la Universidad Pedagógica Nacional (2001 a 2005) realicé varias prácticas en escuelas de educación preescolar, revisé los planes y programas de estudio y observé el proceso educativo directamente en el aula, también durante algunos meses (enero a septiembre de 2010) estuve frente a grupos de educación preescolar en el “Colegio Plancarte” y la Estancia Infantil “La Casita Feliz”.

En cuanto a las prácticas que realicé en escuelas de educación preescolar durante mis estudios de licenciatura y la experiencia de estar frente a grupo en preescolar; al revisar los planes y programas de estudio, observé que estos han tomado como sustento teórico al cognoscitivismo o constructivismo principalmente; sin embargo, cuando llegan a manos de los docentes, estos se enfrentan con varios inconvenientes como no contar con la capacitación adecuada para poder llevar a cabo el plan de estudios y no contar con materiales de apoyo.

También pude observar, que las maestras, la mayor parte del tiempo, se dedican a tener al grupo controlado, es decir, que los niños no corran, no griten, no estén inquietos, no se levanten de sus sillas, etcétera. Las actividades que realizan con ellos en el salón de clases son en su mayoría actividades en las que el niño debe permanecer sentado, escuchando la explicación de la maestra, recortando, pegando papelitos de colores en dibujos, coloreando con crayolas, pintando con pinceles, entre otras cosas.

En la actualidad, la educación escolarizada lleva a la práctica aún el curriculum de forma tradicional, es decir, “el maestro es quien tiene el papel principal, es quien organiza la vida y las actividades”² “...a él le corresponde organizar el conocimiento, aislar y elaborar la materia que ha de ser aprendida, en una palabra, trazar el camino y llevar por él a sus alumnos; en este sentido, la noción de programa y el empleo racional y metódico del tiempo se hallan en

¹ SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Programa de estudio 2011. Guía para la Educadora. Educación Básica. Preescolar. México, 2011, p. 14.

² Jesús, Palacios. Algo sobre la escuela tradicional en: La cuestión escolar. Críticas y alternativas. Barcelona, España, 1988, p. 18.

primer plano”³; aunque los planes y programas de estudio traten un discurso en el cual se expone teorías cognoscitivas o constructivistas del proceso educativo.

Pese a esto y considerando la premisa de que los niños construyen su propio conocimiento, las educadoras planean las actividades de manera que las experiencias educativas resulten lúdicas, es decir, experiencias en las que el niño aprenda jugando; sin embargo no siempre es posible realizar las actividades de tal manera, debido principalmente a la falta de recursos materiales, lo cual no impide que con pocos recursos se pueda crear un ambiente en el que los niños tengan experiencias de aprendizaje que les ayuden a construir su propio conocimiento.

Resultan claros los graves y grandes problemas que el sistema educativo tiene para transitar de un modelo conductista a uno constructivista, por lo tanto la intención central de este trabajo radica en adaptar dentro de las condiciones de lo posible las experiencias que ofrece un museo interactivo a un ambiente cotidiano de educación preescolar.

Para ello, parto del reconocimiento de los alcances y límites del paradigma constructivista para poder crear estrategias aplicables en el aula a nivel preescolar en la educación regular, así como los requerimientos mínimos indispensables (humanos, materiales, culturales, intelectuales) de la escuela para poder aplicar dicho paradigma, también retomo los modelos educativos de Jean Piaget y María Montessori.

Con base en mi experiencia personal y profesional, puedo decir que, aunque en el programa de estudio de educación preescolar se encuentre el planteamiento constructivista del proceso educativo, en la práctica no se lleva a cabo totalmente.

A partir de mi trabajo en Papalote Museo del Niño (2000 a 2005), observé que los visitantes de todas las edades, pertenecientes a distintos estratos sociales y de formación cultural diversa, obtienen de su visita al museo, en primer lugar, la experiencia de visitar un museo de forma distinta a como generalmente se realiza, obtienen una experiencia museística significativa, ya que ellos deciden en qué objetos poner su atención, gracias a la manera en que las exhibiciones se encuentran diseñadas y distribuidas en el museo, lo que facilita su desplazamiento y su capacidad de selección para observar y aprender del objeto de su interés y tienen la posibilidad de obtener un “aprendizaje significativo”⁴ porque se acercan a las exhibiciones por interés propio:

³ *Ídem*, pp. 18-19.

⁴ Un aprendizaje es significativo cuando los contenidos: son relacionados de modo no arbitrario y sustancial con lo que el alumno ya sabe. Por relación sustancial y no arbitraria se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del alumno, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición. Ausubel-Novak-Hanesian. Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo. 2ª. ed. Trillas. México 1983.

observan, escuchan, indagan, piensan, descubren, conocen, experimentan, imaginan, cuestionan, comparan y, sobre todo, disfrutan de ese proceso.

El proceso educativo se da en un espacio en donde se aprende por interacción con los objetos en exhibición a través del juego, para esto se cuenta con un guía o Cuate (del náhuatl *coatl* o *couatl*, que significa gemelo, amigo cercano y buena persona, entre otros) para apoyar a los visitantes del museo, y que el recorrido sea enriquecedor como experiencia de aprendizaje vivencial, esto se lleva a cabo en un ambiente especialmente preparado para los visitantes lo cual facilita la adquisición de aprendizajes como conocimientos, habilidades (psicomotrices, de pensamiento, de comunicación), y actitudes y valores.

La fundamentación de la efectividad que tiene una práctica educativa basada en el constructivismo como la que tiene el museo del niño es clara en un proyecto de investigación que Papalote Museo del Niño solicitó a Valora Consultoría S.C. en el año 2005 para evaluar el aprendizaje que obtienen los visitantes, en particular los niños de 4 a 12 años; en donde se observó el impacto educativo de las experiencias interactivas que el museo ofrece. Se establecieron cinco dimensiones de resultados generales de aprendizaje: conocimientos (las subcategorías incluidas en esta dimensión se definieron en función de la organización curricular de la escuela primaria en México, la cual se vincula con los campos formativos que establece el Programa de Estudio 2011. Guía para la Educadora. Educación Básica. Preescolar) habilidades, actitudes, inspiración y progresión. Esta investigación cobra especial relevancia ya que el estudio lo hace una empresa mexicana sobre sujetos que habitan y asisten a escuelas en México y que asisten a un museo con contenidos que tienen relación con lo que se vive en nuestro país. Se utiliza esta investigación como elemento probatorio y fundamental de la propuesta de trabajo. En anexos, expongo cómo se realizó esta investigación.

En el primer capítulo hago un breve recuento sobre lo que establece el Programa de Estudio 2011. Guía para la Educadora. Educación Básica. Preescolar en cuanto a la práctica educativa; presento los alcances y límites del modelo constructivista y muestro cómo es un escenario educativo constructivista en un museo interactivo y cómo debería ser un escenario educativo constructivista en el aula de preescolar en la escuela regular.

En el segundo capítulo muestro los principios fundamentales de los paradigmas constructivista y conductista y su caracterización en un museo interactivo y en la escuela preescolar respectivamente. Presento los principios fundamentales de los modelos educativos de Piaget y Montessori y las características que los niños de 4 a 5 años deben tener de acuerdo a sus teorías así como la importancia que tiene el juego en las experiencias educativas.

En el tercer capítulo se encuentra el diseño de estrategias metodológicas, didácticas y recursos técnicos que realicé a partir de la sistematización de

experiencias de aprendizaje llevadas a cabo en papalote museo del niño, y que tienen vinculación con las competencias de los campos formativos que establece el Programa de Estudio 2011, además agrego las experiencias que tuve en grupos preescolares al realizar algunas de las estrategias que expongo en este trabajo.

El fin de diseñar dichas estrategias es contribuir al mejoramiento de la formación del educando desde sus primeros años, que tenga un desarrollo integral a nivel afectivo, cognoscitivo, lingüístico, motor y social; así como lograr que los docentes de educación preescolar de una manera práctica y directa comprendan, asimilen (se sensibilicen) y lleven a cabo las estrategias desde un enfoque constructivista, realizando un papel de mediador entre el conocimiento y los niños.

Una vez un niño fue a la escuela. Él era bien pequeño y la escuela era bien grande. Pero cuando el niño vio que podía ir a su clase caminando directamente desde la puerta de afuera, se sintió feliz y no le parecía tan grande ya.

Una mañana, cuando hacía poco que estaba en la escuela, la maestra dijo:
- Hoy vamos a hacer un dibujo
“Bien” pensó el niño. Le gustaba dibujar. Podía hacer todas las cosas: leones, tigres, gallinas y vacas, trenes y barcos... y tomó su caja de lápices y empezó a dibujar. Pero la maestra dijo:
¡Esperen! ¡No es hora de comenzar!
Y él esperó a que todos estuviesen listos.
- Ahora – dijo la maestra – vamos a dibujar flores.
“Bueno”, pensó el niño. Le gustaba dibujar flores, y comenzó a hacer bonitas flores con lápiz rosa, naranja, azul... Pero la maestra dijo:
- ¡Esperen! Yo les mostrare como se hacen, ¡así! – dijo la maestra -.
Ahora pueden empezar.
El niño miró la flor de la maestra, luego miró la suya. A él le gustaba más su flor, pero no lo dijo. Guardó su papel e hizo una flor como la de la maestra. Era roja con tallo verde.

Otro día, la maestra dijo: hoy vamos a trabajar con plastilina.
¡Bien! Pensó el niño. Él podía hacer todo tipo de cosas con plastilina: víboras, muñecos de nieve, elefantes, carritos, y empezó a amasar la bola de plastilina, pero la maestra dijo: ¡Esperen! No es hora de comenzar. Hoy vamos a hacer una víbora. A él le gustaba y comenzó a hacer unas de diferentes tamaños, pero la maestra dijo: Yo les mostraré como hacer una víbora larga, ¡así! – dijo la maestra. Ahora pueden comenzar. El niño miró la víborita de la maestra. Le gustaba más la suya, pero no lo dijo. Solo amasó la plastilina e hizo una víborita como la de la maestra. Era una víborita larga.

Así el niño aprendió a esperar, a observar y a hacer cosas como la maestra. Ya no hacía las cosas por sí mismo.

Entonces sucedió que el niño y su familia se mudaron a otra casa. Él fue a otra escuela y esa escuela era mucho más grande que la otra. Y justamente el primer día la maestra dijo:
- Hoy vamos a hacer un dibujo.
“Bien” pensó el niño. Y esperó a la maestra para que le dijera como hacerlo, pero ella no dijo nada. Cuando se acercó al niño, ella dijo:
- ¿Tú no quieres dibujar?
- Sí – dijo el niño- pero ¿qué vamos a hacer?
- Yo no sé, hasta que tú lo hagas – dijo la maestra.
- ¿Cómo lo haré? – preguntó el niño.
- De la manera que tú quieras
- ¿De cualquier color? – preguntó él.
- De cualquier color, respondió la maestra. Si todos hicieran el mismo dibujo y usaran los mismos colores, ¿cómo podría yo saber quién hizo que, y cuál es el de cada quién?
- Yo no sé – dijo el niño y comenzó a hacer una flor roja con tallo verde.

CAPÍTULO 1

Entre la teoría y la práctica en educación preescolar

El Programa de Estudio 2011. Guía para la Educadora. Educación Básica. Preescolar es un referente que apoya la práctica educativa de las educadoras; este documento es parte de la Reforma Integral de la Educación Básica (RIEB).

Con la Reforma Integral de la Educación Básica, se articuló el curriculum de los tres grados de educación básica (preescolar, primaria y secundaria) tomando como punto de partida cuatro campos de formación: 1. Lenguaje y Comunicación, 2. Pensamiento Matemático, 3. Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social y, 4. Desarrollo Personal y para la Convivencia; además de Habilidades Digitales.

“La Articulación de la Educación Básica se centra en los procesos de aprendizaje de las alumnas y los alumnos, al atender sus necesidades específicas para que mejoren las competencias que permitan su desarrollo personal”.⁵

Esta Reforma buscando elevar la calidad educativa, “coloca en el centro del acto educativo al alumno, al logro de los aprendizajes, a los Estándares Curriculares establecidos por periodos escolares, y favorece el desarrollo de competencias que les permitirán alcanzar el perfil de egreso de la educación básica”.⁶

La reforma en la educación preescolar comenzó hace ocho años con la puesta en marcha del Programa de Educación Preescolar 2004, la implementación de esta reforma “requirió introducir modificaciones específicas, sin alterar sus postulados ni características esenciales en la propuesta pedagógica anterior”.⁷

Los cambios más significativos que se realizaron al PEP 2004 son:

1. Reformulación y reducción del número de competencias
2. El replanteamiento de la columna “Se favorecen y se manifiestan cuando...”, con el fin de resaltar los aprendizajes esperados y la incorporación de estándares curriculares
3. Nueva definición de competencia: es la capacidad que una persona tiene de actuar con eficacia en cierto tipo de situaciones mediante la puesta en marcha de conocimientos, habilidades, actitudes y valores
4. Un propósito fundamental de la educación preescolar es el trabajo sistemático para el desarrollo de las competencias

⁵ SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Programa de estudio 2011. Guía para la Educadora. Educación Básica. Preescolar. México, 2011, p. 7.

⁶ *Ídem*, p. 11.

⁷ *Ídem*, p. 12

5. Los principios pedagógicos cambian su nombre por bases para el trabajo en preescolar
6. Se exponen apartados de estándares curriculares en español, matemáticas, ciencias, inglés y habilidades digitales para todos (HDT) en los tres grados de preescolar.

Estas modificaciones al PEP 2004 dieron como resultado El Programa de Estudio 2011. Guía para la Educadora. Educación Básica. Preescolar con el que se está trabajando en el nivel preescolar a partir del ciclo escolar 2012-2013.

1.1 El Programa de Estudio 2011. Guía para la Educadora. Educación Básica. Preescolar

El programa tiene carácter nacional, se lleva a cabo en todas las escuelas de educación preescolar del país en todas sus modalidades.

Sus características son:

- A) *Establece propósitos para la educación preescolar*, que se expresan en los logros que se espera que tengan los niños y niñas como resultado de cursar los tres grados de este nivel educativo. La educadora deberá realizar actividades con distintos niveles de complejidad en cada grado. La educación preescolar debe favorecer experiencias educativas de calidad para niños de entre 3 y 6 años. “En la configuración de las prácticas educativas influyen tanto el programa educativo como las concepciones explícitas o implícitas que las educadoras tienen acerca de los niños, de cómo son y cómo aprenden, la importancia que atribuyen a tal o cual meta educativa, el estilo y las habilidades docentes, entre otros elementos”.⁸
- B) *Los propósitos educativos se especifican en términos de competencias que los alumnos deben desarrollar*, para propiciar que los alumnos integren sus aprendizajes y los utilicen en su actuar cotidiano; tomando siempre en cuenta que una competencia no se adquiere de manera definitiva sino que se amplía y se enriquece en función de la experiencia. Un propósito fundamental lo es también el trabajo sistemático para el desarrollo de competencias. Al centrar el trabajo cotidiano del aula en preescolar a partir de competencias, se busca que las educadoras diseñen situaciones didácticas en las que los niños aprendan más de lo que saben, ya que se parte de la idea de que los niños ingresan a la escuela con saberes que han adquirido en la familia y en el entorno social en el que se desarrollan, para que sean personas cada vez más seguras autónomas, creativas y participativas.
- C) *El programa tiene carácter abierto*, lo cual permite adecuar la intervención educativa a las características de los alumnos y sus necesidades de aprendizaje, tomando en cuenta el entorno social y cultural en el que viven.

El PEP 2004 establece una serie de principios pedagógicos que deben tomarse en cuenta para el logro de los propósitos fundamentales, así como criterios para la planificación, el desarrollo y la evaluación del trabajo educativo. En el Programa de Estudio 2011 estos principios pedagógicos han cambiado su nombre por Bases para el trabajo en preescolar y se organizan en tres grandes rubros:

⁸ SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Programa de Educación Preescolar 2004. México, 2004, p. 7.

“1. Características infantiles y procesos de aprendizaje: 1. Las niñas y los niños llegan a la escuela con conocimientos y capacidades que son la base para continuar aprendiendo, 2. Las niñas y los niños aprenden en interacción con sus pares 3. El juego potencia el desarrollo y el aprendizaje en las niñas y los niños.

2. Diversidad y equidad: 4. La educación inclusiva implica oportunidades formativas de calidad para todos, 5. La atención de las niñas y los niños con necesidades educativas especiales, con o sin discapacidad, y con aptitudes sobresalientes, 6. La igualdad de derechos entre niñas y niños se fomenta desde su participación en actividades de socialización y de aprendizaje.

3. Intervención educativa: 7. Fomentar y mantener en las niñas y los niños el deseo de conocer, así como el interés y la motivación por aprender, 8. La confianza en la capacidad de aprender se propicia en un ambiente estimulante en el aula y la escuela, 9. La intervención educativa requiere de una planeación flexible y, 10. La colaboración y el conocimiento mutuo entre la escuela y la familia favorece el desarrollo de niñas y niños”.⁹

Como vemos, estos principios hablan acerca del papel que el alumno y la maestra tienen en el proceso educativo, la metodología que se utiliza para fomentar el proceso de aprendizaje y el papel de la escuela y la sociedad en general.

En cada uno de los principios pedagógicos tiene relevancia el papel que las educadoras tienen en la educación preescolar, el programa habla acerca de la forma en que estas deben actuar para poder llevar a la práctica estos principios. Menciona que estas deben tener siempre una actitud de observación e indagación frente a lo que experimentan los alumnos, que deben ser mediadoras entre los niños y los conocimientos, que las educadoras deben propiciar la participación social y desarrollar el aprendizaje mediante el juego y la incorporación de elementos de la realidad cotidiana y de las expresiones de la cultura que le son familiares a los niños, al igual que tener una consistencia en las formas de trato con los niños, planificar adecuadamente su intervención educativa, prever los recursos didácticos y tener referentes claros para la evaluación del proceso educativo.

Anteriormente mencione, que uno de los cambios significativos de este programa de estudio 2011 es la incorporación de estándares curriculares en español, matemáticas, ciencias, inglés y habilidades digitales para todos (HDT), los cuales son descriptores del logro que cada alumno demostrará al concluir un periodo escolar, estos sintetizan los aprendizajes esperados en la educación básica.

El programa de educación preescolar se organiza en seis campos formativos que son:

⁹ SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Programa de estudio 2011. Guía para la Educadora. Educación Básica. Preescolar. México, 2011, pp. 19-26.

1. Lenguaje y comunicación: Lenguaje oral, Lenguaje escrito

Es bien sabido que el lenguaje es propio del ser humano. El lenguaje oral y escrito es necesario en la sociedad en la que vivimos para poder expresar lo que necesitamos, expresar nuestros sentimientos, emociones e ideas. El lenguaje al igual que otras habilidades se adquiere en la familia y se amplía en el entorno social.

En este campo formativo se manifiesta la necesidad de que los niños aprendan también a escuchar, ya que esta acción es un “proceso activo de construcción de significados, aprender a escuchar ayuda a los niños a afianzar ideas y a comprender conceptos”.¹⁰

El lenguaje, sobre todo el lenguaje oral, tiene la más alta prioridad en la educación preescolar, ya que este favorece en los niños el mejoramiento de sus capacidades cognitivas y expresivas.

Con respecto al lenguaje escrito, los niños llegan a la escuela con ciertos conocimientos sobre la escritura y la educadora debe favorecer el desarrollo de esta competencia a partir de situaciones que impliquen la necesidad de los niños de expresarse y de interpretar diversos textos.

Un aspecto que es importante señalar es lo que se dice con respecto a la adquisición del lenguaje escrito en el PEP, “en la educación preescolar no se trata de que las educadoras tengan la responsabilidad de enseñar a leer y a escribir a sus alumnos de manera convencional... se trata de que la educación preescolar constituya un espacio en el que los niños tengan numerosas y variadas oportunidades de familiarizarse con diversos materiales impresos, para que comprendan algunas de las características y funciones del lenguaje escrito”.¹¹

Se trata, como dice Montessori, de preparar un ambiente en el que los niños puedan asimilar cualquier cultura difusa en el ambiente, sin necesidad de enseñanza.

Y es que sucede, que actualmente, las educadoras están ocupadas en enseñar a los niños de preescolar las vocales (entre otras letras) a, e, i, o, u. Y entonces dibujan en las libretas de trabajo de los niños la vocal a con flechas alrededor de ésta y escriben y dicen la instrucción: Remarcar varias veces la vocal a en dirección de las flechas y repitiendo su nombre; y tienen a los niños sentados realizando una actividad monótona y cansada para ellos con el propósito de que se aprendan estas letras, cuando hay varias maneras de que los niños las conozcan sin necesidad de este tipo de actividades, ya que “el aprendizaje del lenguaje escrito es un trabajo intelectual y no una actividad motriz”.¹²

2. Pensamiento matemático: Número, Forma, espacio y medida

En este campo formativo el programa menciona la necesidad de propiciar en los niños el razonamiento a partir de conocimientos previos y actividades matemáticas espontáneas e informales. De la misma forma que en el campo de lenguaje y comunicación, la preparación de un ambiente propiciará en los niños el desarrollo del pensamiento matemático, a través de diversas actividades y juegos, en las que comiencen a conocer los principios del conteo y conceptos relacionados con la forma, el espacio y la medida.

¹⁰ SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Programa de Educación Preescolar 2004, p. 57.

¹¹ *Ídem*, p. 61.

¹² *Ídem*, p. 62.

3. Exploración y conocimiento del mundo: Mundo natural, Cultura y vida social

Los niños desde pequeños se dan cuenta que existen diversos ambientes (su casa, la calle, la escuela, el parque, el bosque, la playa, la granja o ranchos, centros recreativos, etcétera) y seres vivos que son diferentes a los seres humanos (plantas y animales). La tarea de la escuela preescolar con respecto al desarrollo de este campo formativo es favorecer en los niños competencias que les ayuden a conocer más sobre el mundo natural y la cultura y vida social en los que se desarrollan y el papel que ellos desempeñan en torno a estos.

4. Desarrollo físico y salud: Coordinación, fuerza y equilibrio, Promoción de la salud.

El desarrollo físico y la promoción de la salud, son aspectos que deben desarrollarse desde el núcleo familiar. Cuando los niños llegan al preescolar, la educadora se convierte en alguien muy importante para los niños, es incluso una figura de autoridad más importante que los padres, lo que la maestra dice y enseña es lo único válido para ellos; la maestra me dijo que esto es así o que esto no es así, dicen los niños. Debido a esto, la maestra tiene gran oportunidad de influir en la manera en que los niños piensan y actúan, sobre todo en estos aspectos. Si la maestra les enseña por ejemplo que las bacterias que se alojan en los dientes les hacen daño si no se los lavan y hacen del lavado de dientes una actividad diaria en la escuela, es más fácil que los niños lo hagan en su casa sin tanto esfuerzo, aunque ya lo hayan aprendido antes en su familia.

5. Desarrollo personal y social: Identidad personal, Relaciones interpersonales

Este campo formativo, como su nombre lo dice, se refiere al desarrollo de la identidad personal y social. Nos dice que “los procesos de construcción de la identidad, desarrollo afectivo y de socialización en los pequeños se inician en la familia”.¹³ Si los niños adquieren desde la familia ciertos comportamientos, habilidades y aptitudes, el tránsito de la vida familiar a la escolar será mucho menos complicado, como dice Savater “en la familia el niño aprende – o debería aprender – aptitudes tan fundamentales como hablar, asearse, vestirse, obedecer a los mayores, proteger a los más pequeños (es decir, convivir con personas de diferentes edades), compartir alimentos y otros dones con quienes les rodean, participar en juegos colectivos respetando los reglamentos, rezar a los dioses (si la familia es religiosa), distinguir a nivel primario lo que está bien de lo que está mal según las pautas de la comunidad a la que pertenece, etcétera”.¹⁴

El programa establece competencias a desarrollar en los niños en el aspecto de identidad personal y relaciones interpersonales. Con respecto al primer aspecto, se debe favorecer en los niños la formación del concepto que tienen sobre sí mismos, en cuanto a sus características físicas y emocionales, entre otras.

En el aspecto de relaciones interpersonales se debe favorecer la formación del concepto que tienen sobre sí mismos con relación al entorno social en el que

¹³ SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Programa de Educación Preescolar 2004, p. 50.

¹⁴ Fernando, Savater. El valor de educar. Barcelona, España, 1997, p. 55.

viven y el papel que juegan en este en los diferentes ámbitos en que se desenvuelven.

6. Expresión y apreciación artísticas: Expresión y apreciación musical, Expresión corporal y apreciación de la danza, Expresión y apreciación visual, Expresión dramática y apreciación teatral

Las expresiones artísticas son muy importantes en nuestra sociedad, ya que a través de éstas las personas comunican sentimientos, emociones e ideas y existen diversas formas de expresarlos, por medio de la música, pintura, escultura, danza, literatura, entre otros.

“Este campo formativo está orientado a potenciar en las niñas y los niños la sensibilidad, la iniciativa, la curiosidad, la espontaneidad, la imaginación, el gusto estético y la creatividad mediante experiencias que propicien la expresión personal a través de distintos lenguajes; así como el desarrollo de las capacidades necesarias para la interpretación y apreciación de producciones artísticas”.¹⁵

Hacer o ver arte no es algo exclusivo de los artistas o de los adultos. Los niños desde edades tempranas pueden comprenderlo, pueden expresar sus sentimientos y pensamientos a través de distintos estilos artísticos: cantando, bailando, creando esculturas, haciendo pinturas, etcétera. También pueden comprender estas expresiones a partir de la observación, pueden ver obras de teatro, espectáculos de danza, exposiciones escultóricas o fotográficas.

A los niños les encanta trabajar con sus manos, tomar pintura con sus dedos y dibujar, también les gusta mucho bailar y cantar; las educadoras deben aprovechar este ímpetu para favorecer competencias que desarrollen su creatividad.

El programa al tener carácter flexible, las educadoras tienen la libertad de adoptar la modalidad de trabajo que más se adecue a sus habilidades, siempre tomando en cuenta que lo principal son los propósitos fundamentales y las competencias incluidas en el programa de educación preescolar.

El programa también nos habla de la organización del trabajo docente durante el año escolar, a este respecto dice que es esencial que la educadora conozca a sus alumnos, sus características, necesidades e intereses, lo cual puede realizar observando las formas de actuar de los niños, conviviendo con ellos y efectuar actividades exploratorias de los conocimientos y habilidades de los niños en relación con los campos formativos, y es importante también tener una entrevista con los padres o personas responsables de los niños para saber formas de trato, actividades que realizan en casa, sus gustos o preferencias, etcétera. Estas actividades se realizan durante la jornada escolar de las primeras semanas del ciclo escolar (2 semanas o 1 mes); y a partir del diagnóstico inicial se programaran acciones en conjunto con la escuela y los padres de familia, que ayuden a favorecer el desarrollo integral de los niños.

Igualmente debe conocer y comprender el programa de educación preescolar, ya que este será su guía de trabajo, tomando en cuenta que no debe ser una guía rígida que se deba seguir estrictamente, sino que tomara en cuenta los sucesos imprevistos para generar aprendizajes en los niños, como preguntas

¹⁵ SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Programa de Educación Preescolar 2004, p. 94.

que realicen estos con relación a algún suceso de su interés, algún fenómeno natural o algún acontecimiento que ocurra en su comunidad, sin dejar de atender las actividades que ya se tenían planeadas.

La escuela y las educadoras deben crear un ambiente favorable para el aprendizaje, es decir, deben crear un “clima afectivo en el cual las niñas y niños perciban que su maestra es paciente, tolerante, que los escucha, los apoya, los anima y los estimula... deben conocer las reglas de relación entre compañeros y compañeras... y la organización de los espacios, la ubicación y disposición de los materiales, para que aprendan a cuidarlos, y asuman que se trata de recursos colectivos”.¹⁶

La educadora debe planear “situaciones didácticas”¹⁷ que favorezcan las competencias planteadas en el programa en periodos largos aproximadamente de una semana o un mes, periodo en el cual se deben atender todos los campos formativos, además de que un mes es un periodo de tiempo razonable que permite hacer una revisión de las actividades que se han realizado y valorar los avances de los alumnos.

La planificación de las actividades se debe registrar en el plan de trabajo, ya que éste ayuda a cada maestra a tener una visión clara y precisa de las intenciones educativas, a ordenar y sistematizar su trabajo, etcétera.

La estructura del plan de trabajo no debe ser complicada, su contenido debe referirse a las competencias a promover, descripción sintética de las situaciones didácticas y el tiempo previsto para cada situación didáctica. Deberán contar además con un diario de trabajo que les ayudará a efectuar ajustes sobre la marcha en sus actividades educativas cotidianas.

Por último, el programa nos habla de la evaluación y que en la educación preescolar tiene tres finalidades principales:

- “Constatar los aprendizajes de los alumnos y las alumnas... como uno de los criterios para diseñar actividades adecuadas a sus características, situación y necesidades de aprendizaje.
- Identificar los factores que influyen o afectan el aprendizaje de los alumnos y las alumnas, incluyendo la práctica docente y las condiciones en que ocurre el trabajo educativo, como base para valorar su pertinencia o su modificación.
- Mejorar la acción educativa de la escuela, la cual incluye el trabajo docente y otros aspectos del proceso escolar”.¹⁸

“En la educación preescolar la evaluación tiene una función esencial y exclusivamente formativa, como medio para el mejoramiento del proceso educativo, y no para determinar si un alumno acredita un grado como condición para pasar al siguiente”.¹⁹

¹⁶ *Ídem*, pp. 119-120.

¹⁷ Conjunto de actividades articuladas que implican relaciones entre los niños, los contenidos y la maestra, con la finalidad de construir aprendizajes. *Ídem*, p. 121.

¹⁸ *Ídem*, p. 131.

¹⁹ *Ibid.*

Este tipo de evaluación formativa en preescolar es importante para la educadora, ya que tiene la oportunidad de observar a sus alumnos, sus formas de actuar, su propio estilo y ritmo de aprendizaje, que le permitirán realizar actividades en las que los niños disfruten aprender. Tiene la oportunidad de mejorar su práctica docente, de crear nuevas formas de enseñanza, de convertirse en participe y no solo diseñadora de situaciones didácticas, todo esto, tomando en cuenta también las condiciones escolares que deben respetarse, como los espacios escolares, el funcionamiento y organización de la escuela, relaciones entre el personal docente, uso del tiempo escolar, entre otras cosas.

1.2 Alcances y Límites del Modelo Constructivista

En México a partir del ciclo escolar 1993-1994, se realizó un proyecto de reforma en la educación básica: el Programa para la Modernización Educativa, que tenía como objetivo impulsar con nuevos enfoques de calidad, la formación de la niñez.

“En el discurso se manejan, como fundamento teórico-metodológico del Plan de Estudios, aspectos del constructivismo”.²⁰ Y se manejan autores como Piaget, Ausubel y Vigotsky.

En muchas ocasiones no comprendemos lo que realmente significa una educación constructivista y la reducimos a la idea de que el alumno tiene que construir su conocimiento, para los maestros que se formaron en una educación tradicionalista, es difícil comprender y aplicar el constructivismo en el aula “con las características propias de la escuelas públicas (normatividad, número de alumnos, mobiliario, condiciones sociales, económicas, políticas, etcétera)”.²¹

El modelo constructivista menciona que el sujeto tiene un papel activo en el proceso de conocimiento al interactuar con los objetos físicos y reales, es decir, el sujeto al ver, tocar, oler, escuchar el objeto de su interés o el que le muestren, va creando en su mente conceptos acerca del objeto que está manipulando, así, el objeto de conocimiento también tiene un papel importante, ya que este actúa sobre el sujeto o responde a sus acciones, promoviendo en éste cambios dentro de sus representaciones que tiene de él.

El constructivismo proporciona herramientas a los maestros para planear actividades de acuerdo a la edad de los niños y etapa de desarrollo en la que se encuentren y crear ambientes propicios para el aprendizaje, en el que los niños puedan asimilar cualquier cultura difusa sin necesidad de enseñanza; además de proporcionar materiales didácticos indispensables para el ejercicio de los sentidos, los objetos apropiados a las aficiones de los niños y a sus proporciones físicas, es decir, mesas, sillas y muebles hechos a su tamaño.

La función del maestro dentro del modelo constructivista es de facilitador del aprendizaje, funciona como mediador entre los contenidos y los alumnos, prepara y dispone los materiales necesarios y adecuados para el aprendizaje, “deja hacer” a los niños para desarrollar su autonomía.

Desde esta perspectiva, el conocimiento, “no es aceptar un saber y memorizarlo; es actuar, es comprenderlo de tal forma que pueda aplicarse a la solución de ciertas problemáticas, es compartirlo, discutirlo y reflexionarlo con otros, lo que permitirá la creación de nuevos esquemas en la construcción de los saberes”.²²

²⁰ Freslinda, García Vera. El constructivismo en el ámbito de la educación básica en: Revista *Magisterio* núm. 16, año 2004. México 2004, p. 51.

²¹ *Ídem*

²² *Ídem*, p. 52.

Para este modelo es importante desarrollar actividades de coordinación motriz, paralelas al desarrollo de la inteligencia; así como la construcción del conocimiento a partir de la motivación, el juego y el arte, apoyados por un educador-mediador.

El modelo constructivista se puede aplicar en la educación preescolar, aunque haya pocos recursos o el grupo sea numeroso, la maestra puede ser capaz de organizar a los niños para llevar a cabo diferentes actividades en las que estos participen para obtener un aprendizaje significativo.

La maestra debe aprovechar lo que este modelo de aprendizaje le proporciona, ya que:

- La convierte en facilitadora-mediadora del aprendizaje y no la total conocedora de los contenidos a enseñar como en el modelo tradicional
- Le proporciona el saber de que los niños tienen conocimientos previos de los cuales debe partir para proponer actividades
- Le dice que los niños construyen su conocimiento por medio de la interacción con los objetos y con su entorno, por lo cual, puede aprovechar todo lo que se encuentra en el ambiente para que los niños lo manipulen (que no represente peligro para ellos)
- Le dice que debe facilitar materiales que desarrollen sus sentidos, como objetos con colores, formas, texturas, olores, sabores y sonidos.
- Aunque los niños no puedan interactuar con objetos físicos y reales, la maestra debe aprovechar la imaginación de estos.

Difícilmente en la escuela el alumno tiene un papel activo en su proceso de conocimiento, ya que la mayor parte del tiempo no puede tener referencias concretas de los contenidos que el maestro le enseña, es decir, no puede tener una interacción directa con objetos físicos y reales.

La educación preescolar se encuentra organizada en tres grados escolares, 1° (niños de 3 a 4 años), 2° (niños de 4 a 5 años) y 3° (niños de 5 a 6 años). Generalmente las actividades en la escuela se planean de acuerdo a las edades de los niños, sin embargo, muchas veces la escuela se encuentra en circunstancias en las que no se puede realizar esto, como no tener personal para dar atención a cada grupo y entonces una sola maestra tiene que encargarse de dos grupos, por ejemplo, del grupo de 1° y 2° con niños de 3 a 5 años, entonces la forma de organizar al grupo, de planear las actividades, de llevarlas a cabo, cambia.

El ambiente escolar en educación preescolar se prepara especialmente para los niños en estas edades, existen salones para cada grupo, patio para juegos y actividades, resbaladillas, columpios, sube y bajas, carruseles, jardines, etc. Desafortunadamente esto no ocurre en todas las escuelas, a veces solo hay un salón, o no tienen juegos seguros ni adecuados para los niños.

En las escuelas existe material didáctico como bloques de construcción, rompecabezas, cubos, instrumentos musicales, libros... pero las maestras muchas veces no los utilizan, ya sea porque no se les ocurre como utilizarlos o porque no saben cómo hacerlo, o sólo lo utilizan cuando necesitan que los niños se mantengan entretenidos sin objetivo educativo alguno.

En muchas ocasiones sucede en la escuela que las maestras quieren que todos los alumnos aprendan todo al mismo tiempo, no toman en cuenta que cada niño tiene formas distintas de aprender y actuar. Pretenden que los niños hagan las cosas como ellas quieren; dicen: niños vamos a dibujar un león, en una hoja, lo vamos a colorear con crayolas de color café y amarillo... mencionan cada una de las cosas que deben hacer y no dejan espacio para la libertad y creatividad de los niños.

Otra cosa que muchas veces las maestras no toman en cuenta es el entorno socio-cultural del niño, no realizan las actividades de acuerdo a lo que los niños conocen del lugar en el que viven. Igualmente sucede con las actividades en las que el niño pueda desarrollar su coordinación motriz gruesa, es decir, que pueda moverse, brincar, saltar, correr, reptar; la mayoría de las actividades se realizan en las mesas con los niños sentados, pegando papeles de colores en dibujos, coloreando, haciendo figuras de plastilina pero sentados.

En cuanto a los límites que puede tener este modelo en la educación preescolar, es que:

- Las educadoras no comprenden el constructivismo ni cómo puede aplicarse
- No conocen las características ni necesidades de aprendizaje de los niños de acuerdo a su etapa de desarrollo
- Muchas veces la escuela no cuenta con el mobiliario ni material didáctico adecuado a las proporciones físicas de los niños, sobre todo material didáctico como: carros, cocina de juguete, material de ensamble, material de texturas, videos, etcétera.
- El tiempo de la jornada escolar no permite la realización libre de las actividades, ya que en todas las escuelas tienen una rutina diaria con tiempos que deben seguirse al pie de la letra, sobre todo, si llega personal de supervisión escolar.
- Si el grupo es numeroso, las maestras prefieren tener a los niños sentados realizando actividades para que no se levanten de sus lugares y provoquen descontrol en el grupo al estarse moviendo.

1.3 Un escenario constructivista en un museo interactivo

Actualmente existen en el mundo diversos museos interactivos, en los que la principal característica es contribuir a que los visitantes o usuarios obtengan aprendizajes significativos utilizando como herramienta el juego, por medio de ambientes especialmente diseñados en donde puedan acercarse a los objetos en exhibición, interactuar con estos, observar, indagar, experimentar.

En Papalote Museo del Niño, su modelo educativo se sustenta en varios autores constructivistas. Por ejemplo, llevan a la práctica el pensamiento de Jean Piaget al organizar las exhibiciones en zonas dirigidas a las etapas de desarrollo intelectual que él propone y cuando los niños tienen contacto directo con los objetos que se encuentran en exhibición. Las exhibiciones en las zonas de pequeños están diseñadas para la etapa sensorio-motriz y subetapa del pensamiento preoperatorio, es decir, están dirigidas para el aprendizaje de niños de 0 a 6 años.

De igual manera, la teoría de María Montessori se lleva a cabo a la práctica en el museo porque existe un ambiente especialmente preparado, existen materiales didácticos y espacios seguros en los que los niños pueden moverse y actuar con libertad; todo esto de acuerdo a los periodos de crecimiento que Montessori establece.

A continuación describo el espacio museográfico de una de las zonas de pequeños del museo.



Expreso Pequeños

La zona cuenta con espacio suficiente (100m²) para que los niños se muevan con seguridad, comodidad y confianza.

El piso es de material plástico para evitar golpes graves en caso de que los niños se caigan.

Para Montessori los ambientes especialmente preparados son espacios amplios y luminosos, que invitan al movimiento.

Hay sólo un guía o cuate encargado de la zona, ya que a esta entran 25 niños acompañados por una persona y el cuate interviene sólo cuando los niños o la persona que lo acompaña lo requieren.

Actualmente en las “casas de los niños” (Colegios preescolar Montessori), los grupos son de 25 niños con una guía y una asistente; estas intervienen como apoyo para los niños, ya que los ambientes especialmente preparados motivan a los niños a realizar las cosas por sí mismos.

Cuenta con 9 exhibiciones con materiales que los niños pueden manipular para tener una interacción directa con estos.

Esto coincide con la teoría de Piaget, quien otorga un papel activo al sujeto cognoscente; es decir, el sujeto, los niños que visitan el museo en este caso, se vuelven constructores de su propio conocimiento al poder interactuar con los materiales de las distintas exhibiciones del museo; las cuales están diseñadas de acuerdo a las características de los niños en la etapa sensorio-motriz (0 a 2 años) y en la subetapa del pensamiento preoperatorio (2 a 8 años).

La entrada a la zona consta de distintas formas, una resbaladilla, unas escaleras, un círculo. Hay un espiral con figuras geométricas que los niños pueden mover y una pequeña pared de clavos.

Hay un cuarto de colores que es un círculo con tres espejos del tamaño del niño, cada uno cuenta con tres focos de colores, al centro hay un círculo dividido en tres y cada tercio tiene un color: azul, rojo y verde, al pisarlos enciende el foco del color correspondiente.

La exhibición para construir es un círculo alfombrado con tres contenedores esféricos de piezas grandes de lego de diferente tamaño y color.

En la exhibición forma tu escultura hay tres contenedores de distinta profundidad, en ellos hay materiales de diferentes formas hechos de foami o alambre forrado, al centro hay una mesita circular donde los niños construyen formas con dichos materiales.

La exhibición canta bajo la lluvia es un escenario con una sombrilla que tiene un micrófono y un botón, al accionarlo se reproduce música que los niños pueden escuchar y cantar.

En dirige la orquesta hay tres micas con las imágenes de un piano, un violín y una flauta, cada una tiene un sensor de movimiento y al accionarse se escuchan los sonidos de los instrumentos. Al frente hay contenedores con instrumentos musicales que los niños pueden tocar.

El teatro es un pequeño escenario teatral donde los niños pueden jugar a representar diferentes personajes, hay distintos disfraces para que los niños escojan el que quieran.

El triángulo de espejos es un triángulo con tres espejos donde los niños pueden experimentar el efecto de caleidoscopio al introducirse en él.

El gateadero es un espacio con superficie cubierta de colchonetas, con cojines de diferentes formas como triángulos, rampas, cilindros, etcétera, para que los niños jueguen, espejos de colores y libros de tela.

En las exhibiciones anteriormente descritas se observa físicamente el pensamiento de Montessori; las exhibiciones se encuentran distribuidas en un espacio amplio y luminoso, con colores y formas llamativas para los niños; así estos pueden acercarse a lo que les haya agradado más.

Las exhibiciones y materiales tienen un propósito claro y específico, son adecuados al tamaño de los niños y están ordenados y completos.

De la misma forma, se observa cómo en las exhibiciones los niños pueden desarrollar capacidades propias de la etapa sensorio-motriz (0 a 2 años); por ejemplo en el gateadero los niños realizan sus primeros desplazamientos y manipulan materiales como libros de tela.

En cuanto al pensamiento preoperatorio, en donde los niños realizan juegos simbólicos, de representación y utilizan la imaginación, están las exhibiciones canta bajo la lluvia, dirige la orquesta y el teatro; además de las otras exhibiciones de la zona expreso pequeños.

Otra de las teorías en las que el museo se fundamenta y que propicia un espacio constructivista es la teoría de la Modificabilidad Cognoscitiva Estructural de Reuven Feuerstein, quien dice que “la modificabilidad del sujeto se ve beneficiada a través de una experiencia de aprendizaje mediado: interacción entre el sujeto y su ambiente, en donde la presencia de un mediador es indispensable ya que seleccionará, organizará y planificará el estímulo de manera intencional; con la finalidad de asegurar la calidad de los procesos de pensamiento y su reflexión y la construcción de aprendizajes significativos”.²³

En Papalote, estas experiencias de aprendizaje mediado son ofrecidas por los guías o cuates, su función como mediadores es ayudar a desarrollar habilidades de pensamiento, ayudar a los usuarios a percibir, reconocer los rasgos significativos e interpretar su medio, el guía participa con los niños en actividades que ejerciten y desafíen su potencial cognoscitivo y provoca la aplicación de los aprendizajes en otras áreas de su vida.

²³ PAPALOTE MUSEO DEL NIÑO. Experiencia de aprendizaje mediado. México 2005, p. 8.

Un escenario constructivista en un museo interactivo se define por ser:

- Acogedor. Fomentar la confianza en los usuarios
- Interactivo. Favorecer que los usuarios se relacionen entre si
- Retador. Motivar a la reflexión y acciones subsecuentes
- Juguetón. Producir sensación de alegría, felicidad y diversión
- Constructivo. Permitir utilizar los conocimientos previos como base para la creación de los nuevos

1.4 Un escenario constructivista en el aula de preescolar

Tomando como fundamento la teoría de Montessori, un salón de educación preescolar debe ser un espacio amplio y luminoso en el que los niños puedan moverse con libertad, seguridad, confianza y comodidad.

Los materiales deben estar completos y ordenados, distribuidos en diferentes áreas a las que los niños tengan libre acceso y puedan elegir la actividad que quieran realizar.

De preferencia el grupo debe contar con máximo 25 alumnos para que la atención de las maestras a los alumnos no disminuya.

Las maestras deben fungir como mediadoras en el proceso de aprendizaje, proporcionando los materiales adecuados a las actividades y a las edades de los niños, debe preparar el ambiente no solo físico sino emocional para que los niños se sientan a gusto dentro del grupo y disfruten de las actividades para que puedan tener un aprendizaje significativo, deben utilizar el juego como estrategia didáctica en el desarrollo de las actividades.

En el Colegio Plancarte, actualmente el salón de clases de 2° de preescolar, se encuentra organizado de la siguiente forma:

- Frisos (con temas referentes al mes en curso)
- Repisa con espejo y papeles higiénicos
- Escritorio con silla (para la educadora)
- Botes de basura
- Calendario con números movibles
- Estantería para material (cuadernos, libros, papeles, etcétera)
- Ventanas con dibujos de dados con numeración del 1 al 10
- Repisas para material (crayolas, cepillos y pastas dentales)
- Librero
- Ventanas con dibujos de crayolas con el color y nombre de los colores
- Paredes con dibujos del abecedario, números, vocales, figuras geométricas
- Pizarrón
- Repisas para material didáctico (bloques de construcción, rompecabezas, muñecos, entre otros)
- 3 mesas y sillas pequeñas (para los niños)
- Grabadora y discos

Y el patio de la escuela:

- Resbaladilla, columpios, carrusel, sube y baja
- Avión, círculos y líneas de colores (pintados en el piso)
- Jardineras (árboles, plantas y flores)

De acuerdo al planteamiento de Montessori, este salón de clases, es un espacio amplio y luminoso en el que los niños pueden actuar con libertad, comodidad y seguridad.

El material de trabajo se encuentra distribuido en áreas de trabajo de libre acceso para que los niños puedan tomarlo, sin embargo, las actividades son planeadas de antemano por la educadora y ella es quien decide con que material se va a trabajar y en qué momento, ya que durante la jornada escolar se lleva a cabo una rutina diaria con tiempos establecidos por la dirección escolar, debido a que en esta escuela también hay primaria y los espacios escolares como los salones de usos múltiples son utilizados por todos los grupos de primaria y preescolar.

El pizarrón es de uso casi exclusivo de la educadora, excepto cuando ella pasa a los niños a escribir o dibujar algo que ella les pide, como imitar los trazos de números o letras.

Las ilustraciones que se encuentran en los frisos, la mayoría de las veces los hace también la maestra, en otras ocasiones realiza trabajos junto con los niños referentes al mes en curso para pegarlos en estos.

En cuanto a las ilustraciones que se encuentran pegadas en la pared, como el abecedario, números, colores, etcétera; generalmente, son las maestras quienes lo elaboran. Esto ilustra, lo que Montessori dice con respecto a que la maestra debe proporcionar ambientes en los que los niños puedan asimilar cualquier cultura difusa sin necesidad de enseñanza.

No obstante, para la realización de experiencias educativas en las que los niños puedan manipular materiales libremente y moverse (caminar, saltar, correr, bailar, gatear), las mesas y sillas pueden ser un obstáculo, así como el escritorio de la maestra. En general funcionan para tener al grupo controlado: sentados y callados, los niños en sus sillas y la maestra en actitud pasiva desde su escritorio.

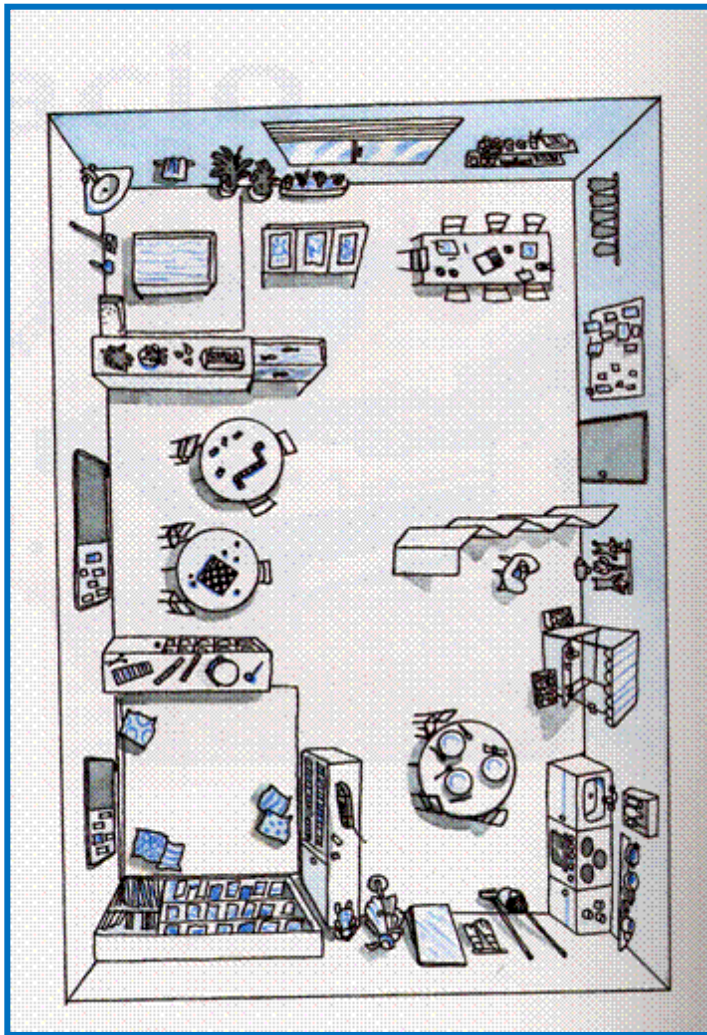
En este sentido, Fernando Ballenilla²⁴ dice que un maestro dentro de la postura constructivista adquiere un gran reto a cubrir, ya que debe ser:

- * Reflexivo, en cuanto que tiene que tomar decisiones y hacer frente a situaciones complejas e inciertas (Gimeno, 1983).
- * Artista, en tanto que debe poseer conocimientos técnicos para aplicarlos y desarrollarlos con creatividad y originalidad (Pérez, 1987).
- * Investigador, porque debe tener un conocimiento lo más ajustado posible de la realidad del aula (Porlán, 1987).

²⁴ Fernando, Ballenilla, *et. al.* Grafos y relatos de caso, dos proyectos de materiales alternativos. Grupo "La Illeta", adscrito al Seminario de Discusión del proyecto IRES, CEP DE Benidorm. España, p. 99.

* Profesional, en el sentido de que necesita compartir un conocimiento práctico común con otros profesores, que no es reducible a soluciones técnicas de aplicación universal (Stenhouse, 1987).

* Crítico, ya que debe integrarse sobre los significados de su práctica, realizar un análisis teórico de estos significados, y modificar en función de este progreso teórico (Carr y Kemmis, 1988).



Propuesta de diseño para un aula de preescolar para niños de 4 años:²⁵

Disposición y ambientación de zonas fijas:

- Zona de gran grupo/biblioteca:
Ambientación. Suelo confortable, que dispondrá de unos cojines y, si es posible de una colchoneta. A la altura de los niños se debe situar un expositor de libros, un contenedor y un panel de corcho.
Materiales. Colección de cuentos, música clásica y actual, láminas, etcétera.

- Zona de juego simbólico:
Ambientación. Es importante que se pueda cambiar con facilidad: un día es un comedor y otros,

una tienda, un taller de coches, etc.

Materiales. Muñecos lavables, disfraces y accesorios, globos, papel, pañuelos, un espejo, juguetes y utensilios de cocina, cochecitos, maletín de médicos, caja registradora, peluquería y utensilios, títeres y teatrillo, etcétera.

- Zona de actividades individuales:

Ambientación. Un corcho que permita a cada niño la exposición de trabajos y gráficos, estantería para los cuadernos y trabajos de cada niño.

Materiales. Cuadernos, rompecabezas, juegos de memoria, placas para picado, ensartables, materiales con diferentes texturas, etcétera.

- Zona de información:

Se situará en la entrada del aula para el intercambio de la información entre la escuela y la familia, para la exposición de los trabajos colectivos de los niños, etc.

²⁵ Universidad de León. El espacio en educación infantil [http://www.educrea.cl] Consulta: Enero 2011.

Disposición y ambientación de zonas ocasionales:

- Zona sucia: Para pintar, modelar, cuidar algunas plantas y animales, etcétera. Ambientación. Cerca de una ventana, de ser posible soleada, con un suelo fácil de limpiar y, siempre que sea posible, con una pileta con toma de agua a la altura de los niños. Contará con una estantería, una mesa amplia y sillas. Contenedor para los juegos con agua o arena.

Materiales. Caballetes, tierras de colores, pinceles, temperas, perchas, escoba y recogedor, etcétera.

*“La mariposa es un símbolo de libertad,
el papalote esta unido a la tierra por un cordel:
igual que ellos viajamos sin fronteras
siempre ligados al mundo...”*

Marinela Servitje de Lerdo de Tejada

CAPÍTULO 2

EL PARADIGMA CONSTRUCTIVISTA EN EL MUSEO Y EL PARADIGMA CONDUCTISTA EN LA ESCUELA

De acuerdo al constructivismo, partimos de la idea de que el conocimiento es un proceso de construcción individual, en donde la mente de cada persona construye significados y da sentido a la información que recibe y a las experiencias que vive, y en el que los conocimientos previos juegan un papel fundamental para que las personas puedan relacionar la información nueva e integrarlas a sus estructuras de conocimiento.

El paradigma²⁶ constructivista del aprendizaje señala que el sujeto es constructor de su propio conocimiento, en este proceso de construcción interviene la estructura interna del sujeto (conocimientos previos) y la relación que tiene este con el mundo. Es importante que el sujeto cognoscente tenga una relación directa con el objeto a conocer, que tenga referentes concretos para que el aprendizaje sea mejor.

Para los constructivistas, en el proceso educativo se deben considerar la actividad espontánea del niño y la enseñanza indirecta, es decir, los maestros deben proponer actividades en las que se utilicen métodos activos, que los niños puedan decidir cómo trabajar de acuerdo a sus intereses. El maestro debe ser facilitador del aprendizaje, no debe enseñar, sino más bien propiciar situaciones para que el alumno construya conocimientos o los descubra de manera natural y espontánea, como resultado de su propio nivel de desarrollo cognitivo.

“El principal objetivo de la educación es crear hombres que sean capaces de hacer cosas nuevas, no simplemente repetir lo que han hecho otras generaciones: hombres que sean creativos, inventivos y descubridores. El segundo objetivo de la educación es fomentar mentes que puedan criticar, que puedan verificar, y no aceptar todo lo que se les ofrezca”.²⁷

Las teorías que sustentan el constructivismo son las de David Ausubel, Lev Vigotsky y Jean Piaget.

David Ausubel propuso el término Aprendizaje Significativo para designar el tipo de aprendizaje que se obtiene al establecer vínculos sustantivos entre los conocimientos nuevos y los conocimientos que ya se tienen. “Aprender significativamente quiere decir poder atribuir significado al material objetivo del aprendizaje; dicha atribución sólo puede efectuarse a partir de lo que ya se conoce, mediante la actualización de esquemas de conocimiento pertinentes para la situación de que se trate”.²⁸

²⁶ Concepto propuesto por Kuhn, quien señala que los paradigmas son matrices disciplinares y/o configuraciones de creencias, valores metodológicos y supuestos teóricos que son compartidos por una comunidad específica de investigadores de una ciencia. Gerardo, Hernández Rojas. Los componentes de los paradigmas en: Paradigmas de la Psicología Educativa. México 1991, p. 54.

²⁷ Jean Piaget citado en Gerardo, Hernández Rojas. Caracterización del Paradigma Constructivista en: Paradigmas de la Psicología Educativa. México 1991, p. 113.

²⁸ César, Coll e Isabel Solé (1991). Aprendizaje significativo y ayuda pedagógica en: Cuadernos de Pedagogía No. 168. España, pp. 16-20.

Menciona que existen tres condiciones del aprendizaje significativo:²⁹

1. El material que debe aprender una persona debe ser potencialmente significativo. Que sea coherente, claro y organizado.
2. Es necesario que el alumno disponga del bagaje indispensable para efectuar la atribución de significados que caracteriza el aprendizaje significativo, es decir, que tenga los conocimientos previos necesarios para poder realizar la vinculación con los nuevos conocimientos que se le presentan.
3. Disposición del sujeto hacia el aprendizaje de manera activa

Los tipos de aprendizaje significativo son:³⁰

- Aprendizaje de representaciones: es cuando el niño adquiere el vocabulario, primero aprende palabras que representan objetos reales que tienen significado para él. Sin embargo no los identifica como categorías.
- Aprendizaje de conceptos: el niño, a partir de experiencias concretas, comprende que la palabra “mamá” puede usarse también por otras personas refiriéndose a sus madres. También se presenta cuando los niños en edad preescolar se someten a contextos de aprendizaje por recepción o por descubrimiento y comprenden conceptos abstractos como “gobierno”, “país”, “mamífero”.
- Aprendizaje de proposiciones: cuando conoce el significado de los conceptos, puede formar frases que contengan dos o más conceptos en donde afirme o niegue algo. Así, un concepto nuevo es asimilado al integrarlo en su estructura cognitiva con los conocimientos previos; esta asimilación se da por diferenciación progresiva, reconciliación integradora y por combinación.

La teoría socio-histórica de Vigotsky plantea que para adquirir un conocimiento es importante el entorno social-cultural.

Dice que el aprendizaje del niño comienza antes del aprendizaje escolar, para decirlo con sus propias palabras “el aprendizaje escolar jamás parte de cero, todo aprendizaje del niño en la escuela tiene una prehistoria”.

Lev Vigotsky menciona que es importante distinguir entre el nivel de desarrollo efectivo del niño y el nivel de desarrollo potencial. Para él, el nivel de desarrollo de los niños solo puede determinarse refiriéndose a esos dos niveles y a lo que se conoce con el nombre de “zona de desarrollo próximo”.³¹

Indica que el aprendizaje no produce desarrollo en cualquier circunstancia, sino sólo en aquellas en las que el niño ha alcanzado ya un determinado nivel de desarrollo potencial, entonces, la enseñanza consistirá en aportar asistencia que permite actualizar los contenidos incluidos en la zona de desarrollo potencial.

La teoría de Jean Piaget, señala como principios básicos en la adquisición de conocimientos: “... la autonomía, los intereses, la iniciativa, las capacidades y

²⁹ *Ídem*

³⁰ Definiciones y tipos de aprendizaje significativo- CPR CEUTA [www.cprceuta.es] Consulta: 27 de noviembre 2012, 13:49.

³¹ Miguel Siguán, et. al. Actualidad de Lev S. Vigotsky. Barcelona, España. 1992.

las limitaciones del alumno”.³² Creía que el desarrollo cognitivo es el resultado de la interacción de factores tanto internos como externos al individuo. Menciona que los niños construyen su propio conocimiento al interactuar con el mundo que les rodea. Pone énfasis en el papel activo del sujeto en el proceso de aprendizaje. Su teoría del desarrollo cognitivo se divide en etapas caracterizadas por la posesión de estructuras lógicas cualitativamente diferentes.

De acuerdo al paradigma constructivista, es importante que en la escuela enseñen a los niños a construir un conocimiento a partir de la reflexión y análisis de lo vivido en diferentes experiencias y circunstancias, esto es, la escuela o educación formal debe considerar a otros tipos de educación (no formal e informal) como complementos y deben tener una relación dialógica para una formación integral del individuo.

Entendemos a la educación formal como una educación escolarizada, que se da dentro de una institución, con horarios establecidos y que otorga certificados de estudio al finalizar un curso. Los contenidos que se pretende adquieran los alumnos se encuentran organizados en un programa o plan de estudios (curriculum formal).

En la educación informal, los contenidos por aprender se encuentran en el contexto social a lo largo de la vida de una persona; se puede aprender en el núcleo familiar, en el grupo de amigos, en el grupo escolar, en las visitas a lugares como ciudades, cines, teatros, museos, parques de diversiones, etcétera; y es en este tipo de educación en donde las personas aprenden por interés propio.

La educación no formal menciona Paulston, incluye “todos los procesos de socialización y de aprendizaje de habilidades que se dan fuera del ámbito de la educación formal, la relaciona con toda actividad educativa, instructiva y de capacitación estructurada, sistemática y de corta duración; es ofrecida por agencias que buscan cambios de conducta concretos en poblaciones bastante diferenciadas”.³³

“Entre las características de cualquier programa de educación no formal, Callaway enumera las siguientes”:³⁴

- Sirve de complemento a la educación formal
- Cuenta con distintos patrocinadores, métodos de instrucción y organización
- Es voluntario y está destinado a personas de edades, orígenes e intereses diversos
- No concluye con la entrega de comprobantes o constancias de estudios
- El ritmo, la duración y la finalidad son flexibles y adaptables

En la educación no formal los contenidos también están explícitos en

³² César Coll. Psicología genética y educación. Edit. Oikos-Tau. Barcelona, España, 1981, p. 17.

³³ Paulston. Alternativas educativas no formales en: Nuevas estrategias para el desarrollo educativo. pp. 100 – 123.

³⁴ Cole Brembeck. Los usos estratégicos de la educación formal y no formal en: Nuevas estrategias para el desarrollo educativo. pp. 17-33.

documentos, tienen la intención de enseñar algo, pero hay más flexibilidad para que los individuos aprendan, no hay horarios estrictos como en la escuela.

Esta educación no formal es el tipo de educación que existe en los museos, ya que el proceso educativo (enseñanza-aprendizaje) se da en un espacio en donde no hay horarios determinados para aprender tal o cual cosa; por lo tanto, los contenidos y la forma de presentar una exhibición deben pensarse y diseñarse de manera que los visitantes se interesen y se acerquen a conocer y a aprender lo que esa exhibición les ofrece.

Este tipo de proceso educativo (enseñanza-aprendizaje) que se lleva a cabo en espacios de educación no formal como los museos, nos interesa especialmente en este trabajo.

Los museos comenzaron siendo elitistas y minoritarios, pero a partir de la Segunda Guerra Mundial inicio un proceso de cambio hacia el museo como institución al servicio de la comunidad, estos ya no se veían como algo lejano e inaccesible.

A partir de la década de los sesenta la educación en el museo se convirtió ya en materia de reflexión y estudio para ciertos sectores minoritarios de profesionales del museo, a la vez que iban apuntando, en el campo de la Pedagogía incipientes propuestas de nuevas formas de educación no formal mientras arreciaban las críticas ante la ineficiencia de la institución escolar.

La definición de museo ha ido evolucionando, debido a los cambios suscitados en ciencia y tecnología en el contexto mundial, el cual requiere hoy en día del aprendizaje de estos.

McManus (1992) hace una clasificación de museos por generaciones:³⁵

Primera Generación. Enfatizan la herencia cultural a través de objetos de valor intrínseco. Su corte es expositivo, pues despliegan acervos acumulados y colecciones de objetos valiosos. Generalmente, no ponen énfasis en estimular la participación activa del visitante, el papel de éste es pasivo. La experiencia es definida completamente por el museo, es incomprensible a ciertos niveles. Uno de los primeros exponentes de esta generación es el Museo del Conservatorio Nacional de Artes y Oficios que abrió sus puertas en 1794, en París. En México el Museo Nacional de Antropología e Historia.

Segunda Generación. Su origen se remonta al siglo XVIII y nacieron para conservar y exponer las herramientas con las que se estaban produciendo las revoluciones tecnológicas. Su finalidad es publicitar la ciencia y la tecnología. Son de corte demostrativo y pretenden mostrar el funcionamiento de las cosas mediante exhibiciones “reactivas” a la acción de la puesta en marcha por parte del visitante, el cual juega un papel un poco menos pasivo. El discurso propuesto por el museo es secuencial, de lo más sencillo a lo más complicado.

³⁵ J. Padilla. Desarrollo de los museos y centros interactivos de ciencia en México en: J.A. CHAMIZO (coord.) Encuentros con la ciencia. El impacto social de los museos y centros de ciencia. México, Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología, 2000, pp. 83-106.

Uno de los más representativos es el Deutches Museum de Munich, Alemania; en la ciudad de México el museo de la Comisión Federal de Electricidad creado en los años setenta, que a través de una serie de simuladores explica principios físicos y electromagnéticos, así como el Museo de Historia Natural.

Tercera Generación. Su origen se encuentra en la confluencia de dos fenómenos sociales: las exposiciones universales que se realizan desde 1851 y los parques de atracciones que se ponen de moda a principios del siglo XX. La mayoría de los centros de ciencia pueden estar considerados dentro de esta generación. Estos son más colecciones de ideas y de principios científicos que de objetos. Enfatizan la participación activa del visitante y su carácter es interactivo, pues tratan de propiciar la interdependencia y la acción recíproca entre la exhibición y el visitante, con el apoyo de un mediador, el guía. Estos centros tienden a basarse en tecnologías modernas y enfoques lúdicos. Dan prioridad a la experimentación y a una experiencia individual “tetradimensional”, donde las exhibiciones son tridimensionales y la cuarta dimensión es la interactividad. Las experiencias interactivas que ofrecen al usuario son de “final cerrado”, esto es, con consecuencias y resultados predefinidos.

Ejemplos de esta generación son el museo de Brooklyn, el museo de los niños en Boston, el Exploratorium en San Francisco y Centro de Cultura Alfa en la ciudad de Monterrey.

Cuarta Generación. Utilizan tecnologías de punta. Ponen énfasis en la participación creativa del visitante al proporcionarle una experiencia definida por él mismo, elegida entre varias opciones. Ofrecen una experiencia plenamente inmersiva de carácter “pentadimensional”, (donde la quinta dimensión es la posibilidad que tiene el usuario de redefinir la exhibición misma), donde las exhibiciones de “final abierto” van más allá de tan sólo tocar y manipular. Estos centros buscan claramente captar y responder a las expectativas y necesidades de todo visitante y le ofrecen experiencias enfocadas a la solución de problemas de su vida cotidiana.

Proponen que el visitante se convierta en usuario, es decir, que a partir de un conjunto de exhibiciones la persona construya su propio conocimiento retomando varios puntos de vista con respecto al mismo tema a través de la resolución de problemas y la toma de decisiones. “Se pretende que las experiencias y la simulación estimulen al usuario para que la creatividad lo lleve a combinar “Hands on” (manos en) con “Mind on” (mentes en).”³⁶

En los museos para niños, este enfoque orientado al visitante-usuario tiene en cuenta, a la hora de crear sus exposiciones, las diferencias de edades y las diversas fases físicas y de desarrollo de los niños.

Representantes de esa generación son el museo New Metropolis en Holanda y Papalote Museo del Niño en México.

Algunas de las exhibiciones que en papalote museo del niño ofrecen al visitante-usuario la posibilidad de redefinir la exhibición y la experiencia de

³⁶ PAPANOTE MUSEO DEL NIÑO. El papel social de los museos en: Taller Papalote Museo del Niño como herramienta de apoyo al trabajo educativo. Dirección de servicios educativos. México, 2000, pp. 4-9.

aprendizaje son: reinventa la escultura, arma la escultura, atrévete-pared de ligas, minisúper y agua en movimiento, entre otras.

Los museos no necesariamente pertenecen a una sola generación; pueden tener elementos que los incluyan en dos o más, dependiendo de muchos factores como su temática, tipo de público al que están dirigidos, objetos que resguarda y sus objetivos de comunicación.

Un ejemplo de esto, es el Museo de Arte Popular en la ciudad de México, ya que su exposición permanente es de objetos de herencia cultural elaborados por artesanos mexicanos en distintos estilos de arte, al mismo tiempo, convocan a todo tipo de público para realizar obras de arte como alebrijes, piñatas, papalotes entre otros, para concursar y exponerlos en el museo, por otra parte también ofrecen talleres para niños como elaboración de piñatas, alebrijes, papalotes, máscaras, calaveras, etcétera.

“Un museo interactivo cumple con funciones sociales que consisten en brindar un espacio donde se promueve el intercambio de opiniones y experiencias entre los visitantes, estimular la comprensión racional del mundo y sus fenómenos, combatir la ignorancia y la superstición, facilitar la toma de decisiones en el nivel social, promover en niños y jóvenes las vocaciones y la inclinación hacia las profesiones”.³⁷

Los diversos centros de ciencias se apoyan en la interacción como estrategia para atraer visitantes y para operar la hipótesis de que a mayor participación y actividad del usuario, mayor es el aprendizaje del mismo. Estos centros contienen conjuntos de exhibiciones interactivas, cada una de las cuales está diseñada para representar una idea, un fenómeno o un principio.

Los términos interactivo y “hands on” (manipulación) se usan a veces indistintamente cuando se habla de exhibiciones, sin embargo, no son lo mismo (Rennie y MacClafferty, 1996).

No toda manipulación física de una exhibición provoca un involucramiento, pero la posibilidad de tocar y manipular incrementa el interés y la comprensión del usuario.

Las exhibiciones manipulables implican la acción física del usuario sobre la exhibición como tocar la piel de un animal (exhibición pasiva) o pulsar un botón para poner en marcha el ascenso de un globo de aire caliente (exhibición reactiva).

Las exhibiciones interactivas ofrecen una retroalimentación al visitante, lo que provoca una interacción adicional, en éstas, los visitantes pueden conducir actividades, recolectar evidencias, seleccionar opciones, formar conclusiones y probar habilidades (McLean 1993).

Una buena exhibición realmente interactiva personaliza la experiencia para el visitante y para que llegue a ser significativa debe ser interpretada por la persona.

Se ha propuesto que la atraktividad y el potencial de aprendizaje en las exhibiciones interactivas se realiza en cuatro rubros:

³⁷ *Ídem*

1. Curiosidad y motivación intrínseca
2. Modos múltiples de aprendizaje
3. Juego y exploración en el proceso de aprendizaje
4. Conocimientos y modelos mentales previos del usuario (Semper, 1990)

El aprendizaje no es unidimensional, la experiencia que debe proporcionar el museo interactivo debe incluir el aprendizaje en sentido cognitivo pero también debe ocuparse de las habilidades psicomotrices y del componente afectivo o social (Perry, 1993).

Las exhibiciones en un museo denominado interactivo deben tener congruencia y referencia con su entorno adyacente, el cual ha de proporcionar un contexto apropiado para el aprendizaje, la reflexión y la recreación. Deben ser realmente interactivas y participativas, para estimular que la experiencia del visitante no se restrinja sólo a una manipulación compulsiva y sin sentido, sino que ponga en ellas su mente y obtenga un resultado enriquecedor.

Con respecto al paradigma conductista, podemos mencionar que es una de las corrientes psicológicas que más aplicación ha tenido en la educación.

Los principios del conductismo, se han obtenido en escenarios artificiales y estos principios son extraídos y traspolados a las distintas situaciones educativas.

John B. Watson fue el fundador del paradigma conductista, en las primeras décadas del siglo XX. Para Watson, la conducta (los procesos observables) debería ser el objeto de estudio de la psicología, para que esta alcanzara un estatuto científico. Para estudiar la conducta era necesario utilizar “métodos objetivos como la observación y la experimentación”.³⁸

Posteriormente hacia a los años cuarenta, el conductismo operante o análisis experimental de la conducta de B.F. Skinner, se constituyó como la corriente hegemónica dentro de la psicología. Esta propuesta, ha tenido aplicaciones en el ámbito educativo.

“Los objetivos del conductismo operante son la investigación y análisis de las relaciones y principios entre los hechos ambientales (estímulos, E) y las conductas de los organismos (respuestas, R) (esquema E-R), para que una vez identificadas estas leyes, se logren objetivamente la descripción, predicción y control de comportamientos”.³⁹

De acuerdo con el empirismo, el conocimiento dentro de la postura conductista, sería una copia de la realidad. El sujeto cognoscente es un “ente pasivo”, una *tabula rasa*, un libro en blanco. Esto quiere decir, que en el ámbito escolar, el alumno no es considerado como un sujeto con conocimientos previos, no es un ser que construya su conocimiento, únicamente es un receptor de los conocimientos que el maestro le transmite, por ello se considera como un libro en blanco, pues al ser el maestro el que conoce, va imprimiendo o escribiendo en el libro en blanco, que sería la mente vacía del educando.

³⁸ Gerardo, Hernández Rojas. Caracterización del Paradigma Conductista en: Paradigmas de la Psicología Educativa. México 1991, p. 60.

³⁹ *Idem*, p. 61.

En el conductismo hay tres características que determinan las formas de comportamiento de los organismos, como el ambiente, que son las condiciones externas al sujeto, las cuales pueden modificarse para que el sujeto cognoscente modifique sus conductas en un sentido específico; el asociacionismo, que es la forma de aprendizaje y; la visión anticonstruccionista, en la que se considera que los conocimientos de los sujetos son acumulaciones de relaciones o asociaciones entre estímulos y respuestas.

Los principios del conductismo son:⁴⁰

- Principio de reforzamiento. Existen dos reforzadores de respuestas: reforzador positivo, que generalmente produce una alta probabilidad de que la conducta vuelva a ocurrir como recibir halagos, obtener buenas calificaciones, ganar un premio, etcétera y; los reforzadores negativos, que pueden producir incremento o extinción de conductas.

Este tipo de reforzamientos tienen un papel fundamental en las estrategias educativas, ya que las maestras prometen premios, buenas calificaciones, puntos más, estrellitas, dulces, entre otros, para que sus alumnos realicen actividades y se comporten de cierta manera en el salón de clases. Igual ocurre con los reforzadores negativos, ya que por ejemplo, los niños al tener un comportamiento que la maestra considera incorrecto, los envía a la dirección, les baja puntos para su calificación final, los castiga sacándolos del salón y correr en el patio, etcétera.

- Principio de control de estímulos. Los sujetos se dejan guiar por estímulos para realizar conductas, cuando se quiere que se realicen cierto tipo de conducta, tiene que haber control de estímulos, esto es, que los sujetos discriminan un estímulo de otros, dependiendo de la conducta que deben realizar. En algunas escuelas de educación inicial, en las que hay horarios extendidos (7 a.m. a 7 p.m.), los niños pasan todo el día en estas, tienen servicios de comedor y los niños desayunan, comen ahí y también duermen. Las maestras encargadas de los grupos, utilizan control de estímulos para que los niños hagan ciertas actividades, por ejemplo, cuando es la hora del desayuno y comida, las maestras tocan una campana para que todos los niños vayan al comedor y cuando es la hora de dormir, tocan un silbato para que los niños tomen su colchoneta y cobija, se quiten los zapatos y se acuesten a dormir.

- Principio de los programas de reforzamiento. Es un arreglo determinado en que son proporcionados los estímulos reforzadores de las conductas. Existen los programas de reforzamiento continuo y los de reforzamiento intermitente.

- Principio de complejidad acumulativa. El proceso de aprendizaje no es más que un encadenamiento acumulativo de una serie de respuestas.

Para el conductismo, el proceso de enseñanza sólo consiste en proporcionar contenidos o información. Señala que el objetivo de la educación es controlar la conducta humana, por lo cual, el maestro debe programar lo que ha de enseñar con base en objetivos precisos que le permitan tener claridad sobre las actividades que se realizarán en el salón de clases, en este sentido, los alumnos difícilmente pueden tener un papel activo en el proceso de aprendizaje, puesto que el maestro ya ha hecho los arreglos necesarios para que los alumnos aprendan ciertos contenidos y también ciertas conductas deseables en el salón de clases.

⁴⁰ *Idem*, pp. 63-64.

2.1 El constructivismo en Papalote • Museo del Niño

En 1993 se inauguró en México Papalote Museo del Niño, que encuentra ubicado en la segunda sección del Bosque de Chapultepec. Su nombre enfatiza nuestras raíces indígenas (de la voz náhuatl *Papalotl*, que significa Mariposa).

“Papalote Museo del Niño nació como un lugar diseñado especialmente para los niños de México, con una función enfocada al aprendizaje, la comunicación y la convivencia”.⁴¹

Cuando Papalote inició sus actividades se encontraba dentro de la tercera generación de los museos.

El museo contaba con más de 290 exhibiciones interactivas repartidas en cinco grandes temas:

- Cuerpo Humano
- Comunicaciones
- Con – Ciencia
- Expresiones
- Nuestro Mundo

La misión del museo es “Ofrecer a los niños y a las familias, ambientes de convivencia y comunicación de la ciencia, la tecnología y el arte, que contribuyan a su crecimiento y desarrollo intelectual, emocional e interpersonal, utilizando el juego como principal herramienta para la experimentación, el descubrimiento y la participación activa”.

Debido a los grandes avances en ciencia y tecnología surgidos en los últimos años, el museo desarrollo un proceso de renovación de sus espacios basándose en un modelo para los museos de ciencia llamado de cuarta generación⁴², cuya principal característica es proporcionar, a través de la participación individual y colectiva, una mayor contextualización de los contenidos, para enriquecer los ambientes de aprendizaje.

En este nuevo modelo los visitantes, son usuarios participativos; siendo que en el museo encuentran un mayor número de elementos que los motivan a la reflexión y al análisis, tomando como punto de partida sus propias vivencias, intereses y conocimientos.

⁴¹ PAPANOTE MUSEO DEL NIÑO. Renovación de Papalote México. 2000, p.1.

⁴² En la etapa inicial de la Renovación se hace contacto con el museo New Metropolis y Joost Douma en Holanda, y se crea la exposición temporal “Viva el agua” como prueba piloto de la cuarta generación, la propuesta final para el modelo de Papalote hacia la cuarta generación lo hace la empresa Imagination. Papalote Museo del Niño. Renovación. México, 2003, pp. 1-2.

“El proyecto museográfico se renovó del 2002 al 2005, enriquecieron contenidos, crearon nuevos lenguajes museográficos e incorporaron tecnología de punta y se planeó reestructurar el museo en cinco nuevos temas”:⁴³



SOY

Mensaje: Soy una persona con capacidades, facultades, potencialidades. Soy un ser con una dimensión física, psicológica, espiritual y social. Soy parte de la naturaleza. Puedo conocerme a mí mismo y puedo convivir con los demás para ser mejor persona.



PERTENEZCO

Mensaje: Pertenezco a muchos mundos. Pertenezco y comparto con todos los mundos que me rodean este momento en la larguísima historia del universo. Soy parte de algo, me preocupa su destino y soy parte de él.



COMPRENDO

Mensaje: La ciencia esta en todo lo que me rodea, porque comprendo, puedo saber cómo funciona la naturaleza y puedo construir toda clase de cosas que hacen que mi vida sea mejor.



COMUNICO

Mensaje: Soy un contador de historias y utilizo diferentes medios para comunicarme con los otros.



EXPRESO

Mensaje: Yo puedo expresarme a través de los cien lenguajes del arte. Aprecio todas las formas de expresión artística de los seres humanos. A través del arte conozco y experimento nuevas y diversas formas de expresarme.

⁴³ PAPALOTE MUSEO DEL NIÑO. Espacios Museográficos. México 2009, p. 13.

Cada uno de los temas cuenta con su propia zona de pequeños, que ofrecen espacios estimulantes y adecuados a las diferentes etapas de desarrollo de los niños pequeños que los ayuden a su desarrollo motriz, social, afectivo, lingüístico y cognoscitivo.

La Renovación del museo se basó también en el pensamiento de Leonardo Da Vinci quien promulga siete principios para abrir nuevos canales a la creatividad, el intelecto y la pasión en la vida.

1. *Curiosità*. Una insaciable curiosidad por la vida y una búsqueda implacable de aprendizaje continuo.
2. *Dimostrazione*. Un compromiso para probar el conocimiento a través de la experiencia, persistencia y voluntad con el fin de aprender de los errores.
3. *Sensazione*. El continuo refinamiento de los sentidos como el medio para animar la experiencia.
4. *Sfumato*. Buena voluntad para aprovechar la ambigüedad, la paradoja y la incertidumbre. Cultivar la 'resistencia a la confusión', aprender a afinar los sentidos ante la paradoja y utilizar la investigación para profundizar la intuición.
5. *Arte/Scienza*. Desarrollar el balance entre la ciencia y el arte, entre la lógica y la imaginación; un pensamiento completo.
6. *Corporalità*. Ejercitar la gracia, el equilibrio, la salud y practicar la escritura con ambas manos
7. *Connessione*. Reconocer y apreciar la interconectividad de las cosas, de los fenómenos y sistemas de pensamiento.

La tarea del museo es propiciar el aprendizaje significativo a través de experiencias que permitan al niño comprender mejor el mundo que le rodea, motivándolo a experimentar, participar, conocer, explicar, sentir y cuestionar su entorno.

“Así, Papalote pugna por un proceso educativo enfocado en las experiencias de aprendizaje, más que a la transmisión de contenidos”.⁴⁴

“Sus palabras inspiradoras son: imaginar, explorar, divertir, sorprender, aprender, razonar, compartir, estimular, jugar, vivir, hacer, dialogar, observar, inventar y tener sentido del humor”.⁴⁵

La experiencia de aprendizaje debe estar presente a lo largo de la vida del individuo, por ello la experiencia de aprendizaje debe ser atractiva, divertida y emotiva; si hay emoción en el aprendizaje, es probable que el recuerdo sea más duradero.

Al igual que los museos de Estados Unidos, Canadá, Francia, Inglaterra o Japón, Papalote se basa en el principio de “Aprender haciendo”, con un precepto ineludible que es: “Prohibido no tocar”, y constituye un espacio que estimula la curiosidad intelectual y sensitiva para ejercitar el pensamiento

⁴⁴ PAPANOTE MUSEO DEL NIÑO. Informe Anual 2006. México 2006, p. 14.

⁴⁵ *Idem*, p. 15.

creador; fomenta la convivencia de los niños con sus padres, familiares, compañeros y maestros, con lo cual se establece el intercambio de ideas como un ejercicio de verbalización de hipótesis.

En Papalote Museo del Niño se actúa en consecuencia con el paradigma constructivista porque se toma en cuenta en el desarrollo y contenido de las exhibiciones las etapas de desarrollo del ser humano; la visita es totalmente libre, es decir, el usuario decide que zonas visitar y cuánto tiempo dedicará a cada exhibición; esto lo realiza con ayuda de los cuates, éstos son quienes explican las exhibiciones y motivan al visitante a acercarse a esa exhibición, a interactuar y personalizar el proceso de interacción con la misma y, después a conocer más sobre las exhibiciones que tengan relación con esa misma u otras.

En el museo del niño, las personas que lo visitan tienen la posibilidad de obtener un aprendizaje significativo porque se acercan a las exhibiciones por interés propio: observan, escuchan, indagan, piensan, descubren, conocen, experimentan, imaginan, cuestionan, comparan y, sobre todo, disfrutan de ese proceso; considera que la información provista por los sentidos está condicionada por los marcos conceptuales que orientan el proceso de adquisición de conocimientos.

El paradigma constructivista se lleva a cabo en el museo cuando los niños tienen la oportunidad de convertirse en sujetos activos del proceso educativo al poder interactuar directamente con los objetos que se encuentran en exhibición, al compartir las experiencias de aprendizaje con los otros, al participar en experiencias individuales y colectivas, cuando observan, experimentan, descubren, juegan, se convierten en constructores de su propio conocimiento.

2.2 Las teorías de Jean Piaget y María Montessori en Papalote • Museo del Niño

Los primeros trabajos que dieron origen al constructivismo los realizó Jean Piaget, quien otorga al sujeto un papel activo en el proceso de conocimiento al interactuar con los objetos físicos y sociales.

Piaget, no sólo señala al sujeto como el único responsable de la construcción del conocimiento, sino que también dice que el objeto “actúa” sobre el sujeto o “responde” a sus acciones, promoviendo en éste cambios dentro de sus representaciones que tiene de él.

Menciona que los objetos son conocidos por el sujeto en función de las capacidades cognitivas que posee en un momento determinado, a esto le llama relativismo, el cual es un estado de equilibrio transitorio abierto a niveles superiores de conocimiento.

Las acciones que el sujeto realiza en el proceso de conocimiento se organizan en estructuras cognitivas, entendidas como formas de organización de esquemas, que sirven como marcos asimiladores mediante los cuales la nueva información es asimilada.

En la teoría de Piaget existen dos funciones fundamentales que intervienen en el proceso de desarrollo cognitivo: la organización que permite al sujeto conservar en sistemas coherentes los flujos de interacción con el medio, y la adaptación que permite al sujeto acercarse y lograr un ajuste dinámico con el ambiente, esta supone dos procesos: la asimilación, que es el proceso de adecuación de los esquemas que posee el sujeto con las características del objeto, y la acomodación, que es el reacomodo de los esquemas como resultado de la interacción con la información nueva.

Cuando existe un estado adaptativo entre la asimilación y la acomodación, se dice que existe un equilibrio entre el sujeto y el medio. El equilibrio puede verse perturbado por nuevas aproximaciones del sujeto al medio o por nuevas problemáticas que el ambiente le plantee, a esto se le llama desequilibrio o conflicto cognitivo, cuando esto ocurre, el sujeto debe movilizar sus instrumentos intelectuales para restablecer el nivel perdido o bien a lograr una equilibración superior.

Como se ha visto, el desarrollo cognitivo, es el resultado de equilibrios progresivos producidos por las estructuras cognitivas organizadas en esquemas. Las diferentes etapas de desarrollo cognitivo que distinguen los piagetanos son: “etapa sensorio-motriz, etapa de las operaciones concretas y etapa de las operaciones formales”.⁴⁶

⁴⁶ Gerardo, Hernández Rojas. Caracterización del Paradigma Constructivista en: Paradigmas de la Psicología Educativa. México 1991, p. 108.

ETAPAS DE DESARROLLO INTELECTUAL SEGÚN PIAGET
PERIODOS DE CRECIMIENTO SEGÚN MONTESSORI

EDAD	ETAPA	CARACTERÍSTICAS
0 a 2 años	Sensorio – motriz	El ser humano comienza a formar su primer estructura cognitiva, realiza sus primeros desplazamientos, tiene conocimientos espacio temporales.
0 a 3 años	Primer periodo de crecimiento Primera subfase de desarrollo	Muestra un tipo de mentalidad a la cual el adulto tiene difícil acceso y no puede tener una influencia directa.
2 a 8 años	De las operaciones concretas dividido en: <i>Subetapa del pensamiento preoperatorio</i>	<i>Pensamiento preoperatorio: Los niños son capaces de utilizar esquemas representativos, el lenguaje está más desarrollado, realizan juegos simbólicos y utilizan la imaginación. Usan conceptos inacabados e incompletos, el pensamiento es egocéntrico, ya que no toman en cuenta el punto de vista de los demás.</i>
8 a 13 años	Subetapa de la consolidación de las operaciones concretas	Consolidación de las operaciones concretas: Los niños son capaces de razonar con base en conceptos. Su pensamiento es reversible aunque concreto (apegado a las situaciones físicas). Son capaces de clasificar, señalar y entienden la noción de número.
3 a 6 años	<i>Primer periodo de crecimiento</i> <i>Segunda subfase de desarrollo</i>	<i>El tipo mental es el mismo, pero el niño comienza a ser particularmente influenciado. Se suceden grandes transformaciones en el individuo.</i>
6 a 12 años	Segundo periodo de crecimiento	Periodo de crecimiento sin transformaciones, de calma y serenidad; y psíquicamente hablando, es un periodo de salud, de fuerza y segura estabilidad. Transformaciones físicas visibles como la pérdida de la primera dentición e inicia la segunda.
13 años en adelante	De las operaciones formales	El pensamiento del adolescente se vuelve más abstracto al grado de razonar

		sobre proposiciones verbales sin referencia a situaciones concretas.
12 a 15 años	Tercer periodo de crecimiento Primera subfase	Este periodo se caracteriza por transformaciones del cuerpo, que alcanza la madurez de su desarrollo.
15 a 18 años	Segunda subfase	Después de los dieciocho años, puede considerarse completamente desarrollado, y no se produce en él ninguna transformación notable, sólo crece en edad.

La etapa de desarrollo intelectual o estadio que nos interesa en este trabajo es la etapa de las operaciones concretas, en específico la subetapa del pensamiento preoperatorio o preparatorio de las operaciones que abarca las edades de 2 a 8 años (Piaget) y la segunda subfase de desarrollo del primer periodo de crecimiento que abarca las edades de 3 a 6 años (Montessori), ya que las estrategias que se proponen van dirigidas a niños en esta etapa de desarrollo (niños de 4 a 5 años).

En el museo llevan a la práctica el pensamiento del suizo Jean Piaget al organizar las exhibiciones en zonas dirigidas a las etapas de desarrollo intelectual que él propone y cuando los niños tienen contacto directo con los objetos que se encuentran en exhibición. Revisé y retomé principalmente las exhibiciones en las zonas de pequeños las cuales están diseñadas para la etapa sensorio-motriz y subetapa del pensamiento preoperatorio, es decir, están dirigidas para el aprendizaje de niños de 0 a 6 años.

Otra teoría en la que se basan en el museo es la de la italiana María Montessori. Para ella, en la primera infancia, los dos primeros años de vida, el niño es el constructor del hombre. Adquiere impresionantes conquistas intelectuales como el lenguaje y reconocer a todas las personas y cosas de su ambiente. En esta etapa el niño tiene la posibilidad de crear por sí mismo sin influencia alguna una psíquica construcción completa.

A los tres años el niño ya ha establecido los cimientos de la personalidad humana y necesita la ayuda particular de la educación escolar.

Montessori tenía una “casa de los niños” que no era una escuela propiamente, a ésta ingresaban los niños a los 3 años de edad; había un ambiente especialmente preparado, en el que los niños podían asimilar cualquier cultura difusa en el ambiente sin necesidad de enseñanza.

“De este modo descubrimos que la educación no es lo que el maestro imparte, sino un proceso natural que se desarrolla espontáneamente en el individuo humano; que la educación no se adquiere escuchando palabras, sino por virtud de experiencias efectuadas en el ambiente. La función del maestro no es

hablar sino preparar y disponer una serie de motivos de actividad cultural en un ambiente especialmente preparado”.⁴⁷

Uno de los principios más notables del método Montessori es como ya lo he mencionado, la “preparación del ambiente”, otro es la “actividad individual”, la cual es la facultad que estimula y produce por sí sola el desarrollo.

Considera al niño como un ser constructor con un maestro interior y no como un ser sin fuerza, casi un recipiente vacío que debemos llenar con nuestra inteligencia.

El método consiste en desarrollar la autonomía del niño, tener material didáctico indispensable para el ejercicio de los sentidos, los objetos apropiados a sus aficiones y a sus proporciones físicas, es decir, mesas, sillas y muebles hechos a su tamaño. Por tanto, otro principio es el de “dejar hacer”, vigilar para ayudar en caso de que los niños lo necesiten.

Montessori menciona que existe en el ser humano un periodo creativo que va de los cero a los seis años; es en este periodo cuando el niño descubre el mundo gracias a su sensibilidad y el gran interés e impresión que le causan las cosas que le rodean.

También dice que en este periodo, el niño tiene una mente absorbente, es decir, el niño adquiere conocimientos con su vida psíquica, simplemente viviendo el niño aprende. Las impresiones que tiene el niño de las cosas que le rodean entran a su mente formándola, creando en ésta conocimientos.

Otra conquista del niño en este periodo es el movimiento, hacia los tres años de edad, el niño a través del juego y del trabajo con sus manos se hace consciente y va formando su inteligencia, en este periodo también se forma el carácter.

La teoría de Montessori se lleva a cabo a la práctica en el museo porque existe un ambiente especialmente preparado, existen materiales didácticos y espacios seguros en los que los niños pueden moverse y actuar con libertad; y porque existe un mediador del aprendizaje que interviene cuando los niños lo requieren, todo esto de acuerdo a los periodos de crecimiento que Montessori establece.

Para realizar las estrategias para la educación preescolar en aulas de segundo grado, en donde se encuentran niños de 4 a 5 años, tomo como fundamento las teorías de Jean Piaget y María Montessori, en las etapas de desarrollo intelectual y periodos de crecimiento que estos proponen, principalmente en la subetapa del pensamiento preoperatorio de Piaget y en la segunda subfase de desarrollo de Montessori.

En el cuadro de Etapas de desarrollo intelectual según Piaget, hemos podido observar las características de los niños en la subetapa del pensamiento preoperatorio, las cuales se relacionan con los aprendizajes esperados

⁴⁷ María, Montessori. La mente absorbente del niño. 1ª. Edición. México 1986, p. 19.

propuestos por el Programa de Estudio 2011 y se observan de la siguiente manera:⁴⁸

1. Los niños son capaces de utilizar esquemas representativos
 - * Expone información sobre un tópico, organizando cada vez mejor sus ideas y utilizando apoyos gráficos u objetos de su entorno (Lenguaje y comunicación- Lenguaje oral)
 - * Comparte anécdotas de su historia personal a partir de lo que le cuentan sus familiares, y de ser posible, con apoyo de fotografías y diarios personales o familiares (Exploración y conocimiento del mundo- Cultura y vida social).
 - * Compara colecciones, ya sea por correspondencia o por conteo e identifica donde hay “más que”, “menos que”, “la misma cantidad que” (Pensamiento Matemático- Número).
2. El lenguaje está más desarrollado
 - * Usa el lenguaje para comunicarse y relacionarse con otros niños y adultos dentro y fuera de la escuela (Lenguaje y comunicación- Lenguaje oral).
 - * Describe personas, personajes, objetos, lugares y fenómenos de su entorno, de manera cada vez más precisa (Lenguaje y comunicación- Lenguaje oral).
3. Realizan juegos simbólicos
 - * Participa en juegos simbólicos improvisando a partir de un tema, utilizando su cuerpo y objetos de apoyo como recursos escénicos (Expresión y apreciación artísticas- Expresión dramática y apreciación teatral).
 - * Inventa historias, personajes y lugares imaginarios para representarlos en juegos que construye y comparte en grupo (Expresión y apreciación artísticas- Expresión dramática y apreciación teatral).
4. Utilizan la imaginación
 - * Inventa historias a partir de una melodía escuchada (Expresión y apreciación artísticas- Expresión y apreciación musical)
 - * Inventa e interpreta pequeñas canciones acompañándolas con ritmos (Expresión y apreciación artísticas- Expresión y apreciación musical).
5. Usan conceptos inacabados e incompletos
 - * Utiliza expresiones como *aquí, allá, cerca de, hoy, ayer, esta semana, antes, primero, después, tarde, más tarde*, para construir ideas progresivamente más completas, secuenciadas y precisas (Lenguaje y comunicación- Lenguaje oral).
6. El pensamiento de los niños es egocéntrico ya que no toman en cuenta el punto de vista de los demás
 - * Progresivamente, habla sobre cómo se siente en situaciones en las cuales es escuchado o no, aceptado o no; considera la opinión de otros y se esfuerza por convivir en armonía (Desarrollo personal y social- Identidad personal).
 - * Controla gradualmente conductas impulsivas que afectan a los demás y evita agredir verbal o físicamente a sus compañeras o compañeros y a otras personas (Desarrollo personal y social- Identidad personal).

⁴⁸ Los ejemplos se tomaron de los aprendizajes esperados de los campos formativos del Programa de Estudio 2011. Guía para la Educadora. Educación Básica. Preescolar de la Secretaría de Educación Pública, México 2011, pp. 48 -86.

En el cuadro de Periodos de crecimiento según Montessori, hemos observado las características de los niños en la segunda subfase de desarrollo, las cuales se relacionan con los aprendizajes esperados propuestos por el Programa de Estudio 2011 y se observan de la siguiente manera:⁴⁹

1. El niño muestra un tipo de mentalidad a la cual el adulto tiene difícil acceso y no puede tener una influencia directa
 - * Debido a que los niños tienen una mente absorbente, adquiere conocimientos simplemente viviendo y gracias al movimiento físico que ha adquirido; sin embargo;
2. Comienza a ser particularmente influenciable
 - * Desarrolla progresivamente las habilidades para apreciar manifestaciones dancísticas (Expresión y apreciación artísticas- Expresión corporal y apreciación de la danza).
 - * Identifica el nombre del autor o de la autora de algunas obras que aprecia y los motivos que inspiraron esas producciones (Expresión y apreciación artísticas- Expresión y apreciación musical).
 - * Atiende reglas de seguridad y evita ponerse en peligro o poner en riesgo a los otros al jugar o realizar algunas actividades en la escuela (Desarrollo físico y salud- Promoción de la salud).
3. Se suceden grandes transformaciones en el individuo
 - * Participa en juegos que implican habilidades básicas, como gatear, reptar, caminar, correr, saltar, lanzar, atrapar, golpear, trepar, patear en espacios amplios, al aire libre o en espacios cerrados (Desarrollo físico y salud- Coordinación, fuerza y equilibrio).
 - * Coordina movimientos que implican fuerza, velocidad y equilibrio, alternar desplazamientos utilizando mano derecha e izquierda o manos y pies, en distintos juegos (Desarrollo físico y salud- Coordinación, fuerza y equilibrio).
 - * Utiliza marcas gráficas o letras con diversas intenciones de escritura y explica “qué dice su texto” (Lenguaje y comunicación- Lenguaje escrito).

Los niños de entre 4 y 5 años ya han adquirido de forma más evidente aptitudes, comportamientos y habilidades que necesitan para poder adaptarse a la vida escolar, es decir, ya saben cómo expresarse cuando necesitan algo, como ir al baño, quitarse o ponerse la ropa, comer solos, obedecer a los mayores, entre otros. Sin embargo, la educadora debe seguir desarrollando estas y otras competencias para que se refuercen o se expresen de manera distinta.

En esta edad, los niños son especialmente inquietos, es decir, tienen demasiada energía, pueden bailar, saltar, correr, caminar, cantar y hablar durante todo el día. La educadora debe aprovechar y canalizar toda esa energía hacia actividades en las que los niños puedan desarrollar todas sus potencialidades a nivel cognoscitivo, motriz, social, afectivo y lingüístico.

Una forma en que los niños pueden tener un desarrollo integral, es por medio del juego; a los niños les encanta jugar en todo momento y cualquier cosa que

⁴⁹ *Idem*

se pretenda enseñar se puede hacer con el uso de esta herramienta pedagógica. Ni siquiera es necesario enseñarles a jugar, porque ellos ya saben hacerlo, únicamente deben proponerse actividades en las que los niños puedan jugar y aprender al mismo tiempo.

Para esto, es necesario conocer las características de los niños en esta etapa de desarrollo. A continuación se mostrarán cuadros de las características generales de los niños de 4 a 5 años en cuanto al desarrollo afectivo, cognoscitivo, lingüístico, motor y social, de acuerdo a las teorías de Piaget y Montessori.

DESARROLLO AFECTIVO	
PIAGET⁵⁰	MONTESSORI⁵¹
Ha conseguido conciencia de sí mismo bastante desarrollada	Los niños desarrollan miedos o fobias
Puede presentar su identidad en términos de nombre y edad	Tienen claras las características propias de niños y niñas
Identifica conductas y atributos propios de su sexo o del contrario	Prefieren jugar con niños de su mismo sexo y edad en grupos de no más de tres integrantes
Reconoce a su madre como persona	Prefieren imitar actividades que realizan sus padres
Frecuentemente se identifica con personajes de gran poder o valor	Les gusta sentirse especiales y cuidados por alguien
Su razonamiento se centra en lo inmediato por lo que no distingue entre la realidad y la fantasía	Tener sentido de pertenencia en los grupos en los que se desarrolla, ayuda al niño a tener confianza en sí mismo
La mentira indica cierta independencia de los propios intereses frente a otros	Los niños necesitan estímulos que les permitan expresar con libertad sus emociones
La valoración de su conducta está sometida a la opinión de figuras de autoridad	Prefieren realizar actividades con materiales reales

DESARROLLO COGNOSCITIVO	
PIAGET⁵²	MONTESSORI⁵³
Sin ninguna restricción construye símbolos que pueden ser únicos, representando lo que él desee	Los niños utilizan todos sus sentidos para conocer el mundo a través de la exploración
Sigue en gran medida bajo el control de lo inmediato y lo perceptivo	Los niños desarrollan una comprensión de cualidades abstractas presentes en nuestro mundo a través de los materiales sensoriales
Trata de representar cosas con sus dibujos y poco a poco les imprime más realismo	Los niños encuentran diferentes maneras de exploración de materiales
No es capaz de revertir las operaciones	Por medio de diversas actividades desarrollan la capacidad de resolver problemas
Utiliza la función simbólica en el lenguaje	Toman conciencia y conocimiento de su entorno inmediato a través de actividades de la vida práctica

⁵⁰ PAPANOTE MUSEO DEL NIÑO. Desarrollo afectivo en: Sustento teórico. Dirección de servicios educativos. México 2010, pp. 2-4.

⁵¹ Montessori Education (UK) LTD. Áreas de aprendizaje y desarrollo [http://www.montessorieducationuk.org] Consulta Enero de 2011.

⁵² PAPANOTE MUSEO DEL NIÑO. Desarrollo cognoscitivo en: Sustento teórico. Dirección de servicios educativos. México 2010, p. 5.

⁵³ Montessori Education (UK) LTD. Áreas de aprendizaje y desarrollo [http://www.montessorieducationuk.org] Consulta Enero de 2011.

Representa situaciones de la vida cotidiana mediante el juego simbólico	Los niños tienen una mente absorbente
Aparece la imitación diferida	A través del uso de los materiales, los niños aprenden a corregir sus propios errores
Aparece la imagen mental	La mano está íntimamente relacionada con el desarrollo del cerebro de los niños, lo cual quiere decir, que los niños deben tocar todo lo que rodea su ambiente para aprender

DESARROLLO LINGÜÍSTICO	
PIAGET⁵⁴	MONTESSORI⁵⁵
Esta desarrollado el lenguaje hablado	Se da cuenta de que las palabras le ayudan a clasificar y a describir
Utiliza el lenguaje para relacionarse con las demás personas	Aprende poco a poco la secuencia de las palabras en una oración de manera correcta
Empieza a utilizar palabras que representan cosas o acontecimientos ausentes	Se vuelve consciente del significado de los sonidos del lenguaje que se habla a su alrededor
El lenguaje permite introducir al pensamiento de relaciones espacio-temporales más amplias, librándose de la pura acción inmediata	Conoce los símbolos de los sonidos
Utiliza diferentes formas de expresión a través de palabras, dibujos, juegos y gestos	Conoce los nombres y significados de objetos y figuras
Aparecen los errores gramaticales	El aparato bucal está lo suficientemente desarrollado para permitir al niño una adecuada enunciación de los sonidos que forman a su vez palabras
No es fácil determinar si el concepto de los niños sobre una palabra es el mismo que el de un adulto	Son capaces de expresar pensamientos completos y no solo palabras
A medida que el vocabulario del niño aumenta, las subextensiones y las superextensiones se hacen menos frecuentes. Es difícil que acepten denominar planta a un árbol o animal a una persona	Aprenden a usar el lenguaje para imaginar y crear roles y experiencias

DESARROLLO MOTOR	
PIAGET⁵⁶	MONTESSORI⁵⁷
Se desarrolla la lateralidad, que consiste en el conocimiento del lado derecho e izquierdo del cuerpo	El niño a través de su cuerpo ira accionando su realidad y construyendo sus nociones sobre sí mismo, las personas y los objetos
El conocimiento de la lateralidad hace posible la orientación del cuerpo en el espacio	Imitan los movimientos que hacen los adultos como cargar bolsas, cortar verduras, barrer
Las nociones de derecha e izquierda no son más que el nombre de una mano o una pierna para el niño, porque no puede instrumentarlas como relaciones espaciales	Puede saltar desde un escalón con los dos pies juntos
Las referencias de su orientación espacial serán las de su cuerpo: arriba-abajo, delante-	Pedalea en un triciclo

⁵⁴ PAPANOTE MUSEO DEL NIÑO. Desarrollo lingüístico en: Sustento teórico. Dirección de servicios educativos. México 2010, p. 4.

⁵⁵ Desarrollo del lenguaje [http://www.peterson.edu.mx] Consulta. Enero 2011.

⁵⁶ Desarrollo psicomotor según Piaget [http://psicomotricidadinfantil.blogspot.com] Consulta: Enero 2011.

⁵⁷ El desarrollo motor [http://elldesarrolloinfantil.com] Consulta: Enero 2011.

detrás, derecha-izquierda.	
Las referencias de orientación espacial las posee a nivel perceptivo (no representativo) y por eso las establece como ejes referenciales	Puede copiar figuras
Los movimientos son voluntarios y tienen mayor precisión en la percepción del tamaño, forma y posición de las partes de su cuerpo	Puede plegar papel en forma sencilla
Pueden caminar, correr, saltar, trepar, reptar, rodar	Arma rompecabezas de figuras simples
Han adquirido capacidades manuales que les permiten manejar objetos con gran destreza	Encaja figuras en los agujeros correspondientes

DESARROLLO SOCIAL	
PIAGET⁵⁸	MONTESORI⁵⁹
El niño se distingue por valorar, observar e imitar a los mayores	Desarrollo de la capacidad de adaptación
Genera formas más complejas de relacionarse como individuo a través del uso del lenguaje y el manejo de conceptos de temporalidad	Desarrollo de la conciencia moral y los juicios de valor
Aparecen los sentimientos morales en los niños que tienen que ver con lo necesario y no con lo deseable o preferible hacer	La conducta debe ser guiada por un adulto, es decir, se debe normalizar la conducta
Observa que existen reglas, sin embargo, éstas son válidas en determinadas condiciones, desde el punto de vista del niño	Los niños necesitan de los adultos para establecer un buen ejemplo y darles oportunidades para la interacción con otras personas
El juego es predominantemente cooperativo, el pensamiento egocéntrico disminuye	Lo principal es que los grupos deben contener diferentes edades, porque tiene una gran influencia en el desarrollo cultural del niño
Aparecen reacciones de agresividad hacia otros cuando algo no les gusta	Los niños desarrollan una comprensión cada vez mayor de lo que está bien y lo que está mal
Son conscientes de su propio sexo y entienden los estereotipos sexuales de su cultura respecto de la ropa, las profesiones y las diversiones	Les gusta contribuir en actividades de grupo, tienen la capacidad de tomar la iniciativa y actuar con independencia
Las normas son mayormente aceptadas por los niños si las establece un adulto	Desarrollan sentimientos de satisfacción al contribuir en actividades que benefician a su grupo

⁵⁸ PAPANOTE MUSEO DEL NIÑO. Desarrollo social en: Sustento teórico. Dirección de servicios educativos. México 2010, p. 4.

⁵⁹ *Idem*, p. 3.

2.3 La importancia del juego en las experiencias educativas

“En un lugar donde habitan los niños y las niñas, ahí está el juego, ahí hay bullicio, algarabía y diversión; el silencio y la seriedad no tienen cabida”.⁶⁰

Los niños a través del juego pueden conocer la realidad y el medio que les rodea, por medio del juego aprenden a utilizar el lenguaje como forma de expresión. El juego para los niños es una forma de representación de lo que ocurre en la sociedad, en la familia, en la escuela. En los juegos de representación los niños utilizan el lenguaje propio de los adultos, manejan conceptos relacionados de acuerdo al escenario que estén imaginando, con estos juegos, los niños van aprendiendo desde pequeños como es la realidad social y el entorno que les rodea.

El juego es una oportunidad permanente de aprendizaje, no tiene metas o finalidades extrínsecas, sus motivaciones son intrínsecas. Los juegos más importantes que se realizan en la infancia son los juegos simbólicos ya que son vehículo para exteriorizar las frustraciones, los miedos, lo prohibido o lo deseado.

Es una actividad que brinda alegría, placer, libertad de inventar y cambiar las reglas. Los niños juegan todo el tiempo, cuando sólo tienen algunos meses de edad juegan con sus manos, con sus pies, con su cobija, con todo lo que tienen al alcance; cuando comienzan a caminar juegan a ir de un lado a otro, cuando hablan juegan con las palabras y los sonidos.

En un día de clases, existe una rutina que es necesario seguir, hay reglas que impiden a los niños hacer lo que les plazca, como actividades de higiene (lavarse las manos, lavarse los dientes, ir al baño, entre otras). Pero existe también un tiempo dedicado a jugar y si todas las actividades de la rutina diaria y los contenidos que se pretenden enseñar a los niños se realizaran y enseñaran de forma lúdica, sería más agradable llevarlas a cabo y aprender.

Pueden seguirse las sugerencias de los niños, las maestras deben ser flexibles y creativas para cambiar, si los niños lo desean, las reglas del juego que ellas habían propuesto.

De acuerdo al curso de capacitación en estancias infantiles el juego:

- Ayuda a los niños a manejar y liberar ansiedades y conflictos
- Los libera de la energía física excesiva y de las emociones reprimidas, lo cual incrementa su capacidad para enfrentar otros problemas
- Ayuda a aplicar lo que conoce y aprende
- Mejora la creatividad de los niños, la fantasía y la imaginación
- Fortalece el impulso de exploración y curiosidad; le ayuda a enfrentar información sorpresiva e incluso incongruente

⁶⁰ DIF Nacional. Curso de capacitación complementaria. El Juego. México 2007, p. 5.

“En el primer año de vida, los niños llevan a cabo el juego de práctica, en el cual repiten una conducta una y otra vez hasta que dominan una habilidad: correr, saltar, lanzar, apilar”.⁶¹

Jean Piaget considera que en la subetapa del pensamiento preoperatorio, el niño sigue realizando actividades individuales pero ahora dentro de un contexto social, cuando el niño juega no está sólo ni acompañado por los amigos con los que comparte su momento lúdico; con quien de verdad comparte el juego – y no el momento de jugar – es con la persona adulta. “El verdadero socio del jugador de esta etapa no es la pareja en carne y hueso sino el mayor ideal que interiormente se esfuerza por imitar y que totaliza el conjunto de los ejemplos recibidos hasta aquel momento” (J. Piaget 1932).⁶²

Es decir, en esta subetapa los niños comienzan a realizar juegos de representación, por ejemplo juegan a ser doctores, bomberos, papás, mamás y utilizan el lenguaje propio de estos, hablan como si fueran adultos y manejan las expresiones de cada uno de estos personajes.

Comienzan también a realizar juegos simbólicos, utilizan objetos para simular que representan a los objetos reales, una caja se convierte en un coche, un palo en una espada, una bandeja en un sombrero o casco.

Por medio del juego los niños comienzan a ser más sociables, hablan con otros niños, niñas y adultos; y desarrollan la capacidad para expresar sus ideas y sentimientos.

“Los niños más grandes realizan un juego social; donde interactúan con otros niños y hay reglas que se respetan por todos”.⁶³

Es importante que cuando los niños ingresen al preescolar realicen actividades de juego individual o en grupo; ya que, los niños van dejando de actuar para ellos mismos y se relacionan poco a poco con sus compañeros, en este paso es primordial observar y comprender el actuar de los niños y respetar sus decisiones si no quieren participar en las actividades, pero las maestras deben invitarlos a integrarse con los demás en los juegos de grupo.

Por medio del juego los niños asimilan aprendizajes sin darse cuenta, aumenta sus conocimientos, se desarrolla en áreas como la cognoscitiva, socioafectiva, de lenguaje y física.

⁶¹ *Ídem*, p. 10.

⁶² PAPANOTE MUSEO DEL NIÑO. Desarrollo social en: Sustento teórico. Dirección de servicios educativos. México 2010.

⁶³ DIF Nacional. Curso de capacitación complementaria. El Juego. México 2007, p. 19.

2.4 El conductismo en la educación preescolar

Generalmente en la educación formal (educación escolarizada) existe un proceso de enseñanza-aprendizaje tradicional en el cual, el principal protagonista es el profesor, es él quien tiene el conocimiento, quien ordena, ajusta y regula la inteligencia de los niños, esta escuela está fundamentada en el formalismo y memorización, competencia, autoritarismo y disciplina.

El alumno tiene que someterse a una sujeción exterior que le obliga a aceptar un saber prefabricado del que no comprende la necesidad ni responde a un interés real, ni a la construcción mental en la que no participa directamente.

En la pedagogía tradicional se considera a la infancia como un estado de imperfección o un estado incompleto. Existe un aprendizaje mecánico, los contenidos que se enseñan se encuentran explícitos en un plan de estudios o programa de clase que los profesores, generalmente, enseñan sin motivar al alumno a aprender.

De acuerdo con el paradigma conductista, “el conocimiento es una copia de la realidad, el cual es meramente acumulado por mecanismos asociativos, el sujeto cognoscente del empirismo es un ente pasivo, una “tabula rasa”, un “libro en blanco”, donde se imprimen las aportaciones determinísticas del objeto”.⁶⁴

El conductismo es una teoría que considera al aprendizaje como un proceso mecánico de estímulos y respuestas determinados por el ambiente externo de la persona. Esta corriente psicológica ha ejercido gran influencia en el ámbito educativo.

En la actualidad en la educación preescolar se lleva a cabo el Programa de Estudio 2011 el cual tiene fundamentos psicoeducativos constructivistas, no obstante aún prevalecen algunas prácticas de la teoría del estímulo-respuesta y el reforzamiento positivo juega un papel fundamental como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, así como también lo tiene el reforzamiento negativo. “A lo largo de un ciclo escolar se mantienen inalteradas ciertas secuencias de trabajo, independientes de los intereses de los niños o de los sucesos ocurridos en el contexto, donde gran parte de la jornada escolar se destina a la ejecución rutinaria de prácticas de cortesía, orden e higiene; para la ejercitación de la coordinación motriz o, en el extremo, a actividades sin intención educativa alguna, cuyo único sentido es mantener ocupado y en orden al grupo escolar”.⁶⁵

Las educadoras a través de canciones o palabras condicionan una respuesta que quieren obtener de los niños, por ejemplo, cantan la canción de: “un candadito nos vamos a poner el que se lo quite va a perder, 1 2 3” para propiciar en los niños el silencio; o dicen que al que se forme bien, al que no se mueva, al que no grite, al que haga bien su trabajo... le daré un premio o un

⁶⁴ Gerardo, Hernández Rojas. Caracterización del Paradigma Conductista En Paradigmas de la Psicología Educativa. México 1991, p. 61.

⁶⁵ SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Programa de Educación Preescolar 2004. p. 8.

dulce, o por el contrario les dicen a los niños que si no terminan su trabajo, o si gritan, o si se pegan entre sí... no podrán salir a jugar con sus compañeros.

Los niños al saber que hay dulces, premios, castigos o cantar canciones que condicionan una respuesta aprenden a hacer lo que la maestra necesita que hagan, ya que al final recibirán un premio o reforzamiento positivo y aprenden que si no hacen lo que la maestra les pide entonces recibirán un castigo o reforzamiento negativo.

Es necesario consolidar la postura constructivista que fundamenta el programa de estudio 2011 en la práctica en preescolar, por ello la importancia de diseñar estrategias que las maestras puedan llevar a cabo con los niños para el desarrollo de competencias.

En la educación preescolar es fácil planear y realizar actividades que involucren el juego como estrategia, ya que los niños de esta edad se expresan sin pena ni temor de ser criticados por sus compañeros o por la educadora, los juegos para ellos no tienen ni tiempo ni espacio pueden jugar en donde sea y en el momento que sea.

“... si en el balance final de tu actuación, las luces son más poderosas que las sombras, es cosa de vocación, de inclinación interior, de proyecto de vida... o quizá... de amor”

Pablo Latapí

CAPÍTULO 3

DISEÑO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS, DIDÁCTICAS Y RECURSOS TÉCNICOS PARA LA EDUCACIÓN PREESCOLAR EN LA ESCUELA REGULAR A PARTIR DE LA SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE EN PAPALOTE • MUSEO DEL NIÑO

El diseño de estrategias tiene como finalidad que el proceso de enseñanza–aprendizaje en la escuela sea más lúdico, para poder crear un proceso similar al que se lleva a cabo en el museo interactivo con sus alcances y límites correspondientes y lograr que la transmisión de conocimientos lleven a obtener un aprendizaje significativo, que se pueda empezar a formar desde los primeros años de los niños un ser humano integral en todos los aspectos, con capacidades, habilidades, potencialidades, en los ámbitos personal, social y cultural; así como lograr que las educadoras de una manera práctica y directa comprendan, asimilen (se sensibilicen) y lleven a cabo las estrategias desde un enfoque constructivista, realizando un papel de mediador entre el conocimiento y los niños.

La educadora debe proporcionar a los niños “experiencias ordenadas de aprendizaje” como propone Vigotsky. No por llevar a cabo una actividad de manera lúdica, quiere decir que debemos dejar que las actividades se realicen en desorden y que los niños hagan lo que quieran. Por supuesto debemos fomentar la libertad del niño pero con actividades estructuradas que tengan un fin educativo claro, en las que los niños desarrollen sus capacidades motrices, cognitivas, lingüísticas, afectivas y sociales; en las que puedan interactuar con materiales de manera individual y colectiva. En este sentido, la educadora debe ser una mediadora del aprendizaje, porque es quien propone actividades y proporciona los materiales, además de tomar en cuenta y llevar a cabo las sugerencias de los niños. Como dice Hilda Taba “las actividades de aprendizaje deben responder a una perspectiva estructurada, de suerte que unas se apoyen en otras y permitan el desarrollo gradual y pausado de procesos cognoscitivos en los estudiantes”.⁶⁶

Es esencial conocer las características y necesidades de los niños de acuerdo a su edad y la etapa de desarrollo en la que se encuentran para así poder planear situaciones didácticas que sean efectivas y que los niños puedan adquirir un aprendizaje significativo que puedan aplicar en diversas situaciones en su vida en general, en la escuela, con su grupo de amigos, en el núcleo familiar y en el entorno social en el que se desenvuelve.

La actitud de las educadoras debe ser alegre, entusiasta, dinámica; debe ser igual que los niños participar en las actividades que se realizan, al mismo tiempo que debe ser la guía, instructora o mediadora del aprendizaje.

También es importante conocer los alcances y límites de la escuela a la que los niños asisten, es decir, el nivel socio-económico y cultural del entorno en el que

⁶⁶ Citado en Ángel Díaz Barriga. Didáctica y currículum. México 1997, p. 126.

se encuentra la escuela; y los recursos materiales y humanos con que esta cuenta.

En ocasiones la escuela puede encontrarse con recursos materiales limitados, es decir, no existe material didáctico con el cual las educadoras puedan trabajar para poder tener una representación real de los contenidos que se pretenden enseñar.

En otras ocasiones las educadoras no tienen el perfil indicado para trabajar con niños en edad preescolar, su formación no es en educación preescolar sino en disciplinas afines y únicamente cuentan con su “sentido común” para planear las actividades con los niños.

Es necesario profesionalizar el papel del docente (cualquiera que sea su formación) en este nivel educativo para así poder realizar el plan educativo acorde a lo que los niños necesitan, incluso con recursos limitados.

En el proyecto de investigación *Evaluación del aprendizaje en un museo interactivo* que se realizó en Papalote museo del niño para evaluar el aprendizaje de los niños de 4 a 12 años que visitan el museo, se observó que los niños recordaron haber realizado las actividades el día de su visita al museo con gran satisfacción en las que obtuvieron aprendizajes en habilidades, conocimientos y actitudes; por esto, decidí sistematizar las experiencias educativas que se viven en el museo para poder adaptarlas a la educación preescolar.

En el museo del niño, la interacción del visitante con las exhibiciones es la principal consigna, por lo cual, al adaptar las experiencias educativas para la escuela preescolar, se pretende que los niños participen de manera activa en las actividades, que exploren los materiales, que jueguen, que convivan con sus compañeros, que experimenten, que puedan correr, pararse, caminar y expresar sus opiniones.

Los niños en edad preescolar disfrutan y aprenden de actividades en las que puedan moverse, es decir, actividades que desafíen su desarrollo psicomotriz. Cualquier contenido que se pretenda enseñar a los niños, se puede hacer de manera lúdica, en donde los niños aprendan por medio del juego.

Diseñé las estrategias a partir de la sistematización de experiencias educativas revisando las carpetas de contenidos de las exhibiciones de cada una de las zonas del museo, incluyendo las zonas de pequeños, hice las adaptaciones necesarias tomando en cuenta las características y necesidades de aprendizaje de los niños de 4 a 5 años que se encuentran en 2° de educación preescolar, así como las condiciones de las escuelas; igualmente revisé cada uno de los campos formativos del Programa de Estudio 2011. Guía para la Educadora. Educación Básica. Preescolar para realizar la estrategia adecuada a cada competencia que se pretende desarrollar en los niños preescolares.

Papalote • Museo del Niño tiene más de 300 exhibiciones incluidas las Zonas de Pequeños, que son áreas dedicadas a niños de 0 a 6 años y en las que se

ofrecen experiencias sensoriales que contribuyen a estimular su desarrollo motor, lingüístico, afectivo, cognitivo y social.

El museo ha organizado sus exhibiciones en 5 zonas que son:

Soy, Comunico, Pertenezco, Comprendo y Expreso.

Las estrategias están fundamentadas principalmente en las experiencias de aprendizaje que se realizan en Papalote Museo del Niño y tomando como apoyo los recursos museográficos, adaptándolos a las condiciones propias de las escuelas de educación preescolar (espacio, recursos humanos y materiales, etc.) y a las características y necesidades de aprendizaje de los niños.

Estas estrategias ofrecen pautas para que las educadoras de acuerdo a su creatividad realicen actividades que interesen a los niños y que se desarrollen conforme a los campos formativos.

La educadora deberá a partir del diagnóstico inicial del grupo, seleccionar los aprendizajes esperados de los campos formativos, para poder planificar las actividades y su intervención en estas.

Bloom menciona que los “objetivos educacionales se formularán en términos de conducta que pueda ser observada y descrita y, a la vez, que estas afirmaciones pudieran ser clasificadas” (B. Bloom 1970).⁶⁷

En el Programa de Estudio 2011, en cada campo formativo se encuentran las competencias y aprendizajes esperados, estos se pueden leer como objetivos educacionales expresados en términos de conducta que puede ser observada; por ejemplo en el Campo Formativo Desarrollo personal y social, se debe desarrollar el aspecto de Identidad personal, con competencia: Reconoce sus cualidades y capacidades y desarrolla su sensibilidad hacia las cualidades y necesidades de otros; y uno de los aprendizajes esperados es “Habla acerca de cómo es él o ella, de lo que le gusta y/o disgusta de su casa, de su ambiente familiar y de lo que vive en la escuela”. En este texto claramente podemos observar las conductas de los niños y en qué grado se desarrolla esta competencia: habla o no habla, habla libremente o a partir de preguntas, habla solo acerca de su casa o también de su comunidad, habla sobre sus sentimientos o solo de cosas que observa y las describe, etcétera.

Igualmente la educadora podrá elegir los materiales y crear recursos para el desarrollo de competencias de acuerdo a su creatividad y conocimientos, teniendo como apoyo las estrategias que se fundamentan como se ya se ha mencionado en recursos museográficos, asimismo decidirá si trabaja las actividades y recursos de manera individual, por equipo o grupalmente.

La utilización de cantos y juegos en la educación preescolar ayuda al mejor desarrollo de las capacidades y habilidades de los niños, la música y las canciones ayudan a los niños a desarrollar la sensorialidad auditiva (desarrollo del oído musical), a conocer y dominar su voz, conocer que su voz puede tener

⁶⁷ Citado en Ángel Díaz Barriga. Didáctica y currículum. México, 1997, p. 88.

distintos tonos, bajos, medios y altos; a través de las letras de las canciones puede conocer el lenguaje de su cuerpo por medio de gestos y movimientos; también puede utilizar instrumentos musicales acompañando distintos ritmos de música, igualmente los juegos desarrollan la imaginación de los niños.

Muchas ocasiones las personas encargadas de los grupos preescolares desconocen la entonación de las canciones, pero esto no es muy importante sino que entonen la canción de forma agradable para que los niños imiten gestos y movimientos e imaginarse que están llevando a cabo las actividades que se mencionan en las canciones y en los juegos.

Las estrategias están estructuradas de la siguiente forma:

- Estrategias por cada competencia de los campos formativos del Programa de Estudio 2011.

- Descripción de las experiencias educativas llevadas a cabo en las exhibiciones de papalote museo del niño susceptibles de ser adaptadas a las condiciones de las escuelas de educación preescolar.

- Diseño de las estrategias (experiencia de aprendizaje) tomando como base las experiencias del museo

- El nombre de las estrategias, es el nombre de la exhibición que se encuentra en el museo, ejemplo:

- * ¿Cómo me siento?- Nombre de la exhibición en el museo

- * ¿Cómo me siento?- Soy Pequeños- Soy pequeños es una de las zonas (de pequeños) en que se divide el museo, y la exhibición ¿Cómo me siento? se encuentra en esta zona.

- El Objetivo o aprendizajes esperados se encuentran en cada competencia de cada campo formativo del Programa de Estudio 2011.

- Las Competencias se tomaron de cada Aspecto en el que se organizan los campos formativos del Programa de Estudio 2011.

- La Experiencia de Aprendizaje es la propuesta de actividades que la educadora puede realizar con los niños para desarrollar las competencias de los campos formativos del Programa de Estudio 2011, fundamentadas en las experiencias interactivas que se llevan a cabo en Papalote Museo del Niño.

- Los Materiales son propuestos tomando en cuenta las condiciones de las escuelas preescolares y tomando como base los recursos museográficos de Papalote Museo del Niño.

Podremos darnos cuenta que los materiales que hay en el museo se encuentran dentro de un espacio museográfico que no fácilmente se puede tener en los espacios escolares.

Sin embargo, lo que se puede rescatar son las experiencias educativas, el proceso de enseñanza-aprendizaje; y con los recursos disponibles también crear ambientes propicios para las actividades que las educadoras realizan con

los niños, tomando como ejemplo los recursos con los que cuenta el museo y adaptarlos al contexto de las aulas de preescolar.

Durante mi trabajo en el Colegio Plancarte y la Estancia Infantil La Casita Feliz lleve a cabo algunas de las estrategias que se encuentran en este documento. En general, las realice tal y como aquí se describen y relato mi experiencia de manera breve.

3.1 Estrategias para el desarrollo de competencias para los Campos Formativos que establece el Programa de Estudio 2011. Guía para la Educadora. Educación Básica. Preescolar

▲ Estrategias para el Campo Formativo: Lenguaje y comunicación Aspecto en que se organiza: Lenguaje oral

Exhibición: Casita del Jardín- Pertenezco⁶⁸

- Experiencia interactiva: Los niños realizarán distintas actividades dentro de una casa real, la cual está dividida en una sala, comedor, cocina, baño y patio de servicio, recámara principal, recámara chica, invernadero, planta de tratamiento de agua y celdas solares. Algunas de las actividades que se realizan en la casita son: Invernadero: se da a los niños pequeños recipientes de plástico con tierra y unas semillas para que las siembren dentro de la tierra. Construyendo mi ciudad: se construye una ciudad con bloques de foami con diferentes tipos de figuras, la cual debe tener todos los servicios que requiere una gran ciudad. Construyendo mi casa: los niños tendrán que construir como les gustaría que fuera su casa y lo harán con figuras de foami de diferentes tamaños y formas. Baño: en este lugar los niños encontrarán distintas frases relacionadas con el cuidado del agua. Recámara principal: los niños experimentarán la simulación de un sismo. Sala: los niños encontrarán distintos olores y escucharán diferentes sonidos los cuales deberán relacionar con cada una de las habitaciones de la casa. Recámara: en ésta, los niños podrán calcar a los miembros que componen a su familia y encontrarán frases acerca de la familia. Cocina/Patio: en esta zona de la casa los niños deberán recolectar los desechos que típicamente se encuentran en una cocina, la llevarán al patio y ahí deberán de encestarla en el bote que corresponda de acuerdo al tipo de desecho; orgánico e inorgánico (vidrio, cartón y papel, metal y plástico).
- Objetivos de aprendizaje:
 - * Identificar a la casa como un elemento de integración de la familia
 - * Conocer los distintos tipos de casas construidas de acuerdo a las condiciones climáticas, socioculturales e históricas de la región
 - * Reconocer a la casa como refugio de elementos externos
 - * Identificar algunas acciones que se pueden realizar en la casa para el beneficio propio y de la comunidad.
- Inteligencias que se favorecen: Inteligencia interpersonal
- Materiales: Es una casa que cuenta con todos los servicios y espacios tales como baño, cocina, recámara y azotea. Dentro de una de las habitaciones se cuenta con un simulador de sismos que el cuate puede controlar y variar la intensidad. En la azotea se encuentra un panel solar y un tobogán para el descenso de los niños. Multimedia con los temas de distintos tipos de viviendas, botes y domis de basura, semillas y plantas.

⁶⁸ La sistematización de las exhibiciones de la zona pertenezco se realizó de: PAPALOTE MUSEO DEL NIÑO. Carpeta de contenidos pertenezco. Dirección de servicios educativos. México 2006.

ESTRATEGIA 1. Recamara- Casita del Jardín- Pertenezco

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Utiliza información de nombres que conoce, datos sobre sí mismo, del lugar donde vive y de su familia/Describe personas, personajes, objetos, lugares y fenómenos de su entorno, de manera cada vez más precisa.
- **Competencia:** Obtiene y comparte información a través de diversas formas de expresión oral.
- **Experiencia de aprendizaje:** Los niños colorearán dibujos de los miembros de la familia: mamá, papá, bebé, hermano, hermana, abuela, abuelo, tía, tío, primo y prima. Los dibujos tendrán frases como: mi familia es comprensible, cariñosa, unida y me gusta porque es mi familia; con mi familia yo me divierto y juego, lo mejor de mi familia es que me quieren y me cuidan. Marcar la frase que los niños prefieran o escribir lo que los niños expresen acerca de su familia, escribir los nombres de los miembros de su familia si los niños los dicen, también pueden llevar fotos.
- **Materiales:**
 - * Dibujos
 - * Crayolas
 - * Marcadores

Exhibición: Y tú... ¿qué onda?- Soy⁶⁹

- **Experiencia interactiva:** El niño alimenta una base de datos con su edad y sexo, de acuerdo a ésta, se despliegan dos tipos de programas, uno para los más pequeños y dos más para los mayores de acuerdo al sexo.
Para los niños (as):
El niño se sienta, toma el auricular y toca la pantalla para ingresar sus datos y escuchar el programa
El programa pregunta al niño si quiere escuchar la historia de Carlos, un niño que vive en el campo junto con su familia
Se despliega en la pantalla la opción Si o No
Si el niño acepta, narra la historia de Carlos, la cual deberá ser completada por el niño, con las figuras e imágenes que aparecen debajo del texto
Al finalizar, el programa pregunta al niño si desea escuchar la historia completa
Se narra nuevamente la historia
Al final el programa invita a la reflexión del visitante sobre su propia historia
Para los adultos:
El visitante se sienta, toma el auricular y toca la pantalla para ingresar sus datos y escuchar el programa
Se muestran dos cajas (una femenina y otra masculina)
El visitante elige una caja de acuerdo a su sexo o preferencia
Para conocer el contenido de la caja, toca la pantalla
El visitante toca cada uno de los objetos de la caja para conocer su historia

⁶⁹ La sistematización de las exhibiciones de la zona soy se realizó de: PAPALOTE MUSEO DEL NIÑO. Carpeta de contenidos soy. Dirección de servicios educativos. México 2006.

Al final el programa invita a la reflexión al visitante sobre su propia historia

- **Objetivos de aprendizaje:**
 - * Reflexionar sobre la propia vida espiritual y la forma en la que la desarrollamos
- **Inteligencias que se favorecen:** Intrapersonal
- **Materiales:** Es un módulo habilitado con dos computadoras y auriculares, se puede ingresar al programa tocando la pantalla.

ESTRATEGIA 2. Y tú... ¿qué onda?- Soy

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Expone información sobre un tópico, organizando cada vez mejor sus ideas y utilizando apoyos gráficos u objetos de su entorno.
- **Competencia:** Obtiene y comparte información a través de diversas formas de expresión oral.
- **Experiencia de aprendizaje:** La maestra pide a los niños una caja forrada como ellos quieran o sin forrar al que llamaran el baúl de mis recuerdos, en ella guardaran objetos que sean significativos para ellos (fotos, muñecos, peluches, dibujos, zapatos, ropa, etcétera) que contesten a las preguntas ¿qué es lo más especial que tienes?, ¿a quién o qué representa los objetos que has guardado?, ¿qué guardarías en este momento?, ¿qué momentos de tu vida conservarías para que no se borran o deterioraran? Los niños expondrán en clase por qué guardaron esos objetos en su baúl de los recuerdos.
- **Materiales:**
 - * Caja pequeña (de zapatos o de cartón de productos comestibles)
 - * Papel para forrar (periódico, estraza, recortes de revistas, pedacería de distintos papeles, etcétera)
 - * Objetos significativos para los niños

- **Experiencia práctica. Y tú... ¿qué onda?- Soy**

Actividad realizada en la Casita Feliz. La actividad se realizó como se muestra descrita en la propuesta. Todos los niños llevaron el material; sin embargo, solo algunos niños platicaron sobre la importancia que tenían para ellos los objetos que llevaron. Los demás no quisieron hablar.

Exhibición: Entinta tus ideas- Comunico⁷⁰

- **Experiencia interactiva:** Los niños harán artículos para un periódico simulando ser reporteros, ellos podrán elegir la sección que deseen trabajar y se colocan en diferentes estaciones para trabajar sus artículos. Los niños podrán escuchar una breve explicación de la nota informativa, y armarán un rompecabezas con los elementos que la conforman. Posteriormente los niños que sepan leer y escribir realizarán actividades referentes a la creación de un periódico, elegirán su sección y harán una nota.

⁷⁰ La sistematización de las exhibiciones de la zona comunico se realizó de: Papalote Museo del Niño. Carpeta comunico. Dirección de servicios educativos. México 2005.

- **Objetivos de aprendizaje:**
 - * Identifica a los medios impresos como instrumento de información y comunicación
 - * Reconocer el valor de los medios impresos
- **Inteligencias que se favorecen:** Inteligencia lingüística e intrapersonal
- **Materiales:** Hojas para imprimir el periódico, rompecabezas de la nota informativa

ESTRATEGIA 3. Entinta tus ideas- Comunico

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Formula preguntas sobre lo que desea o necesita saber acerca de algo o alguien, al conversar y entrevistar a familiares o a otras personas.
- **Competencia:** Obtiene y comparte información a través de diversas formas de expresión oral.
- **Experiencia de Aprendizaje:** Realizar en ¼ de cartulina un machote de la página principal de un periódico (título del periódico y algunos artículos con imágenes y/o dibujos. Dejar un espacio en blanco para que los niños realicen su trabajo periodístico. Los roles que pueden desempeñar los niños para este trabajo son:
 - Caricaturista. Los niños realizarán un dibujo de su preferencia por si mismos o un collage, o recortarán y pegarán imágenes que ellos quieran.
 - Entrevista. Realizarán preguntas a las personas que ellos decidan (abuelos, tíos, primos, hermanos, papá, mamá, maestra).
 - Nota informativa. Realizarán un artículo de información sobre algún acontecimiento actual de interés para los niños
 - Nota de opinión (crítica). Realizarán una crítica sobre algún programa de televisión que hayan visto, alguna caricatura, algún lugar que hayan visitado.
 - Reportaje. Realizarán un reportaje de algún acontecimiento sucedido o lugar visitado.

Para la realización de esta actividad es necesaria la ayuda de los padres de familia, los niños pueden iniciar estas actividades en casa y terminarlas en la escuela.

- **Materiales:**
 - * ¼ de cartulina
 - * Imágenes y/o dibujos
 - * Plumones
 - * Colores, crayolas



Exhibición: Todo un chef- Pertenezco

- **Experiencia interactiva:** Los niños realizan distintos platillos relacionados con la gastronomía mexicana. Cada semana se cambia el platillo de preparación. Los platillos son: elotes cocidos, bolitas de frijol, papa rellena, crema de guayabas, cocada, jamoncillo de nuez, amaranto con miel, decorado de pan de muerto, rosca de reyes, calaveritas.

- **Objetivos de aprendizaje:**
 - * Conocer sobre la elaboración de distintos platillos típicos mexicanos.
 - * Identificar el significado cultural de la comida y su relación con lo que el entorno provee.
- **Inteligencias que se favorecen:** Interpersonal
- **Materiales:** Es una barra de cocina con una tarja para limpiar los alimentos, con bancos para que los visitantes trabajen. Utensilios de cocina: refractarios de vidrio, tazones de distinto tamaño, platos, cuchillos, tenedores, cucharas grandes y pequeñas; licuadora, horno de microondas, servilletas.

ESTRATEGIA 4. Todo un chef- Pertenezco

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Interpreta y ejecuta los pasos por seguir para realizar juegos, experimentos, armar juguetes, preparar alimentos, así como para organizar y realizar diversas actividades.
- **Competencia:** Utiliza el lenguaje para regular su conducta en distintos tipos de interacción con los demás.
- **Experiencia de aprendizaje:** La educadora pedirá a los padres de familia ayuda para la realización de esta actividad. Prepararán distintos platillos en el salón de clases, algunos requerirán que la preparación sea desde casa, la maestra puede elegir la receta que prefiera o preguntar a los niños y decidirlo entre todos. Una receta puede ser: Ensalada rusa. Los ingredientes son: papas hervidas cortadas en pequeños cuadros, chícharos hervidos, zanahorias hervidas cortadas en pequeños cuadros, crema y mayonesa. La preparación de esta debe ser desde la casa, ya que se tienen que hervir algunos ingredientes, en casa deben explicar a los niños que se hervirán los alimentos; a los que les toque llevar zanahorias y papas, los papás pueden permitir la ayuda de los niños para cortar estos ingredientes con un cuchillo de plástico y siempre con supervisión, para que los niños se sientan partícipes en toda la actividad. Cada niño deberá llevar un recipiente pequeño de plástico y una cuchara de madera o plástico para que ellos mismos preparen su ensalada, un delantal o bata, incluso pueden llevar un gorro de chef para que jueguen a ser chefs. Se lavarán las manos antes de la preparación de los alimentos. La maestra le dará a cada uno un poco de estos ingredientes, incluyendo la crema y la mayonesa y les dirá que deben revolver todo para que quede lista su ensalada. Finalmente la maestra dará a los niños galletas saladas, un plato (pueden llevar su propio plato o uno desechable) y una servilleta para que degusten su receta. Es importante que los niños conozcan todo el proceso de preparación de los alimentos, aunque no lo hagan ellos directamente, como al hervir los alimentos, pero si pueden ayudar a sus papás, lavando las verduras, echarlas en la olla en donde se van a hervir o poniendo el agua.
- **Materiales:**
 - * Bata o delantal
 - * Gorro de chef
 - * Zanahorias, papas, chícharos
 - * Crema y mayonesa
 - * Galletas saladas
 - * Platos y servilletas

- * Recipientes de plástico pequeños
- * Cucharas de madera o plástico

- **Experiencia práctica. Todo un chef- Pertenezco**

Actividad realizada en el Colegio Plancarte con el grupo de segundo grado. Los niños llevaron a la escuela un gorro de chef, un mandil, recipientes de plástico y cucharas. Se realizó la receta de ensalada de manzana con crema y pasas. Al iniciar la actividad todos los niños se lavaron las manos para manejar los alimentos. En el salón yo corté las manzanas en pequeños cubos y repartí a cada uno un poco en sus recipientes, ellos tomaron la crema y la pasas (algunos no quisieron pasas) y prepararon su ensalada. Al final, degustaron su receta.



Exhibición: Votar y reflexionar- Soy

- **Experiencia interactiva:** El visitante será invitado a reflexionar sobre un tema de interés respecto al museo y se le presentará la opción de hacerlo espontáneamente y posteriormente conocerá las consecuencias de su decisión. Una niña da la bienvenida al programa y da el siguiente mensaje: ¡Hola!, te quiero invitar a una importante votación. Aparece la siguiente pregunta en la pantalla: ¿Se debe permitir a los visitantes comer en la zona de exhibiciones del museo? Sí. Si se debe permitir. El programa muestra a los niños las repercusiones o lo que sucedería: ¡Cuidado con las cáscaras de fruta que hay tiradas en el piso!, ¡ese monitor está muy sucio, no se puede ver el juego!, ¡un chicle pegado debajo de la mesa, ya se pegó el pantalón de ese niño!, ¡las hormigas van y vienen por todo el museo! Si el niño vota No, el programa le muestra lo que evito al tomar esa decisión.
- **Objetivos de aprendizaje:**
 - * Mostrar que la democracia requiere que cuando votemos o manifestemos nuestra opinión, esta sea el resultado de una reflexión lo más informada posible.
- **Inteligencias que se favorecen:** Interpersonal e intrapersonal
- **Materiales:** Es un módulo con dos computadoras y dos auriculares en cada una de ellas.

ESTRATEGIA 5. Votar y reflexionar- Soy

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Propone ideas y escucha las de otros para establecer acuerdos que faciliten el desarrollo de las actividades dentro y fuera del aula; proporciona ayuda durante el desarrollo de actividades en el aula.
- **Competencia:** Utiliza el lenguaje para regular su conducta en distintos tipos de interacción con los demás.
- **Experiencia de aprendizaje:** Hacer una caja como se muestra en la ilustración de la exhibición, o de la forma que la maestra elija, para que los niños introduzcan sus votos. La educadora puede elegir a niños que sean 'Funcionarios de casilla' y ellos darán las opciones a los votantes, SI (tarjetas verdes) o NO (tarjetas rojas), después estos llevarán la

opción que elijan a la caja de votación. Finalmente la maestra contará los votos y dirá al grupo los resultados que se obtuvieron y analizarán las repercusiones de estos. Puede hacer dibujos de las repercusiones para mostrar a los niños. Hacer preguntas como: ¿Debemos comer en el salón de clases? Si los niños votan por SI se debe permitir, la maestra dirá a los niños lo que puede suceder, ejemplo: ¡Cuidado con las cáscaras de fruta que hay tiradas en el piso, te puedes caer!, el salón se ve muy sucio, las mesas están sucias, se ensuciarán tus cuadernos. Si votan por NO, la maestra les dirá lo que evitaron al tomar esa decisión: el salón está limpio, no hay basura tirada en el piso, tus trabajos están limpios.

▪ **Materiales:**

- * Caja para introducir votos
- * Dibujos ilustrando las repercusiones de las opciones elegidas



Exhibición: Monstruo come pesadillas- Expreso⁷¹

▪ Experiencia interactiva: Los niños se acercan a una vitrina en donde se encuentra un alebrije llamado monstruo come pesadillas, a los lados de la vitrina se encuentran hojas en las que el niño puede dibujar o escribir sus pesadillas y echárselas al monstruo, el cual por medio de un sensor de movimiento mueve sus brazos y habla cuando los niños introducen el papel en la vitrina.

▪ **Objetivos de aprendizaje:**

* Favorecer en los niños la capacidad para expresar sus sentimientos y emociones

- Inteligencias que se favorecen: Inteligencia intrapersonal
- Materiales: Un alebrije, hojas de papel revolución, crayolas

ESTRATEGIA 6. Monstruo come pesadillas- Expreso

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Escucha la narración de anécdotas, cuentos, relatos, leyendas y fábulas; expresa qué sucesos o pasajes le provocan reacciones como gusto, sorpresa, miedo o tristeza/Distingue entre hechos fantásticos y reales en historias y los explica utilizando su propio conocimiento y/o la información que proporciona el texto.
- **Competencia:** Escucha y cuenta relatos literarios que forman parte de la tradición oral
- **Experiencia de aprendizaje:** La educadora trabaja hace con los niños un monstruo con material reciclado. Este monstruo será como un amigo para los niños, él los protegerá de todo aquello que les de miedo, tristeza o enojo, y también podrá escucharlos cuando se sientan contentos. Pueden hacer un dibujo para dárselo al monstruo en el que expresen todo lo que piensan y sienten, o pueden platicar con él. Los niños harán el monstruo como ellos prefieran con ayuda de la

⁷¹ La sistematización de las exhibiciones de la zona expreso se realizó de: PAPALOTE MUSEO DEL NIÑO. Carpeta de capacitación expreso. Dirección de servicios educativos. México 2005.

educadora. Los materiales pueden ser diversos, dependiendo de la forma que los niños quieran darle, la maestra debe tener algunas plantillas como garras hechas con foami, ojos con esferas de unicel, ojos movibles, dientes de granos de elote, cabello de limpiapipas en espiral, etcétera.

▪ **Materiales:**

- * Envases de plástico como botellas de refresco o agua
- * Envases tetra pack o mini brick
- * Pinturas de varios colores
- * Pinceles
- * Limpiapipas
- * Foami
- * Semillas
- * Papeles de colores
- * Ojos movibles, de unicel, de papel
- * Pegamento
- * Cinta Adhesiva
- * Tijeras

▪ **Experiencia práctica. Monstruo come pesadillas- Expreso**

Actividad realizada en la Casita Feliz. A los niños les gustó mucho esta actividad. En un principio, a una niña le dio miedo cuando mencione que haríamos un monstruo y se puso a llorar. Les platique a todos que este monstruo sería su amigo y que además ellos mismos harían el suyo. Les mostré uno que yo hice y les gustó, lo hice como si fuera un dulcero con una caja de té de sabores, para echarle en la cajita, que era su panza, un dibujo o algo que yo quisiera contarle al monstruo. Los niños hicieron su monstruo con envases vacíos de refresco y le pegaron ojos movibles, dientes, garras. Yo les proporcioné materiales y les mostré dibujos de monstruos para que ellos lo hicieran como quisieran.

Al finalizar la actividad, los niños se llevaron su trabajo a su casa y la niña que lloró dijo que ya no le daban miedo los monstruos.

Exhibición: Dichos y Trabalenguas⁷²- Otras exposiciones

- **Experiencia interactiva:** Los visitantes recorren el museo y ven escritos en las paredes, puertas y ventanas, dichos y trabalenguas.
- **Objetivos de aprendizaje:**
- * Que los visitantes conozcan los dichos y trabalenguas populares de la cultura mexicana
- **Inteligencias que se favorecen:** Inteligencia lingüística e interpersonal.
- **Materiales:** Son dichos y trabalenguas escritos en diversos colores por todo el museo.

ESTRATEGIA 7. Dichos y Trabalenguas- Otras exposiciones

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Escucha, memoriza y comparte poemas, canciones, adivinanzas, trabalenguas y chistes/Crea, colectivamente, cuentos y rimas.

⁷² Exposición permanente. Son dichos y trabalenguas que están escritos en todo el museo, en paredes, puertas, ventanas, etcétera.

- **Competencia:** Escucha y cuenta relatos literarios que forman parte de la tradición oral
- **Experiencia de aprendizaje:** La maestra lleva a clase adivinanzas, dichos y trabalenguas para decirlos con los niños. Puede pedir ayuda a los padres de familia para que los niños los lleven como tarea. Incluso pueden tener estos, de forma permanente en el salón de clases y en las paredes del patio de la escuela, también pueden pintarlos o pegarlos en la puerta del salón o en las ventanas. Pueden hacer los dichos, trabalenguas y adivinanzas con letras de foami, papel de colores, cartulinas o cartón corrugado de colores, pegarlos sobre otro papel en formas irregulares, formando una serpiente, una espiral, un círculo, un cuadrado, un arco, etcétera.
- **Materiales:**
 - * Dichos, trabalenguas y adivinanzas
 - * Cartón corrugado
 - * Foami
 - * Hojas de colores
 - * Cartón corrugado de colores
 - * Pinturas de varios colores
 - * Pinceles o brochas
 - * Pegamento
 - * Tijeras
 - * Cinta adhesiva

ESTRATEGIA 8. Y tú... ¿qué onda?- Soy

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Narra anécdotas, cuentos, relatos, leyendas y fábulas siguiendo la secuencia de sucesos.
- **Competencia:** Escucha y cuenta relatos literarios que forman parte de la tradición oral.
- **Experiencia de aprendizaje:** La educadora pedirá a los niños realicen láminas con dibujos (4 o 6), en los que expongan una historia de su vida, como ellos prefieran. Pueden hacer un dibujo de cuando eran bebés junto a sus papás, de su fiesta de 1 año, de su escuela con sus compañeros... y después lo platicuen en el salón de clases.
- **Materiales:**
 - * Láminas con dibujos hechos por los niños (con ayuda de los padres)

Exhibición: Casita Chontal (Tabasco)- Jardín Maya- Pertenezco

- Experiencia interactiva: Los niños visitan una casa estilo chontal y reconocen los objetos que hay dentro de ella y las costumbres y tradiciones de este grupo étnico.
- Objetivos de aprendizaje:
 - * Conocer cómo viven los mayas-chontales que habitan en el estado de Tabasco
 - * Reconocer la lengua maya
- Inteligencias que se favorecen: Inteligencia lógica, interpersonal
- Materiales: Son dos casitas chontales, dentro de ellas hay varios utensilios y diversos objetos que utilizan los chontales de Tabasco

ESTRATEGIA 9. Casita chontal (Tabasco)- Jardín Maya- Pertenezco

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Identifica que existen personas o grupos que se comunican con lenguas distintas a la suya.
- **Competencia:** Aprecia la diversidad lingüística de su región y de su cultura.
- **Experiencia de aprendizaje:** La maestra platica con los niños sobre el Estado de Tabasco y la forma de vida de las personas que viven ahí, mostrara imágenes y de ser posible un video de la cultura chontal en donde los niños escuchen la forma en la que hablan, para que los niños tengan un mejor conocimiento acerca de la cultura y condiciones de vida de esta comunidad. Platicarán también acerca de la forma de vida que tienen los niños, el lugar en el que viven, el transporte que utilizan, los utensilios de cocina, de limpieza, su ropa, su lenguaje, etcétera. Posteriormente escucharán una grabación del lenguaje que utilizan los chontales o ver nuevamente la parte del video en la que hablan los chontales. Dirán todos juntos palabras de uso común entre los chontales como hombre (acue), mujer (canoc), cabeza (ahua), ojo (au), boca (aco), mano (mane), rodilla (ancono), pie (lamish), sol (ora), luna (mutla), agua (laha).
- **Materiales:**
 - * Imágenes de la cultura chontal
 - * Video de la cultura chontal
 - * Grabación del lenguaje de los chontales

Exhibición: Mundo de idiomas- Comunico

- Experiencia interactiva: Los niños podrán realizar la actividad marcando un número, escucharán distintos idiomas dependiendo del número que marcaron y también observarán la manera en que se escriben.
- Objetivos de aprendizaje:
 - * Comprender y conocer que el idioma forma parte de los grupos sociales
 - * Conocer la fonología y escritura de algunos idiomas
- Inteligencias que se favorecen: Lingüística
- Materiales: Es un globo terráqueo grande al centro y alrededor de este se encuentran varios módulos telefónicos con una pantalla para que al marcar un número telefónico se observe la forma en que este se escribe.

ESTRATEGIA 10. Mundo de idiomas- Comunico

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Identifica que existen personas o grupos que se comunican con lenguas distintas a la suya/Conoce palabras que se utilizan en diferentes regiones del país, expresiones que dicen los niños en el grupo, que escucha en canciones o que encuentran en los textos, y comprende su significado.
- **Competencia:** Aprecia la diversidad lingüística de su región y de su cultura.
- **Experiencia de aprendizaje:** La educadora platicará con los niños sobre el lenguaje en otros países, les preguntará si han escuchado a alguien hablar otros idiomas. Hará con ellos teléfonos celulares de

material reciclado y les dirá que llamarán a otro país, por ejemplo a Francia, Estados Unidos, Brasil, etcétera. Para esto la maestra deberá tener grabaciones (palabras o canciones) de los idiomas que se hablan en estos países para que los niños los escuchen. Puede hacer también un globo terráqueo hecho de globo con periódico o una pelota y pegarle un mapamundi y mostrar a los niños en donde se encuentran los países a donde van a llamar. Además de escuchar los idiomas puede decir con ellos palabras en otros idiomas: Inglés: hola- hello (jelou), buenos días- good morning (gud morning), manos- hands (jands). Francés: hola- alló (aló), adiós- au revoir (or vua), buenas noches- bon nui (bonui), etcétera.

▪ **Materiales:**

- Para el globo terráqueo:

- * Globo
- * Periódico
- * Engrudo
- * Pintura azul
- * Pinceles
- * Mapamundi
- * Tijeras
- * Pegamento
- * Colores
- * Pelota azul

- Para los teléfonos celulares:

- * Cajas de cartón pequeñas como los de flanes o maicena, o de jugos de frutas o cajas de cerillos grandes, cajas de medicamentos, etc.
- * Pintura o papel de colores para forrar
- * Pinceles
- * Tijeras
- * Pegamento
- * Cinta adhesiva
- * Hoja blanca para dibujar la pantalla y los números del celular
- * Plumón negro de punta fina
- * Grabadora
- * Cd's con idiomas distintos y canciones

▲ **Estrategias para el Campo Formativo: Lenguaje y comunicación**
Aspecto en que se organiza: Lenguaje escrito

ESTRATEGIA 1. Entinta tus ideas- Comunico

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Identifica portada, título, contraportada e ilustraciones, como partes de un texto, y explica, con apoyo de la maestra, qué información ofrecen.
- **Competencia:** Utiliza textos diversos en actividades guiadas o por iniciativa propia, e identifica para qué sirven.
- **Experiencia de aprendizaje: Experiencia antes descrita en desarrollo de competencias para Lenguaje Oral en campo formativo Lenguaje y Comunicación.**
- **Materiales: Descritos antes en desarrollo de competencias para Lenguaje Oral en campo formativo Lenguaje y Comunicación.**

ESTRATEGIA 2. Entinta tus ideas- Comunico

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Produce textos de manera individual o colectiva mediante el *dictado a la maestra*, considerando el tipo de texto, el propósito comunicativo y los destinatarios/Realiza correcciones al texto que *dictó a la maestra* (dice si se entiende lo que quiere comunicar, identifica palabras que se repiten, da sugerencias para mejorar el texto).
- **Competencia:** Expresa gráficamente las ideas que quiere comunicar y las verbaliza para construir un texto escrito con ayuda de alguien.
- **Experiencia de aprendizaje: Experiencia antes descrita en desarrollo de competencias para Lenguaje Oral en campo formativo Lenguaje y Comunicación.**
- **Materiales: Descritos antes en desarrollo de competencias para Lenguaje Oral en campo formativo Lenguaje y Comunicación.**



Exhibición: Juega con las letras- Comunico pequeños⁷³

- **Experiencia interactiva:** Los niños colocarán letras que se relacionan con las imágenes expuestas en unas pantallas. Si la letra es adecuada se encenderá la base donde la insertaron y escucharán los nombres de los objetos proyectados, si no corresponde, escucharán una grabación que les indica la letra correcta.
- **Objetivos de aprendizaje:**
 - * Estimular el desarrollo del lenguaje y la lecto-escritura a través de la identificación de la letra con que empieza el nombre de algunos objetos

⁷³ La sistematización de las exhibiciones de la zona comunico pequeños se realizó de: Papalote Museo del Niño. Carpeta comunico pequeños. Dirección de servicios educativos. México 2005.

* Identificar la grafía (signo) y fonema (sonido) con que inician los nombres de algunos objetos

- Inteligencias que se favorecen: Inteligencia cinética, espacial y lingüística
- Materiales: Módulos con pantallas que proyectan imágenes que inician con cierta letra, hay un contenedor de letras correspondientes que se ensamblan en un tablero. Ocho diferentes letras a, b, p, m, u, i, e, o.

ESTRATEGIA 3. Juega con las letras- Comunico pequeños

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Compara las características gráficas de su nombre con los nombres de sus compañeros y otras palabras escritas/Intercambia ideas acerca de la escritura de una palabra/Reconoce la relación que existe entre la letra inicial de su nombre y su sonido; paulatinamente establece relaciones similares con otros nombres y otras palabras al participar en juegos orales.
- **Competencia:** Reconoce características del sistema de escritura al utilizar recursos propios (marcas, grafías, letras) para expresar por escrito sus ideas.
- **Experiencia de aprendizaje:** Realizar dibujos que empiecen con las vocales: a- araña, árbol, aro; e- elefante, escalera, estambre; i- iglú, imán, iguana; o- oso, oreja, ojo; u- unicornio, uniforme, uña. Y hacer vocales grandes de foami por cada niño/a. Los niños tomarán y colocarán las letras que se relacionan con los dibujos que se pegarán en el pizarrón o en la pared. Las letras pueden ser del mismo color para la misma letra, a- azul, e- verde, i- amarillo, o- rojo, u- naranja, deberán estar dentro de cubetas o cajas con colores llamativos y los niños deberán buscarlas cuando la maestra les muestre el dibujo para ir a pegarlas, los dibujos pueden tener un pedazo de tela como fieltro y las letras un pedazo de velcro para que los niños puedan pegarlas con facilidad.
- **Materiales:**
 - * Dibujos
 - * Vocales de foami de colores
 - * Cajas o cubetas de colores como contenedores de las letras
 - * Fieltro
 - * Velcro
 - * Silicón líquido
 - * Tijeras



Exhibición: Siente la letra- Comunico pequeños

- Experiencia interactiva: Los niños recorrerán con sus dedos o palma de su mano, trazos de letras con diferentes texturas, guiados por unas flechas que indican el trazo correcto para escribir

- **Objetivos de aprendizaje:**
 - * Identificar visualmente algunas letras
 - * Estimular el desarrollo de la motricidad fina a través del trazo de un patrón
 - * Explorar el lenguaje escrito mediante el sentido del tacto
- **Inteligencias que se favorecen:** Inteligencia cinética, espacial y lingüística
- **Materiales:** Dos cilindros tipo tómbola sellada, en cada cara tiene diferentes letras en relieve y con diferente textura cada una.

ESTRATEGIA 4. Siente la letra- Comunico pequeños

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Intercambia ideas acerca de la escritura de una palabra.
- **Competencia:** Reconoce características del sistema de escritura al utilizar recursos propios (marcas, grafías, letras) para expresar por escrito sus ideas.
- **Experiencia de aprendizaje:** La maestra elaborará letras vocales y consonantes (mayúsculas y minúsculas) con diferentes materiales de texturas. Puede pegar estas letras en láminas sobre la pared para que los niños puedan sentir con sus dedos o palma de sus manos los trazos de las letras con las diferentes texturas, guiados por unas flechas que indican el trazo correcto para escribir. Esto ayudará a los niños a identificar visualmente algunas letras y explorarán el lenguaje escrito a través del tacto.
- **Materiales:**
 - * Cartón corrugado
 - * Lija
 - * Algodón
 - * Terciopelo
 - * Diamantina
 - * Peluche
 - * Plástico de burbujas
 - * Plástico
 - * Foami
 - * Papel cascarón

ESTRATEGIA 5. Entinta tus ideas- Comunico

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Utiliza palabras adecuadas o expresiones en el texto con el propósito de producir ciertos efectos en el lector: miedo, alegría, tristeza. Asigna atributos a los personajes de su historia e identifica objetos que los caracterizan o les otorgan poderes o virtudes/Usa algunos recursos de textos literarios en sus producciones.
- **Competencia:** Selecciona, interpreta y recrea cuentos, leyendas y poemas, y reconoce algunas de sus características.
- **Experiencia de aprendizaje:** **Experiencia antes descrita en desarrollo de competencias para Lenguaje Oral en campo formativo Lenguaje y Comunicación.**
- **Materiales:** **Descritos antes en desarrollo de competencias para Lenguaje Oral en campo formativo Lenguaje y Comunicación.**

▲ Estrategias para el Campo Formativo: Pensamiento Matemático

Aspecto en que se organiza: Número

Exhibición: Minisúper- Soy

- Experiencia interactiva: Niños de 3 a 8 años visitarán un supermercado hecho a su medida, podrán explorarlo, hacer compras y algunos podrán atender la panadería o la caja registradora, al mismo tiempo aprenderán a seleccionar sus compras.
- Objetivos de aprendizaje:
 - * Conocer como es un supermercado y qué elementos lo conforman
 - * Identificar aquellos productos que nos ayudan a tener una buena alimentación, higiene personal y los que son útiles en la casa o en la escuela.
 - * Conocer algunas actividades que se realizan en el servicio del supermercado a través del juego simbólico y la toma de roles
- Inteligencias que se favorecen: Interpersonal y lógico-matemática

Materiales: Es un espacio en el cual se representa un supermercado pero en pequeño. Cuenta con anaqueles y exhibidores hechos a la medida indicada para los niños. Tiene una caja registradora que funciona con scanner de luz láser y una banda corrediza. Cuenta con una báscula para pesar y un área de panadería. Tarjetas con imágenes y nombres de los productos, billetes con diferentes colores.

ESTRATEGIA 1. Minisúper- Soy

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Identifica por percepción, la cantidad de elementos en colecciones pequeñas y en colecciones mayores mediante el conteo/Compara colecciones, ya sea por correspondencia o por conteo, e identifica donde hay “más que”, “menos que”, “la misma cantidad que”/Conoce algunos usos de los números en la vida cotidiana/Identifica los números en revistas, cuentos, recetas, anuncios publicitarios y entiende qué significan.
- **Competencia:** Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.
- **Experiencia de aprendizaje:** La educadora deberá pedir ayuda a los padres de familia para realizar la actividad de supermercado. Pedirá que los niños lleven envases vacíos de distintos productos que pueden encontrarse en un supermercado, pan ficticio hecho de tela o de cualquier otro material, frutas y verduras ficticias, una caja registradora de juguete o hacer una, billetes y monedas de juguete, una báscula pequeña real o hacer una, hacer canastas en donde podrán poner lo que compraran hechas con cajas pequeñas y con una cuerda para que la lleven como las canastas que hay en los supermercados, y hacer anaqueles con cajas grandes de cartón o acomodar las cosas en anaqueles reales si el salón cuenta con estos o sobre las mesas de los niños, separándolas como si fueran secciones de supermercado con su respectivo nombre: Carnes, Frutas y Verduras, Lácteos, Salchichonería, Panadería, etcétera. Algunos niños o niñas deberán estar en la panadería, otros serán cajeros, otros empacadores y los demás serán clientes, después podrán cambiar los roles. La maestra comenzará la actividad platicando con los niños acerca de los supermercados, les

preguntará si han ido a alguno, qué productos pueden comprar en los supermercados, con quién han ido, cómo pagan en el supermercado. Dirá las instrucciones que requiere cada actividad a los niños para que las realicen de acuerdo al rol que les toco desempeñar. Dará a los niños que serán clientes 5 tarjetas con imágenes de productos que podrán comprar para que los busquen en las distintas secciones del minisúper, 2 billetes y 3 monedas, una canasta. Hará énfasis en que deben usar palabras como por favor, gracias, de nada, con permiso. Al finalizar la actividad los niños deberán devolver los productos a su lugar.

▪ **Materiales:**

- * Envases vacíos de distintos productos que pueden encontrarse en un supermercado
- * Piezas de pan de plástico o cualquier otro material
- * Frutas y verduras de plástico o cualquier otro material
- * Caja registradora de juguete o hecha con cajas de cartón
- * Cajas pequeñas de cartón pintadas o forradas y un cordón o listón para que agarren su canasta
- * Billetes y monedas
- * Báscula
- * Charolas (pueden ser platos grandes de plástico) y pinzas para el pan
- * Anaqueles reales o hechos con cajas grandes de cartón
- * Letreros para marcar los departamentos del supermercado
- * Tarjetas con imágenes de los productos del minisúper
- * Bolsas de papel o plástico para empacar los productos
- * Pequeños papeles para simular los tickets

▪ **Experiencia práctica. Minisúper- Soy**

Actividad realizada en La casita feliz. Los niños llamaron a su minisúper “La comer”, ya que cerca de la población donde se encuentra la estancia infantil hay un centro de autoservicio (Mega Comercial Mexicana) y están familiarizados con este. Pedimos a los padres de familia el material para la actividad. Hicimos junto con los niños sus canastas, las pintaron y decoraron a su gusto.

A algunos niños se les complico encontrar los productos en las distintas secciones.

Es un poco complicado llevar a cabo una actividad como esta con niños de 3 a 4 años, ya que dentro del tiempo de la actividad se desesperan y quieren cambiar de rol o quieren tomar más cosas.

ESTRATEGIA 2. Minisúper- Soy

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Usa procedimientos propios para resolver problemas/Reconoce el valor real de las monedas; las utiliza en situaciones de juego.
- **Competencia:** Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.
- **Experiencia de aprendizaje:** **Experiencia antes descrita en desarrollo de competencias para el aspecto de Número en el campo formativo Pensamiento Matemático.**

- **Materiales:** Descritos antes en desarrollo de competencias para el aspecto de Número en el campo formativo Pensamiento Matemático.



Exhibición: Construye- Expreso pequeños⁷⁴

- Experiencia interactiva: Los niños construyen distintos objetos a gran escala utilizando piezas de lego
 - Objetivos de aprendizaje:
 - * Estimular por medio del tacto el desarrollo sensorial del niño
 - * Favorecer el desarrollo del manejo del espacio a través de la construcción de diversas formas
 - * Fomentar el desarrollo de la creatividad
 - Inteligencias que se favorecen: Inteligencia cinética, espacial, lógico-matemática
 - Materiales: Es un círculo alfombrado con tres contenedores esféricos con piezas grandes

de lego de diferente tamaño y color

ESTRATEGIA 3. Construye- Expreso pequeños

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Agrupa objetos según sus atributos cualitativos y cuantitativos.
- **Competencia:** Reúne información sobre criterios acordados, representa gráficamente dicha información y la interpreta.
- **Experiencia de aprendizaje:** La educadora pedirá a los niños que lleven a la escuela cierta cantidad (la cantidad que ella decida) de envases plásticos vacíos (como frutsi block), pintados con diversos colores, los niños pueden pintar los envases en la escuela. Pintar o forrar cajas de cartón medianas que serán los contenedores de este material, también los niños pueden pintar las cajas y decorarlas con imágenes o estampas. Los niños tomarán los envases para realizar diversas actividades como agruparlos por color o por número.
- **Materiales:**
 - * Envases plásticos vacíos
 - * Pinturas de colores
 - * Pinceles
 - * Papel para forrar
 - * Plástico cristal
 - * Tijeras
 - * Pegamento
 - * Cinta adhesiva
 - * Revistas para recortar imágenes
 - * Estampas

⁷⁴ La sistematización de las exhibiciones de expreso pequeños se realizó de: Papalote Museo del Niño. Carpeta expreso pequeños. Dirección de servicios educativos. México 2005.

▲ Estrategias para el Campo Formativo: Pensamiento Matemático

Aspecto en que se organiza: Forma, espacio y medida



Exhibición: Dale la vuelta al sol- Pertenezco pequeños⁷⁵

- Experiencia interactiva: En una mesa redonda que simula el sistema solar, los niños pueden desplazar el planeta que ellos elijan. La exhibición está ambientada bajo una luz negra y con estrellas que brillan. Cuando los niños se acercan a la exhibición el sol se ilumina.
- **Objetivos de aprendizaje:**
 - * Conocer y experimentar que los planetas giran alrededor del sol
- **Inteligencias que se favorecen:** Inteligencia cinética y espacial
- **Materiales:** Es un panel circular incrustado en el muro, al centro está representado el sol y alrededor tiene círculos en los que se desplazan los planetas.

ESTRATEGIA 1. Dale la vuelta al sol- Pertenezco Pequeños

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Establece relaciones de ubicación entre su cuerpo y los objetos, así como entre objetos, tomando en cuenta sus características de direccionalidad, orientación, proximidad e interioridad/Ejecuta desplazamientos y trayectorias siguiendo instrucciones.
- **Competencia:** Construye sistemas de referencia en relación con la ubicación espacial.
- **Experiencia de aprendizaje:** Realizar un sistema espacial con fieltro y velcro. El fondo será color negro o azul marino, dibujar en este las elipses en las que se encontrarán los planetas, hacer estrellas con silicón diamantado. El sol y los planetas los hará con fieltros de colores con o sin relleno. Pondrá detrás de los planetas un pedazo de velcro para que se pueda pegar en el sistema solar. Platicará con los niños acerca del sistema solar, el sol, los planetas y las estrellas, mostrará a los niños imágenes del sistema solar para que vean la ubicación de los planetas, dará a los niños las figuras hechas con fieltro y los niños las pegarán siguiendo las indicaciones de la maestra.
- **Materiales:**
 - * Fieltro de varios colores
 - * Aguja, hilo
 - * Delcrón o retazos de tela
 - * Velcro
 - * Silicón diamantado de colores
 - * Libros

⁷⁵ La sistematización de las exhibiciones de la zona pertenezco pequeños se realizó de: Papalote Museo del Niño. Carpeta pertenezco pequeños. Dirección de servicios educativos. México 2005.

- Experiencia práctica. Dale la vuelta al sol- Pertenezco pequeños
Actividad realizada en la Casita Feliz. La actividad se realizó como se propone en este texto. Además del sistema solar de fieltro, pintamos junto con los niños en la pared del salón un sistema solar con pintura digital. Las maestras mencionábamos los nombres de los planetas al mostrárselos en imágenes, al pegarlos en el sistema solar de fieltro y al dibujarlos en la pared. Los niños se aprendieron algunos de los nombres de los planetas y la mayoría identificó que el planeta tierra es en donde vivimos.



Exhibición: Arma la torre- Comunico pequeños

- Experiencia interactiva: Los niños armarán torres o crearán diversos objetos con cubos de diferentes tamaños y colores, también podrán pegarlos en la pared para formar otras figuras.
- Objetivos de aprendizaje:
 - * Estimular la actividad viso manual
 - * Favorecer el desarrollo de las nociones de espacio
- Inteligencias que se favorecen: Inteligencia lógico-matemática y espacial, desarrollo cognoscitivo y motor
- Materiales: Son dos círculos alfombrados, uno en el piso y otro en el muro. Hay varios cubos de esponja (5 cubos chicos, 5 cubos medianos y 5 cubos grandes) forrados de tela con estampados coloridos de letras, figuras y números. Cada cubo tiene para poder pegarse sobre el círculo del muro. Cada cubo tiene en cada cara imágenes de objetos que inician con las vocales A, E, I, O. U.

ESTRATEGIA 2. Arma la torre- Comunico pequeños

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Distingue la regularidad en patrones/Distingue, reproduce y continúa patrones en forma concreta y gráfica.
- **Competencia:** Identifica regularidades en una secuencia, a partir de criterios de repetición, crecimiento y ordenamiento.
- **Experiencia de aprendizaje:** Hacer cubos de diferentes tamaños y colores con cajas de cartón. La maestra pedirá a los niños que armen una torre con los cubos, dirá que pongan uno más, o dos, o tres; o uno menos, o dos, o tres. Pedirá a los niños reunir los cubos por tamaños o por colores. Los niños pueden participar en la realización de los cubos.
- **Materiales:**
 - * Cubos hechos con cajas de cartón de distintos tamaños (5 chicos, 5 medianos y 5 grandes)
 - * Pinturas o papeles de colores para forrar
 - * Pinceles
 - * Tijeras
 - * Pegamento
 - * Cinta adhesiva
 - * Plástico cristal

- Experiencia práctica. Arma la torre- Comunico pequeños
Actividad realizada en la Casita Feliz. Los niños y las maestras hicimos los cubos de distintos tamaños y colores. Pedimos a los padres de familia cajas de cartón. En la escuela pintamos con los niños las cajas (pedimos ropa que ya no usaran o que se pudiera pintar para no estropear la ropa que aún usaban) y pegamos a los lados de las cajas números del 1 al 5 y vocales minúsculas y mayúsculas. Dejamos secar las cajas y posteriormente los niños armaban torres con estas.

ESTRATEGIA 3. Construye- Expreso pequeños

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Observa, nombra, compara objetos y figuras geométricas; describe sus atributos con su propio lenguaje y adopta paulatinamente un lenguaje convencional (caras planas y curvas, lados rectos y curvos, lados cortos y largos); nombra las figuras/Distingue semejanzas y diferencias que observa al comparar objetos de su entorno, así como figuras geométricas entre sí.
- **Competencia:** Construye objetos y figuras geométricas tomando en cuenta sus características.
- **Experiencia de aprendizaje: Experiencia antes descrita en desarrollo de competencias para el aspecto de Número en el campo formativo Pensamiento Matemático.**
- **Materiales: Descritos antes en desarrollo de competencias para el aspecto de Número en el campo formativo Pensamiento Matemático.**



Exhibición: Forma la escultura- Expreso pequeños

- Experiencia interactiva: Los niños pueden construir una escultura a partir de piezas ensamblables
 - Objetivos de aprendizaje:
 - * Acercar al niño al arte de forma divertida
- * Estimular el desarrollo espacial
- Inteligencias que se favorecen: Inteligencia cinética y espacial
- Materiales: Son tres contenedores de diferente profundidad, en ellos hay materiales de diferentes formas hechos de foami o alambre forrado, al centro hay una mesita circular en donde los niños construyen formas con dichos materiales.

ESTRATEGIA 4. Forma la escultura- Expreso pequeños

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Hace referencia a diversas formas que observa en su entorno y dice en qué otros objetos se ven esas mismas formas/Usa y combina formas geométricas para formar otras.
- **Competencia:** Construye objetos y figuras geométricas tomando en cuenta sus características.
- **Experiencia de aprendizaje:** Los niños podrán formar esculturas con diversos materiales, los cuales deberán estar en contenedores hechos de cajas de cartón pintadas o forradas. Hacer a los envases o cajas algunas ranuras para que los niños puedan insertar otros materiales.

Cuando los niños terminen su escultura, montarán una exposición en el patio de la escuela o dentro del salón, deberán ponerle un nombre a la exposición y también a su escultura. La educadora puede darles sugerencias de que nombre ponerle. Algunos niños irán a los otros grupos para invitarlos a observar sus obras de arte. Otros niños estarán a la entrada de la exposición dando la bienvenida a los visitantes y los restantes, estarán junto a su escultura para platicar sobre esta con los visitantes.

▪ **Materiales:**

- * Cajas chicas pintadas (té, flan, maicena, cereales)
- * Pelotas de esponja
- * Pelotas de unicel
- * Limpiapipas
- * Popotes
- * Cucharas de plástico pequeñas
- * Cucharas de madera pequeñas
- * Abate lenguas
- * Envases de plástico pequeños pintados
- * Pinturas
- * Pinceles

▪ **Experiencia práctica. Forma la escultura- Expreso pequeños**

Actividad realizada en la Casita Feliz. Se proporcionó a los niños varios materiales (envases vacíos de refresco, jugos, aguas, de yogurt, abate lenguas, limpiapipas, etcétera) y les mostramos imágenes de esculturas en libros y revistas. Los niños armaron su propia escultura y le pusieron nombre. Se montó una exposición para los padres de familia. La mayoría de los niños hicieron solos su escultura, a los restantes las maestras los ayudamos.



Exhibición: Reinventar la escultura- Expreso

▪ **Experiencia interactiva:** Los visitantes se acercan a una exhibición que cuenta con dos esculturas, una desarmable con piezas de distinto tamaño y otra que se puede mover para formar la imagen de la escultura como prefieran.

▪ **Objetivos de aprendizaje:**

- * Acercar a los visitantes a la escultura como forma de expresión artística
- * Desarrollar la capacidad creativa a partir de la exploración de las piezas que conforman las esculturas de la exhibición
- **Inteligencias que se favorecen:** Inteligencia cinético-corporal, espacial
- **Materiales:** Es una exhibición que consta de varias piezas de distinto tamaño y forma para que los niños armen una escultura.

ESTRATEGIA 5. Reinventa la escultura- Expreso

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Hace referencia a diversas formas que observa en su entorno y dice en qué otros objetos se ven esas mismas formas/Usa y combina formas geométricas para formar otras.

- **Competencia:** Construye objetos y figuras geométricas tomando en cuenta sus características.
- **Experiencia de aprendizaje:** Pintar y decorar cajas medianas de distintos colores para que a partir del ensamblado de estas los niños puedan inventar una escultura. Pueden pintar las cajas del color que ellos elijan, después hacer o pegar dibujos, pegarle a las cajas diversos objetos como botones, semillas, lentejuelas, piedras, bolitas de papel, caracoles de mar, plastilina, etcétera. Posteriormente pueden montar una exposición interactiva en el patio de la escuela o dentro del salón. Algunos niños irán a los otros grupos para invitarlos a observar sus obras de arte. Otros niños estarán a la entrada de la exposición dando la bienvenida a los visitantes y los restantes, ayudarán a los visitantes explicando que pueden reinventar la escultura utilizando las cajas de cartón decoradas que ellos hicieron anteriormente.
- **Materiales:**
 - * Cajas de cartón medianas
 - * Pinturas de colores
 - * Brochas pequeñas
 - * Pegamento
 - * Silicón líquido
 - * Papel
 - * Botones
 - * Semillas
 - * Lentejuelas
 - * Piedras
 - * Caracoles de mar
 - * Plastilina

Exhibición: Atrévete- Pared de ligas- Comprendo⁷⁶

- Experiencia interactiva: Los niños juegan a colocar ligas en la malla de clavos, hasta formar algunas figuras geométricas que pueden ser planas o tridimensionales.
- Objetivos de aprendizaje:
 - * Mostrar las matemáticas como un juego. Realizar figuras tridimensionales por medio del juego.
- Inteligencias que se favorecen: Inteligencia lógico-matemática
- Materiales: Panel vertical y con la posibilidad de rotarlo, cuenta con dos vistas y en cada una tiene un muro de clavos. En ambas se colocan las ligas para formar figuras geométricas. El panel se encuentra colocado sobre una mesa de trabajo.

ESTRATEGIA 6. Atrévete- Pared de ligas- Comprendo

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Hace referencia a diversas formas que observa en su entorno y dice en qué otros objetos se ven esas mismas formas/Usa y combina formas geométricas para formar otras.
- **Competencia:** Construye objetos y figuras geométricas tomando en cuenta sus características.

⁷⁶ La sistematización de las exhibiciones de la zona comprendo se realizó de: Papalote Museo del Niño. Carpeta de capacitación comprendo. Dirección de servicios educativos. México 2005.

- **Experiencia de aprendizaje:** Los niños llevaran a la escuela una tabla cuadrada (no muy gruesa ni delgada) con clavos pequeños (los clavos ya deberán estar clavados en la madera) y ligas de colores. En la escuela formaran figuras geométricas con ayuda de las ligas en la tabla con clavos. (Geoplano)
- **Materiales:**
 - * Madera
 - * Clavos o remaches
 - * Ligas de colores

Exhibición: Agua en movimiento- Comprendo pequeños⁷⁷



- Experiencia interactiva: Con ayuda de un recipiente los niños juegan a llenar y vaciar con agua diferentes tipos de contenedores.
 - **Objetivos de aprendizaje:**
 - * Estimular el desarrollo de la concentración y la destreza manual del niño
 - * Explorar con volúmenes y figuras geométricas
 - Inteligencias que se favorecen: Espacial y lógico matemática
 - **Materiales:** Tina metálica, recipientes (vasos o tazas), tres tipos de contenedores de acrílico

(cilindro y cubos) y agua.

ESTRATEGIA 7. Agua en movimiento- Comprendo pequeños

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Realiza estimaciones y comparaciones perceptuales sobre las características medibles de sujetos, objetos y espacios/Utiliza los términos adecuados para describir y comparar características medibles de sujetos y objetos/Verifica sus estimaciones de longitud, capacidad y peso, por medio de un intermediario/Elige y argumenta qué conviene usar como instrumento para comparar magnitudes y saber cuál (objeto) mide o pesa más o menos, o a cuál le cabe más o menos.
- **Competencia:** Utiliza unidades no convencionales para resolver problemas que implican medir magnitudes de longitud, capacidad, peso y tiempo, e identifica para que sirven algunos instrumentos de medición.
- **Experiencia de aprendizaje:** La maestra pedirá a los niños recipientes plásticos vacíos de diversas formas, colores y tamaños. En el patio de la escuela llenará una tina grande con agua y con ayuda de un recipiente los niños llenarán y vaciarán con agua los diferentes tipos de contenedores que llevaron. La educadora les preguntará el nombre de las formas de los recipientes y platicará con ellos sobre la forma que toma el agua dentro de estos. Es importante que durante la actividad la maestra no deje a los niños solos para evitar cualquier accidente. De preferencia llevar una muda de ropa en caso de que los niños se mojen.

⁷⁷ La sistematización de las exhibiciones de la zona comprendo pequeños se realizó de: Papalote Museo del Niño. Manual de capacitación comprendo pequeños. Servicios educativos. Coordinación de capacitación. México 2010.

- **Materiales:**

- * Tina metálica o plástica
- * Recipientes (vasos o tazas de plástico)
- * Diversos tipos de contenedores de plástico (cilindro y cubos)
- * Agua
- * Muda de ropa

- Experiencia práctica. Agua en movimiento- Comprendo pequeños
Actividad realizada en la Casita Feliz. La actividad se realizó como se propone en este texto. Las maestras mencionábamos a los niños los nombres de las formas de los recipientes (cubo, rectangular, cilindro, ovalado) que llevaron y los colores. Algunos niños percibían que el agua tomaba el color de los recipientes cuando se vaciaba en estos, y cuando la echaban a la tina de nuevo (vaciamos el agua en una tina blanca grande) decían que se veía más blanca.

Exhibición: Observa lo pequeño- Escalas- Comprendo

- Experiencia interactiva: El niño se mide en la escala para saber su estatura y a su vez conocer a cuanto equivale este número en otras tres escalas (perros, hormigas y nanómetros).
- Objetivos de aprendizaje:
 - * Que el niño compare su estatura con tres escalas que lo contextualicen con el mundo de lo pequeño.
- Inteligencias que se favorecen: Lógico-matemática
- Materiales: En el muro de nanotecnología se encuentra una escala graduada en metros, perros, hormigas y nanómetros. La escala en metros cuenta con una pieza que sube y baja libremente para ajustarse a la estatura del usuario.

ESTRATEGIA 8. Observa lo pequeño- Escalas- Comprendo

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Realiza estimaciones y comparaciones perceptuales sobre las características medibles de sujetos, objetos y espacios/ Utiliza los términos adecuados para describir y comparar características medibles de sujetos y objetos/Verifica sus estimaciones de longitud, capacidad y peso, por medio de un intermediario/Elige y argumenta qué conviene usar como instrumento para comparar magnitudes y saber cuál (objeto) mide o pesa más o menos, o a cuál le cabe más o menos.
- **Competencia:** Utiliza unidades no convencionales para resolver problemas que implican medir magnitudes de longitud, capacidad, peso y tiempo, e identifica para que sirven algunos instrumentos de medición.
- **Experiencia de aprendizaje:** Realizar un instrumento de medición en cm para que los niños midan su estatura, al otro lado del instrumento de medición hacer dibujos de gatos (uno sobre otro), conejos, perros, pelotas, etcétera, para que los niños jueguen a ver cuántos animales u objetos miden. También pueden armar una torre con cajas o con llantas y ver cuántas cajas miden o cuantas llantas.

- **Materiales:**

- * Escala graduada en cm
- * Dibujos de animales u objetos
- * Objetos diversos (cajas, llantas)

- Experiencia práctica. Observa lo pequeño- Escalas- Comprendo
Actividad realizada en la Casita Feliz. Los niños se pararon pegados a la pared del salón e íbamos marcando su estatura en ésta, después la mediamos con un metro y decíamos a los niños cuanto median. En la estancia había llantas de colores en el patio, salimos y pusimos llantas, una llanta sobre otra y los niños se paraban junto a estas para saber cuántas llantas median.



Exhibición: El sol y los demás- Pertenezco pequeños

- Experiencia interactiva: Los niños hacen un recorrido alrededor del sol y observan el paso del tiempo mediante imágenes del desarrollo del niño.

Los niños colocarán las piezas de los cinco rompecabezas que se encuentran alrededor de la mesa. Únicamente cuentan con dos piezas, una fija en la mesa y la otra estará en un contenedor, el niño las coloca en el lugar correspondiente, siguiendo la pista de las piezas fijas. En el centro de la mesa se encuentra una figura que simula ser el sol y alrededor se colocarán los rompecabezas de tal forma que el niño le de vuelta a fotos de un bebé desde que nace hasta que cumple un año.

- **Objetivos de aprendizaje:**
 - * Conocer que el movimiento de traslación de la tierra dura un año
- **Inteligencias que se favorecen:** Inteligencia espacial y cinética
- **Materiales:** Es un módulo al centro se encuentra media esfera iluminada que representa al sol, alrededor hay cinco círculos, en cada uno de ellos se encuentra un rompecabezas de niños de distintas edades (de 0 a 1 año), las piezas se ensamblan con diferentes figuras.

ESTRATEGIA 9. El sol y los demás- Pertenezco pequeños

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Establece relaciones temporales al explicar secuencias de actividades de su vida cotidiana y al reconstruir procesos en los que participó y utiliza términos como: antes, después, al final, ayer, hoy, mañana.
- **Competencia:** Utiliza unidades no convencionales para resolver problemas que implican medir magnitudes de longitud, capacidad, peso y tiempo, e identifica para que sirven algunos instrumentos de medición.
- **Experiencia de aprendizaje:** La maestra pedirá a los padres de familia que hagan rompecabezas de dos o tres piezas con 4 fotografías de los niños. Fotos de distintas edades desde recién nacido hasta 1 año. En el centro de una cartulina harán el dibujo de un sol y alrededor de este pegarán sólo una parte de las fotos de los niños. En la escuela los niños armarán los rompecabezas y la maestra platicará con ellos sobre el

tiempo que el sol da la vuelta a la tierra, y que en este tiempo es cuando ellos van creciendo, desde que nacen hasta que cumplen un año.

Materiales: Es un módulo al centro se encuentra media esfera iluminada que representa al sol, alrededor hay cinco círculos, en cada uno de ellos se encuentra un rompecabezas de niños de distintas edades (de 0 a 1 año), las piezas se ensamblan con diferentes figuras.

▪ **Materiales:**

* Rompecabezas de los niños de distintas edades (de 0 a 1 años)

* Cartulina con el dibujo de un sol



Exhibición: ¿Cómo es tu cuerpo?- Soy pequeños⁷⁸

- **Experiencia interactiva:** Los niños van a realizar diferentes actividades que les permitan conocer su cuerpo; medirse frente a un espejo, medir la palma de su mano, medir del codo a la mano, medir su pie, entre otras partes. Armar su cuerpo de su tamaño con piezas en 3D imantadas (cabeza con cuello, tronco, brazos con manos, piernas y pies).
- **Objetivos de aprendizaje:**
 - * Identificar las partes básicas de su cuerpo y la diferencia entre géneros
- **Inteligencias que se favorecen:** Inteligencia cinético corporal, espacial y motricidad fina y gruesa
- **Materiales:** Figuras de un niño y una niña, una de ellas tiene las medidas para que el niño sepa su estatura y la otra es un rompecabezas del cuerpo humano.

ESTRATEGIA 10. ¿Cómo es tu cuerpo?- Soy Pequeños

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Realiza estimaciones y comparaciones perceptuales sobre las características medibles de sujetos, objetos y espacios/ Utiliza los términos adecuados para describir y comparar características medibles de sujetos y objetos/Verifica sus estimaciones de longitud, capacidad y peso, por medio de un intermediario/Elige y argumenta qué conviene usar como instrumento para comparar magnitudes y saber cuál (objeto) mide o pesa más o menos, o a cuál le cabe más o menos.

⁷⁸ La sistematización de las exhibiciones de la zona soy pequeños se realizó de: Papalote Museo del Niño. Carpeta soy pequeños. Dirección de servicios educativos. México 2005.

- **Competencia:** Utiliza unidades no convencionales para resolver problemas que implican medir magnitudes de longitud, capacidad, peso y tiempo, e identifica para que sirven algunos instrumentos de medición.
- **Experiencia de aprendizaje:** En algunas escuelas, los salones de clases cuentan con espejos, la educadora puede dibujar sobre este con plumones a base de agua para poder despintarlo posteriormente, un niño y una niña con medidas para que los niños sepan su estatura, pueden medir su brazo, su pierna, su mano, su pie o su cabeza, lo que los niños quieran medir. En caso de no contar con espejos, se puede hacer un niño o niña con otros materiales y con las medidas dibujadas, considerando la estatura de los niños más altos para que todos se puedan medir, cada uno de los niños y niñas pasa y mide la parte de su cuerpo que elija o todo su cuerpo y se puede ir pegando una nota con el nombre de los niños y las medidas, al final pueden pegar a los niños en los frisos que se encuentren en el salón de clases, en la pared o ponerlos como exposición en el patio de la escuela.
- **Materiales:**
 - * Espejos
 - * Plumones a base de agua
 - * 1 metro para medición
 - * Cuerpo
 - * Periódico, cartulina, papel caple, kraft... para hacer al niño y a la niña
 - * Papel para notas
 - * Cinta adhesiva
 - * Pegamento

▲ Estrategias para el Campo Formativo: Exploración y conocimiento del mundo

Aspecto en que se organiza: Mundo natural



Exhibición: ¿Cómo nacemos?- Soy pequeños

- Experiencia interactiva: Los niños participan en el ensamblado de matrioskas que simulan la forma de nacimiento de los animales que se presentan.
- Objetivos de aprendizaje:
 - * Conocer la diferencia entre los animales vivíparos y ovíparos e identificar que también pertenecen a una familia.
- Inteligencias que se favorecen: Inteligencia naturalista, espacial, cinético corporal, motricidad gruesa.
- Materiales: Varias cajas ensamblables tipo matrioskas, con imágenes de animales adultos en la parte de afuera y animales cachorros adentro de éstos. Matrioskas de un perro, gallina, pato, ballena, mono, humano.

ESTRATEGIA 1. ¿Cómo nacemos?- Soy Pequeños

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Identifica algunos rasgos que distinguen a los seres vivos de los elementos no vivos del medio natural: que nacen de otro ser vivo, se desarrollan, tienen necesidades básicas.
- **Competencia:** Observa características relevantes de elementos del medio y de fenómenos que ocurren en la naturaleza, distingue semejanzas y diferencias y las describe con sus propias palabras.
- **Experiencia de aprendizaje:** Los niños participarán en la elaboración de las cajas tipo matrioskas que simularán la forma de nacimiento de los humanos y distintos animales. La maestra pedirá a los padres de familia cajas y envases de distintos tamaños para que los niños los pinten en la escuela o pueden pintarlos en casa. Las cajas grandes que simularán a las mamás, tendrán un espacio abierto para poder meter y sacar las cajas pequeñas que simularán a los bebés. Posteriormente la maestra y los niños pegarán imágenes en las cajas ya pintadas (una mamá, un bebé y un niño o niña, un mono hembra adulto y un mono bebé, una ballena hembra adulto y una ballena bebé, un pato hembra adulto y un pato bebé, una gallina y un pollito, o los animales que la maestra elija). Cuando las matrioskas estén terminadas los niños participarán en el ensamblado de estas, observando cómo los bebés nacen de otro ser vivo.

- **Materiales:**
 - * Cajas y envases de distintos tamaños (cajas y envases de distintos productos como jabones en polvo, aromatizantes para pisos, zapatos, leche, jugos, etcétera.
 - * Pintura vinílica
 - * Imágenes de una mamá, un bebé y un niño o niña, un mono hembra adulto y un mono bebé, una ballena hembra adulto y una ballena bebé, un pato hembra adulto y un pato bebé, una gallina y un pollito, o los animales que la maestra elija.
 - * Tijera o cúter
 - * Pegamento

- **Experiencia práctica. ¿Cómo nacemos?- Soy pequeños**
 Actividad realizada en la Casita Feliz. Se realizó junto con los niños la elaboración del material para la actividad. Se pintaron las cajas y junto con ellos buscamos las imágenes en revistas para pegarlas en las cajas. Dividimos a los niños en equipos para la realización del material y para que jugaran en el ensamble de las matrioskas.

Exhibición: Pensando y Haciendo- Taller de Sexualidad- Soy

- **Experiencia interactiva:** A través de 9 costalitos con la figura de un feto e información del mes o semana, peso, tamaño y desarrollo del feto que se encuentra en la parte posterior a este, el niño experimenta la sensación de tener un bebé de ese mes en sus brazos, la experiencia se complementa con la observación de ilustraciones en libros.
- **Objetivos de aprendizaje:**
 - * Que el niño identifique el embarazo como un proceso natural de generación de la vida
 - * Dar a conocer a los niños el desarrollo de un bebé dentro del vientre de la madre
 - * Indicar las semejanzas y diferencias en la manera en que nacemos con respecto a otros animales
 - * Señalar semejanzas y diferencias del género sexual
- **Inteligencias que se favorecen:** Inteligencia intrapersonal, interpersonal, naturalista
- **Materiales:** El taller se lleva a cabo en un espacio cerrado, diseñado para crear un ambiente de laboratorio, el cual está equipado con mesas, bancos, anaqueles con repisas en donde se colocan libros, fetos, etcétera. 9 costalitos, un muñeco, libros.

ESTRATEGIA 2. Pensando y haciendo- Taller de Sexualidad- Soy

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Identifica algunos rasgos que distinguen a los seres vivos de los elementos no vivos del medio natural: que nacen de otro ser vivo, se desarrollan, tienen necesidades básicas.
- **Competencia:** Observa características relevantes de elementos del medio y de fenómenos que ocurren en la naturaleza, distingue semejanzas y diferencias y las describe con sus propias palabras.
- **Experiencia de aprendizaje:** La educadora buscará libros en los que se muestren ilustraciones del desarrollo de un bebé desde el momento de la fecundación hasta el nacimiento. Elaborará 9 costalitos con diferente

peso y tamaño y con ilustración referente a cada mes de crecimiento, para representar los 9 meses que un bebé vive dentro del vientre materno. La maestra mostrará a los niños los libros con las ilustraciones y los costalitos y comenzará la actividad escuchando los comentarios y preguntas de los niños. Puede realizar preguntas como ¿han visto a una señora embarazada?, ¿se acuerdan cuando vivían en la pancita de su mamá?, ¿sentían frío o calor?, ¿qué come un bebé cuando está en la panza de su mamá?, ¿cómo nacen los animales?, ¿cómo nace un perro, un gato, un delfín?

- **Materiales:**

- * Libros
- * 9 costalitos de diferente peso y tamaño (bolsas de tela rellenas de algodón, delcrón, retazos de tela, harina, arroz, frijol, semillas, etcétera)
- * Imágenes de fetos para los costalitos



Exhibición: Burbujas- Comprendo



- Experiencia interactiva: Los usuarios entran a la exhibición de burbujas en donde hay distintas estructuras con tinas con sustancia jabonosa, en las estructuras hay aros de distintos tamaños o varillas para que los usuarios puedan crear burbujas.

- **Objetivos de aprendizaje:**

- * Que los niños comprendan los estados de la materia, que estado de la materia es el agua y como combinándose con otras sustancias se pueden crear burbujas

- **Inteligencias que se favorecen:**

Inteligencia interpersonal, corporal y cinética

Materiales: Tarima compuesta por dos plataformas circulares de madera con superficie antiderrapante. Tina de acero con sustancia jabonosa. Estructura tubular con una tina y sustancia jabonosa. Tina de acero y varillas. Aros de distintos tamaños.

ESTRATEGIA 3. Burbujas- Comprendo

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Manipula y examina frutas, piedras, arena, lodo, plantas, animales y otros objetos del medio natural, se fija en sus propiedades y comenta lo que observa.
- **Competencia:** Observa características relevantes de elementos del medio y de fenómenos que ocurren en la naturaleza, distingue semejanzas y diferencias y las describe con sus propias palabras.
- **Experiencia de aprendizaje:** Realizar junto con los niños una solución para hacer burbujas de jabón. Cuando la solución este lista, entre todos hacer las burbujas en el patio de la escuela, pueden hacer burbujas grandes, pequeñas, medianas; según el tamaño del aro con que las hagan. Si quieren hacer burbujas de colores deberán añadir pintura vegetal.
- **Materiales:**
 - * 50% de agua
 - * 40% de shampoo

* 10% de glicerina. Se consigue en la farmacia

- Procedimiento:

1. Mezclar los ingredientes sin batir, ya que la mezcla pierde fuerza para hacer las burbujas. Mezclarla sin hacer espuma.

2. Dejar reposar por uno o dos días

- Para los sopladores de burbujas:

1. Doblar ganchos para ropa de metal en forma de figuras (circulo, cuadrado, triangulo)

2. Envolver con estambre los sopladores

3. Cuidar que no tengan puntas que puedan lastimar a los niños

Exhibición: Pensando y haciendo- Taller de los alimentos- Soy

- **Experiencia interactiva:** El cuate forma equipos para que respondan adivinanzas sobre frutas y verduras, al inicio pregunta a los participantes ¿para qué comemos?, escucha las respuestas y complementa: Comemos para nutrirnos y nutrirnos significa que nuestro cuerpo tiene lo que necesita para crecer, para que cada parte de nuestro cuerpo funcione bien y para tener energía para todo lo que hacemos como pensar, hacer ejercicio y moverse, levantar las cosas... Posteriormente presenta dos tinas en las que se encuentran frutas y verduras y hace preguntas a los participantes, los cuales tomarán la fruta o verdura que crean es la que corresponde a la respuesta, si adivinan dejan la fruta o verdura fuera de la tina y si no la regresan. El equipo que tenga más alimentos fuera de la tina gana.
- **Objetivos de aprendizaje:**
 - * Conocer algunas propiedades alimenticias de algunas frutas y verduras
 - * Conocer la importancia de consumir frutas y verduras
 - * Comparar las proporciones en que se deben consumir las frutas y verduras frente a otros alimentos del plato del bien comer.
- **Inteligencias que se favorecen:** Inteligencia Naturalista
- **Materiales:** Tinas con frutas y verduras y 15 adivinanzas

ESTRATEGIA 4. Pensando y haciendo- Taller de los alimentos- Soy

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Clasifica elementos y seres de la naturaleza según sus características como animales, según el número de patas, seres vivos que habitan en el mar o en la tierra, animales que se arrastran, vegetales comestibles y plantas de ornato, entre otros.
- **Competencia:** Observa características relevantes de elementos del medio y de fenómenos que ocurren en la naturaleza, distingue semejanzas y diferencias y las describe con sus propias palabras.
- **Experiencia de aprendizaje:** La educadora explicará a los niños los diferentes grupos de alimentos, enfatizando la importancia de comer frutas y verduras. Para realizar la actividad con adivinanzas puede pedir ayuda a los padres de familia para que las escriban en su libreta o en una hoja aparte para poder trabajar en clase. Algunas escuelas tienen material didáctico que simula frutas y verduras, si no lo tienen, pueden pedir a cada niño una fruta y una verdura o recortar de revistas o propaganda de autoservicios las imágenes y pegarlas en material grueso para que no se destruyan fácilmente. La educadora formará equipos y dirá las adivinanzas y los niños tomarán la fruta o verdura que

corresponda, quien tenga más alimentos al terminar las adivinanzas ganará. Algunas de las preguntas o adivinanzas pueden ser: ¿Qué verdura nos ayuda a ver mejor? La Zanahoria, agua pasa por mi casa cate de mi corazón, ¿qué es? El Aguacate, oro no es plata no es, ¿qué es? El Plátano, ¿qué fruta nos ayuda a sanar heridas como los raspones? La Sandía.

▪ **Materiales:**

- * Esquema de los diferentes grupos de alimentos
- * Frutas y verduras reales o ficticias (de plástico, tela o imágenes de revistas o propaganda de autoservicios)
- * Cartón, papel cascarón o ilustración para pegar las imágenes de las frutas
- * Tijeras
- * Pegamento
- * Adivinanzas y preguntas

Exhibición: Pensando y haciendo- Taller de los sentidos- Soy

- Experiencia interactiva: A través de diferentes materiales y estímulos, los niños pondrán a prueba sus sentidos. El cuate pregunta a los participantes que sentido se pondrá a prueba o él lo elige, da una pequeña introducción acerca del sentido que se eligió. Se realizan la prueba del tacto, del gusto, del olfato, de la vista y del oído.
- Objetivos de aprendizaje:
 - * Aprende a valorar los sentidos y la importancia de desarrollarlos
 - * Reflexionar acerca de los sentidos en la vida cotidiana
 - * Ejercitar los sentidos por medio de una serie de juegos
- Inteligencias que se favorecen: Inteligencia musical, cinético-corporal, espacial y naturalista
- Materiales: 1 mesa con bancos, un pizarrón blanco, plumones para el pizarrón, borrador, fichas para elegir el tipo de reto, 4 esencias (naranja, limón, fresa, uva, 16 fichas de texturas, frutas y verduras, 4 recipientes con polvos (extracto de toronja, ácido cítrico, sal y azúcar), algodón, antifaces, vasitos de plástico, servilletas, discos compactos, grabadora, 3 posters con la imagen del museo y un gráfico que muestra la lengua y su división en donde se sienten los distintos sabores.

ESTRATEGIA 5. Pensando y haciendo- Taller de los sentidos- Soy

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Describe características de los seres vivos (partes que conforman una planta o un animal) y el color, tamaño, textura y consistencia de elementos no vivos.
- **Competencia:** Observa características relevantes de elementos del medio y de fenómenos que ocurren en la naturaleza, distingue semejanzas y diferencias y las describe con sus propias palabras.
- **Experiencia de aprendizaje:** La educadora desarrollara varias actividades en las que utilice los sentidos de la vista, el olfato, el gusto y el tacto. Dividirá al grupo en equipos para la realización de algunas actividades, otras se realizarán de manera individual o grupal, según lo decida, dará previamente las instrucciones de los juegos de manera clara y concisa, al formar equipos deberá otorgar puntos al equipo ganador, los cuales anotará en el pizarrón con gises o plumones.

- Prueba de la vista:
 - Repartirá a cada equipo una ilustración con imágenes (debe ser la misma para cada equipo)
 - La maestra pedirá a los niños buscar una imagen en la ilustración
 - Uno de los integrantes señala, en qué lugar encontraron la imagen
 - El primer equipo que encuentre la imagen es al que se le otorgan los puntos
 - Se marcan los puntos en el pizarrón del equipo vencedor

- Prueba del olfato
 - Repartirá un antifaz a cada niño
 - Indicará a los niños que les dará a oler distintos aromas
 - Llenará pequeños recipientes con distintas cosas (mermelada, miel, café, cátsup, mostaza, chocolate, crema para cuerpo, shampoo, pasta de dientes) que pasará por debajo de la nariz de los niños
 - Los niños tratarán de adivinar qué es lo que están oliendo
 - Se anotará un punto a los equipos por cada niño que haya acertado el aroma que se le dio a oler

- Prueba del gusto
 - Mostrar a los niños un video o esquema de la lengua y los lugares en los que se sienten los sabores (dulce, salado, amargo, ácido)
 - La maestra indicará a los niños que les dará a probar diferentes alimentos (azúcar, sal, café o toronja y limón)
 - Preguntará a los niños que sabor es y en donde lo sienten
 - Se marcará un punto por cada niño que acierte
 - Dará a los niños un vasito y una servilleta

- Prueba del tacto
 - En una bolsa oscura poner objetos para que los niños puedan tocarlos y adivinar que es cada objeto (juguetes, frutas, crayolas)
 - Se marcará un punto por cada niño que acierte
 - Explicará a los niños que las cosas tienen diferentes texturas (rasposo, rugoso, liso, suave, blando, duro) y les proporcionará a los niños distintos materiales para que los toquen y reconozcan las texturas como telas, papeles, cartones, algodón, bombones, corteza de árbol.

- **Materiales:**
 - * Ilustraciones con imágenes
 - * Pizarrón
 - * Plumones o gises
 - * Esencias de distintos aromas o alimentos como mermelada, miel, café, cátsup, mostaza, chocolate, crema para cuerpo, shampoo, pasta de dientes
 - * Video del sentido del gusto o esquema de la lengua y los sabores
 - * Antifaces, bufandas o mascaradas para tapar los ojos a los niños
 - * Azúcar, sal, toronja o café, limón

- * Vasitos y servilletas
- * Bolsa oscura
- * Varios objetos para prueba de tacto como juguetes, frutas, crayolas
- * Varios materiales para prueba de tacto como telas, papeles, cartones, algodón, bombones, corteza de árbol.

- Experiencia práctica. Pensando y haciendo- Taller de los sentidos- Soy Actividad realizada en la Casita Feliz.
- Prueba del gusto. No mostramos a los niños esquema de la lengua como se propone en este texto. Sólo les dimos a probar distintos alimentos con los ojos tapados. Les dimos a probar azúcar, sal, café, limón, mermelada, chocolate, plátano, y más alimentos, para que adivinaran de qué se trataba.

Exhibición: ¿En qué nos parecemos?- Soy

- Experiencia interactiva: Observar en un conjunto de monitores un collage de imágenes y reflexionar sobre las cosas en común que el ser humano tiene con otros seres de la naturaleza.
- Objetivos de aprendizaje:
 - * Advertir que todos los seres vivos tienen similares necesidades, instintos y capacidades
- Inteligencias que se favorecen: Naturalista y cinético-corporal
- Materiales: Es un mueble en forma de pared ondulado, en el cual están colocadas cuatro pantallas de plasma, sobre estas se encuentran colocadas cuatro campanas de sonido.

ESTRATEGIA 6. ¿En qué nos parecemos?- Soy

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Elabora explicaciones propias para preguntas que surgen de sus reflexiones, las de sus compañeros o de otros adultos, sobre el mundo que le rodea, cómo funcionan y de que están hechas las cosas.
- **Competencia:** Busca soluciones y respuestas a problemas y preguntas acerca del mundo natural.
- **Experiencia de aprendizaje:** La educadora mostrara a los niños un video de diversos animales en el que los niños observen la forma de vida de estos. Finalizando el video la maestra platicara con los niños acerca de lo que observaron en el video e invitara a la reflexión de los niños haciéndoles preguntas como ¿cómo caminan los animales?, ¿podemos caminar igual que ellos?, ¿podemos volar igual que las águilas?, ¿corremos tan rápido como un tigre o una cebra?, ¿los animales pequeños juegan con sus papás?, ¿nosotros jugamos con nuestros papás?, ¿qué comen los animales?, ¿los animales usan ropa?, ¿cómo se protegen del frío, del calor, de la lluvia?, ¿cómo y en donde duermen los animales?, ¿cómo y en donde dormimos nosotros?, etcétera. Después pueden observar nuevamente el video y terminando el video los niños contestaran las preguntas que ya la maestra les había formulado.
- **Materiales:**
 - * Videos sobre diversos animales

Exhibición: RRRE-Invéntalo- Pertenezco

- Experiencia interactiva: Los niños realizan varias actividades en las que reúsan, reducen y reciclan.
- Objetivos de aprendizaje:
 - * Concientizar a los niños de México sobre la importancia de reducir, reusar y reciclar los desechos
 - * Presentarles los beneficios que esto trae en cuanto a la contaminación ambiental y el cuidado de nuestros recursos naturales
 - * Fomentar el trabajo en equipo y la creatividad en los niños para que a partir de reúso y reciclado realicen una obra de arte
- Inteligencias que se favorecen: Naturalista e interpersonal
- Materiales: Es un espacio cerrado en donde se encuentran los elementos necesarios para elaborar hojas de papel reciclado. Se cuenta con una licuadora, una plancha, una prensa, mesas de trabajo, tomas de agua, bastidores, fieltro. El lugar está ambientado con elementos propios de la cultura del reciclaje, el reúso y la reducción.

ESTRATEGIA 7. RRRE-Invéntalo- Pertenezco

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Explica los cambios que ocurren durante/después de procesos de indagación: cómo cambia un animal desde que nace; cómo el agua se hace vapor o hielo; cómo se transforman alimentos por la cocción o al ser mezclados, y cómo se tiñen o destiñen la tela y el papel, entre otros, empleando información que ha recopilado de diversas fuentes.
- **Competencia:** Busca soluciones y respuestas a problemas y preguntas acerca del mundo natural.
- **Experiencia de aprendizaje:** La educadora realizara junto con los niños hojas de papel reciclado. Es importante que los niños participen en el proceso de reciclaje, llevando papel de reúso, periódico, revistas viejas, pintura para teñir el papel, hojas y flores secas, semillas, etcétera. Cortando los pedazos de papel para dejarlos remojar, en fin. Todo lo que ellos puedan hacer por sí mismos y con apoyo de la maestra. Cuando las hojas de material reciclado estén listas los niños pueden hacer tarjetas para su mamá, papá, abuelos y/o hermanos.
- **Materiales:**
 - * Agua
 - * Papel (revistas, periódico...)
 - * Licuadora (triturar y mezclar el papel con el agua)
 - * Un recipiente de plástico para la mezcla
 - * Bastidor de madera con una malla
 - * Varios libros que sirvan como prensa para el secado de la hoja de papel
 - * Tela de algodón (el tamaño de la tela debe ser mayor que el del bastidor)

- Procedimiento de reciclado⁷⁹
 1. Cortar el papel en trozos muy pequeños, dejarlos en un recipiente con agua durante 1 o 2 horas, hasta que el papel comience a tener consistencia de pasta, se debe cambiar el agua durante el tiempo de remojo.
 2. Triturar la mezcla en la licuadora hasta obtener una pasta suave.
 3. Poner la pasta obtenida en el recipiente de plástico
 4. Poner dentro del bastidor la pasta, cubriendo toda la superficie de la malla, el grosor de la capa de pasta determinará el del papel final.
 5. Dejar escurrir el agua de la pasta que está sobre la malla (poner el bastidor sobre un recipiente). Cuando comience a secarse la pasta, colocar con mucho cuidado la hoja sobre la tela de algodón.
 6. El papel debe secarse completamente, utilizar los libros para hacer presión y conseguir que la hoja de papel sea más lisa.
 7. Una vez que el papel este totalmente seco, se separa el papel de la tela, cuidando que el papel no se rompa.
 8. Después de triturar la mezcla se pueden añadir semillas, flores secas, hojas, pintura vegetal o pintura para teñir tela.

ESTRATEGIA 8. Todo un chef- Pertenezco

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Explica los cambios que ocurren durante/después de procesos de indagación: cómo cambia un animal desde que nace; cómo el agua se hace vapor o hielo; cómo se transforman alimentos por la cocción o al ser mezclados, y cómo se tiñen o destiñen la tela y el papel, entre otros, empleando información que ha recopilado de diversas fuentes.
- **Competencia:** Busca soluciones y respuestas a problemas y preguntas acerca del mundo natural.
- **Experiencia de aprendizaje:** Experiencia antes descrita en desarrollo de competencias para el aspecto de Lenguaje oral en el campo formativo Lenguaje y comunicación.
- **Materiales:** Descritos antes en desarrollo de competencias para el aspecto de Lenguaje oral en el campo formativo Lenguaje y comunicación.

ESTRATEGIA 9. El sol y los demás- Pertenezco pequeños

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Explica los cambios que ocurren durante/después de procesos de indagación: cómo cambia un animal desde que nace; cómo el agua se hace vapor o hielo; cómo se transforman alimentos por la cocción o al ser mezclados, y cómo se tiñen o destiñen la tela y el papel, entre otros, empleando información que ha recopilado de diversas fuentes.
- **Competencia:** Busca soluciones y respuestas a problemas y preguntas acerca del mundo natural.
- **Experiencia de aprendizaje:** Experiencia antes descrita en desarrollo de competencias para el aspecto Forma, espacio y medida en el campo formativo Pensamiento Matemático

⁷⁹ ¿Cómo hacer papel reciclado casero? [<http://ecolon.bligoo.com.ar/content/view/1470904/Como-hacer-papel-reciclado.html#content-top>] Consulta: 12 de mayo de 2010, 10:32.

- **Materiales: Descritos antes en desarrollo de competencias para el aspecto Forma, espacio y medida en el campo formativo Pensamiento Matemático**



Exhibición: Disco en movimiento- Comprendo pequeños

- Experiencia interactiva: Hacer girar una manivela para que un disco de colores gire y el niño pueda observar como la combinación de todos los colores da un efecto visual de color blanco
- Objetivos de aprendizaje:
 - * Fomentar la curiosidad del niño por conocer la refracción de la luz
 - Inteligencias que se favorecen: Lógica matemática
 - Materiales: Un círculo de colores con una manivela para poder girarlo
 -

ESTRATEGIA 10. Disco en movimiento- Comprendo pequeños

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Expresa con sus ideas cómo y por qué cree que ocurren algunos fenómenos naturales, por qué se caen las hojas de los árboles, qué sucede cuando llueve, y las contrasta con las de sus compañeros y/o con información de otras fuentes.
- **Competencia:** Busca soluciones y respuestas a problemas y preguntas acerca del mundo natural.
- **Experiencia de aprendizaje:** Hacer un disco de colores, el cual tendrá movimiento. Los colores son amarillo, verde, azul, morado, rojo y naranja. El disco se hará con un círculo grande de 20cm de diámetro aproximadamente, el cual se dividirá en 6 partes para pegar papeles de los colores mencionados anteriormente. También los pueden pintar con pinturas digitales o acuarelas. Este círculo se pondrá sobre un palo de madera para que gire (tipo rehilete), al girar el disco de colores, los niños observarán como la combinación de todos estos da un efecto visual de color blanco. Pueden salir al patio de la escuela cuando haga aire para que con este el disco tenga movimiento.
- **Materiales:**
 - * Tijeras
 - * Pegamento
 - * Cartulina
 - * Hojas de colores
 - * Papel lustre de colores
 - * Pinturas digitales o acuarelas
 - * Pinceles
 - * Palo de madera para brochetas o de plástico (paleta payaso)
 - * Palillos
 - * Cuentas de colores

- Procedimiento

1. Amarrar un palillo en el palo para brocheta de forma horizontal, dejando un lado más pequeño que otro
2. Introducir dos cuentas en la parte que quedo más larga del palillo
3. Introducir el palillo en el centro del círculo de colores e introducir una cuenta en la punta que salió al otro lado del círculo, usar pegamento para que no se salga.

Exhibición: Pelos de punta- Comprendo

- Experiencia interactiva: Los niños observan y participan en la demostración de Van der Graaf
- Objetivos de aprendizaje:
 - * Mostrar al visitante el efecto llamado “carga estática” y sus numerosas aplicaciones
- Inteligencias que se favorecen: Inteligencia lógico-matemática
- Materiales: Foro compuesto por un templete, un biombo y una mesa de trabajo de madera. Cuenta con un equipo que genera electricidad estática y aditamentos para hacer demostraciones

ESTRATEGIA 11. Pelos de punta- Comprendo

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Especula sobre lo que cree que va a pasar en una situación observable; por ejemplo, al hervir agua, al mezclar elementos como agua con aceite, con tierra, con azúcar, y observa las reacciones y explica lo que ve que pasó.
- **Competencia:** Formula suposiciones argumentadas sobre fenómenos y procesos.
- **Experiencia de aprendizaje:** Platicar con los niños sobre la electricidad estática. Experimentar con globos este fenómeno, los niños con ayuda de la maestra inflaran globos, después lo frotarán en su cabello o en sus suéteres e irán a pegarlos a las paredes, al pizarrón, a las mesas, a las sillas, etcétera.
- **Materiales:**
 - * Globos
 - * Suéteres
 - * Paredes
 - * Pizarrón
 - * Mesas

Exhibición: Observa lo pequeño- Lupa Gigante- Comprendo

- Experiencia interactiva: Los niños se observan unos a otros a través de la gran lupa que forma esta exhibición
- Objetivos de aprendizaje:
 - * Que el niño experimente con un elemento- el lente- básico de todos los instrumentos ópticos
- Inteligencias que se favorecen: Inteligencia lógico-matemática
- Materiales: Enorme lupa de 90 cm de diámetro, fija de forma perpendicular, al muro de nanotecnología.

ESTRATEGIA 12. Observa lo pequeño- Lupa gigante- Comprendo

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Propone qué hacer, cómo proceder para llevar a cabo un experimento y utiliza los instrumentos o recursos convenientes como microscopio, lupa, termómetro, balanza, regla, tijeras, goteros, pinzas, lámpara, cernidores, de acuerdo con la situación experimental concreta.
- **Competencia:** Entiende en qué consiste un experimento y anticipa lo que puede suceder cuando aplica uno de ellos para poner a prueba una idea.
- **Experiencia de aprendizaje:** La maestra pedirá a los niños una lupa para que en la escuela observen todo lo que quieran, se pueden observar entre ellos, las cosas pequeñas, salir al patio de la escuela y observar insectos, etcétera. La maestra platicara con ellos lo que es una lupa y como funciona y preguntara sobre su experiencia al observar las cosas con las lupas.
- **Materiales:**
 - * Lupas



Exhibición: Universo curioso- Pertenezco pequeños

- **Experiencia interactiva:** Los niños podrán calcar en una caja de luz imágenes de estrellas. Harán una composición con elementos del universo como cometas, para colocarlos en una caja de espejos.
- **Objetivos de aprendizaje:**
 - * Reconocer la forma de las estrellas
- * Conocer que son las estrellas y en donde se encuentran
- **Inteligencias que se favorecen:** Inteligencia naturalista
- **Materiales:** Mesa dividida en dos zonas de trabajo, la primera es una es una caja de luz para poder calcar estrellas o diseñarlas, deberá incluir un contenedor de crayolas y 8 moldes de estrellas y planetas impresas en un material traslúcido. En la segunda zona de trabajo los niños contarán con una caja de espejos que usaran como caleidoscopios, colocar las piezas como quieran y cambiarlas cuantas veces lo deseen, para después observar que producen en los espejos.

Exhibición: Naturaleza curiosa- Pertenezco pequeños

- **Experiencia interactiva:** Los niños podrán calcar en una caja de luz imágenes de hojas o flores. Harán una composición con elementos de la naturaleza como caracoles, conchas, etc. Para colocarlos en una caja de espejos.
- **Objetivos de aprendizaje:**
 - * Reconocer las formas de la naturaleza
 - * Reconocer que son las hojas y las flores y en donde se encuentran
- **Inteligencias que se favorecen:** Inteligencia naturalista
- **Materiales:** Mesa dividida en dos zonas de trabajo, la primera es una es una caja de luz para poder calcar hojas o flores, deberá incluir un contenedor de crayolas y 8 moldes de hojas y flores impresas en un

material traslúcido. En la segunda zona de trabajo los niños contarán con una caja de espejos que usaran como caleidoscopios, colocar las piezas como quieran y cambiarlas cuantas veces lo deseen, para después observar que producen en los espejos.

ESTRATEGIA 13. Universo curioso- Naturaleza curiosa- Pertenezco pequeños

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Registra, mediante marcas propias o dibujos, lo que observa durante la experiencia y se apoya en dichos registros para explicar lo que ocurrió.
- **Competencia:** Identifica y usa medios a su alcance para obtener, registrar y comunicar información.
- **Experiencia de aprendizaje:** La educadora realizara pequeños moldes de elementos de la naturaleza como flores, hojas de árboles, árboles, animales, planetas, estrellas, sol, luna, entre otros; dependiendo del tema que la maestra este viendo con los niños. Los moldes los realizara con papel mural o papel cascarón, recortara las figuras y después las colocara en un contenedor. Los niños podrán tomar las figuras que ellos prefieran, las colocaran debajo de una hoja y las calcarán o dibujaran el contorno con lápices de colores o crayolas. También puede utilizar moldes de galletas de distintas formas, dibujar el centro de estas con crayola blanca en una hoja de papel blanco y después pasar pintura (ponerle agua para que no esté espesa) de cualquier color sobre toda la hoja con pinceles o esponjas, para que aparezcan las figuras que se dibujaron con el color blanco.
- **Materiales:**
 - * Moldes de elementos de la naturaleza
 - * Papel mural
 - * Papel cascarón
 - * Hojas blancas
 - * Lápices de colores
 - * Crayolas
 - * Moldes de galletas
 - * Pintura
 - * Agua
 - * Pinceles o esponjas

Exhibición: Microbios y otros bichos- Soy

- Experiencia interactiva: El visitante podrá jugar con un programa multimedia en el que se presenta un laboratorio, en el cual se pueden investigar algunas causas por las cuales nos enfermamos y conocer soluciones para evitar enfermarnos y llevarlas a la práctica.
- **Objetivos de aprendizaje:**
 - * Señalar la importancia que tiene la piel para proteger nuestro cuerpo
 - * Conocer como los factores del medio ambiente afectan nuestra piel
 - * Mostrar algunas enfermedades que pueden atacar a nuestro cuerpo por falta de higiene
 - * Indicar las formas en que podemos mantener limpia y sana nuestra piel
- **Inteligencias que se favorecen:** Intrapersonal y naturalista

- **Materiales:** Es un módulo con dos computadoras, cuatro botones para moverse dentro del programa y un botón más para aceptar la indicación de movimiento. El mueble permite al niño pueda recargarse y realizar cómodamente la actividad, mientras permanece sentado. Sobre cada una de las computadoras hay una campana de audio. El programa tiene distintas actividades como, ¿qué pasaría si el cuerpo humano no tuviera piel?, ¿qué enfermedad tiene el paciente?, a lavarse las manos, entre otros.

ESTRATEGIA 14. Microbios y otros bichos- Soy

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Comprende que forma parte de un entorno que necesita y debe cuidar/Practica medidas para el cuidado del agua y el aprovechamiento de recursos naturales/Identifica y explica algunos efectos favorables y desfavorables de la acción humana sobre el entorno natural.
- **Competencia:** Participa en acciones para el cuidado de la naturaleza, la valora y muestra sensibilidad y comprensión sobre la necesidad de preservarla.
- **Experiencia de aprendizaje:** La maestra mostrará a los niños imágenes de cómo debe efectuarse el lavado de manos y posteriormente hacerlo con los niños, aunque esta sea una actividad que se realiza cotidianamente, los niños reconocen mejor esta actividad si la conocen por pasos.

Actividad A lavarse las manos

Paso 1. Mojarse las manos

Paso 2. Ponerse jabón

Paso 3. Frotarse las manos

Paso 4. Enjuagarse las manos

Paso 5. Secarse las manos

Es importante también mencionar a los niños que durante esta actividad la llave del agua debe mantenerse cerrada y solo utilizar el agua que se necesita para enjuagarse las manos y volver a cerrarla para no desperdiciar el agua, con esto, creamos en los niños la conciencia del cuidado del agua.

- **Materiales:**
 - * Láminas con imágenes acerca del lavado de manos
 - * Agua
 - * Jabón
 - * Toalla de tela o toallas de papel

Exhibición: Casita del Jardín- Pertenezco

- **Experiencia interactiva: Baño:** en este lugar los niños encontraran distintas frases relacionadas con el cuidado del agua.

ESTRATEGIA 15. Baño- Casita del Jardín- Pertenezco

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Comprende que forma parte de un entorno que necesita y debe cuidar/Practica medidas para el cuidado del agua y el aprovechamiento de recursos naturales/Identifica y explica algunos efectos favorables y desfavorables de la acción humana sobre el entorno natural.

- **Competencia:** Participa en acciones para el cuidado de la naturaleza, la valora y muestra sensibilidad y comprensión sobre la necesidad de preservarla.
- **Experiencia de aprendizaje:** La educadora platicará con los niños sobre el cuidado del agua en diversas situaciones, cuando se bañan, se lavan los dientes, se lavan las manos, entre otros. Pegará frases en las paredes del salón de clases y las mostrará a los niños junto con un dibujo y escribirá las que los niños propongan para el cuidado del agua. Hará frases como: procura bañarte rápido, cierra las llaves de la regadera mientras te enjabonas y vuelve a abrirlas para enjuagarte, no usar el baño como basurero, lávate los dientes usando un vaso de agua, riega las plantas con regadera y no con manguera, entre otros. Aplicar estas medidas en la escuela, en el lavado de dientes, manos y al ir al baño.
- **Materiales:**
 - * Frases y dibujos
 - * Pizarrón
 - * Gises

Exhibición: Casita del Jardín- Pertenezco

- Experiencia interactiva: Invernadero: se da a los niños pequeños recipientes de plástico con tierra y unas semillas para que las siembren dentro de la tierra.

ESTRATEGIA 16. Invernadero- Casita del Jardín- Pertenezco

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Practica y promueve medidas de protección y cuidado de los animales domésticos, las plantas y otros recursos naturales de su entorno.
- **Competencia:** Participa en acciones para el cuidado de la naturaleza, la valora y muestra sensibilidad y comprensión sobre la necesidad de preservarla.
- **Experiencia de aprendizaje:** La maestra platicará con los niños sobre las plantas y flores, sobre las condiciones y cuidados que necesitan para crecer. Llevaran a la escuela frascos de vidrio o plástico pequeños, tierra y semillas. Pondrán la tierra dentro de los envases, después harán hoyos en este y sembraran las semillas, cubrir las semillas con la tierra y regarlas con agua, llevarlas a donde haya sol. Pueden dejarlas en el patio de la escuela o dentro del salón de clases en una repisa o en el piso, para que los niños cuiden a sus plantas y observen el crecimiento de estas. Poner el nombre de cada niño en los frascos.
- **Materiales:**
 - * Frascos de vidrio o plástico pequeños (gerber o yogurt)
 - * Tierra para plantas
 - * Semillas (cilantro, jitomate, perejil...)
 - * Agua

- Experiencia práctica. Invernadero- Casita del Jardín- Pertenezco
Actividad realizada en el Colegio Plancarte y en la Casita Feliz.
En el Colegio Plancarte se pidió a los niños que llevaran una maceta pequeña con una planta o flor para que se quedara en la escuela permanentemente y los niños las cuidaran y observaran su crecimiento.
En la Casita Feliz, se pidió a los niños que llevaran tierra y semillas junto con un recipiente plástico, de vidrio o una pequeña maceta. Los niños llenaron sus recipientes con la tierra y sembraron sus semillas, les pusieron agua y las dejaron en el patio para que les diera sol. Se quedaron permanentemente en la escuela para que los niños las cuidaran y observaran su crecimiento.

Exhibición: Casita del Jardín- Pertenezco

- Experiencia interactiva: Cocina/Patio: en esta zona de la casa los niños deberán recolectar los desechos que típicamente se encuentran en una cocina, la llevaran al patio y ahí deberán de encestarla en el bote que corresponda de acuerdo al tipo de desecho; orgánico e inorgánico (vidrio, cartón y papel, metal y plástico).

ESTRATEGIA 17. Cocina/Patio- Casita del Jardín- Pertenezco

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Identifica circunstancias ambientales que afectan la vida en la escuela/Busca soluciones a problemas ambientales de su escuela y comunidad/Comprende que forma parte de un entorno que necesita y debe cuidar/Identifica y explica algunos efectos favorables y desfavorables de la acción humana sobre el entorno natural.
- **Competencia:** Participa en acciones para el cuidado de la naturaleza, la valora y muestra sensibilidad y comprensión sobre la necesidad de preservarla.
- **Experiencia de aprendizaje:** El reciclaje de basura, es una actividad que podría y debería realizarse diariamente en la escuela y en las casas. Si no hay botes de basura, los niños y la educadora pueden hacerlos con cajas de cartón, pintando las cajas y el símbolo de reciclaje afuera de estas y escribiendo para que es cada una: orgánico (alimentos- cáscaras de plátano, naranja, sandía, mandarinas...) e inorgánico (vidrio, cartón y papel, metal (latas), plástico. También pueden hacer dibujos o imágenes de los desechos que van en cada caja de basura.
- **Materiales:**
 - * Cajas de cartón
 - * Pinturas
 - * Pinceles o brochas pequeñas
 - * Dibujos o imágenes
 - * Tijeras
 - * Pegamento
 - * Desechos orgánicos e inorgánicos

ESTRATEGIA 18. Votar y reflexionar- Soy

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Propone y participa en acciones para cuidar y mejorar los espacios disponibles para la recreación y la convivencia.
- **Competencia:** Participa en acciones de cuidado de la naturaleza, la valora y muestra sensibilidad y comprensión sobre la necesidad de preservarla.
- **Experiencia de aprendizaje:** Experiencia antes descrita en desarrollo de competencias para el aspecto de Lenguaje Oral en el campo formativo Lenguaje y Comunicación.
- **Materiales:** Descritos antes en desarrollo de competencias para el aspecto de Lenguaje Oral en el campo formativo Lenguaje y Comunicación.

▲ Estrategias para el Campo Formativo: Exploración y conocimiento del mundo

Aspecto en que se organiza: Cultura y vida social

ESTRATEGIA 1. Y tú... ¿qué onda?- Soy

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Indaga acerca de su historia personal y familiar.
- **Competencia:** Establece relaciones entre el presente y el pasado de su familia y comunidad mediante objetos, situaciones cotidianas y prácticas culturales.
- **Experiencia de aprendizaje:** La educadora pedirá a los niños realicen láminas con dibujos (4 o 6), en los que expongan una historia de su vida, como ellos prefieran. Pueden hacer un dibujo de cuando eran bebés junto a sus papás, de su fiesta de 1 año, de su escuela con sus compañeros... y después lo platicuen en el salón de clases.
- **Materiales:**
 - * Láminas con dibujos hechos por los niños (con ayuda de los padres)

ESTRATEGIA 2. Y tú... ¿qué onda?- Soy

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Comparte anécdotas de su historia personal a partir de lo que le cuentan sus familiares y, de ser posible, con apoyo de fotografías y diarios personales o familiares
- **Competencia:** Establece relaciones entre el presente y el pasado de su familia y comunidad mediante objetos, situaciones cotidianas y prácticas culturales.
- **Experiencia de aprendizaje:** La maestra pide a los niños una caja forrada como ellos quieran o sin forrar al que llamen el baúl de mis recuerdos, en ella guardaran objetos que sean significativos para ellos (fotos, muñecos, peluches, dibujos, zapatos, ropa, etcétera) que contesten a las preguntas ¿qué es lo más especial que tienes?, ¿a quién o qué representa los objetos que has guardado?, ¿qué guardarías en este momento?, ¿qué momentos de tu vida conservarías para que no se borran o deterioraran? Los niños expondrán en clase por qué guardaron esos objetos en su baúl de los recuerdos.
- **Materiales:**
 - * Caja pequeña (zapatos o de cartón de productos comestibles)
 - * Papel para forrar (periódico, estraza, recortes de revistas, padecería de distintos papeles, etcétera)
 - * Objetos significativos para los niños



Exhibición: Ponlo en su lugar- Mi familia- Soy pequeños

- **Experiencia interactiva:** Los niños van a insertar piezas dentro de una casita, las piezas tienen imágenes de los miembros de la familia realizando alguna actividad propia de su rol.
- **Objetivos de aprendizaje:**
 - * Identificar roles de los miembros de su familia
 - * Estimular el desarrollo motor fino

- Inteligencias que se favorecen: Inteligencia espacial, interpersonal, cinético corporal y motricidad fina.
- Materiales: Una casa donde se insertan diferentes figuras con imágenes de los miembros de una familia. Son cuatro imanes con las figuras de papá, mamá, un niño y un bebé.

ESTRATEGIA 3. Ponlo en su lugar- Mi familia- Soy Pequeños

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Comparte lo que sabe acerca de sus costumbres familiares y las de su comunidad/Identifica semejanzas y diferencias entre su cultura familiar y la de sus compañeros (roles familiares, formas de vida, expresiones lingüísticas, festejos, conmemoraciones)/Reconoce que pertenece a grupos sociales de familia, escuela, amigos y comunidad.
- **Competencia:** Distingue algunas expresiones de la cultura propia y de otras, y muestra respeto hacia la diversidad.
- **Experiencia de aprendizaje:** La maestra realiza una casa con espacios vacíos en forma de un círculo, un triángulo, un cuadrado y un rectángulo. Posteriormente realizará otras figuras para poder insertarlas o pegarlas en los espacios que se encuentran en la casa; las imágenes que tendrán estas figuras, pueden ser de un papá realizando una actividad propia de su rol o género, como mirarse frente al espejo rasurándose la barba; una mamá con un vestido o falda; un niño o niña jugando; un bebé en su cuna tomando su biberón. Los niños tomarán estas figuras geométricas con las imágenes de los miembros de la familia y las pondrán en el lugar correspondiente que se encuentra en la casa. También los niños pueden buscar estas imágenes en revistas y después pegarlas.
- **Materiales:**
 - * Cartulina, cartoncillo o papel cascarón
 - * Imágenes de revistas o dibujados
 - * Tijeras o cúter
 - * Pegamento

Exhibición: Casita del Jardín- Pertenezco

- Experiencia interactiva: Construyendo mi ciudad: se construye una ciudad con bloques de foami con diferentes tipos de figuras, la cual debe tener todos los servicios que requiere una gran ciudad.

ESTRATEGIA 4. Construyendo mi ciudad- Casita del Jardín- Pertenezco

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Reconoce que pertenece a grupos sociales de familia, escuela, amigos y comunidad.
- **Competencia:** Distingue algunas expresiones de la cultura propia y de otras, y muestra respeto hacia la diversidad.
- **Experiencia de aprendizaje:** Entre todo el grupo realizarán edificios con material de construcción (envases vacíos de frutsi block). La maestra hará dibujos o recortará imágenes (también los niños pueden buscar imágenes en las revistas y recortarlas con apoyo de la maestra) de instituciones como hospitales, bibliotecas, escuelas, centros recreativos, restaurantes, entre otros. Pegarán los dibujos o imágenes en los edificios que construyeron con los bloques y formarán entre todos una

gran ciudad. La maestra explicará la importancia que tienen estas instituciones y los servicios que ofrecen a la sociedad.

- **Materiales:**
 - * Envases de plástico vacíos (frutsi block)
 - * Dibujos
 - * Imágenes de revistas
 - * Tijeras
 - * Pegamento

Exhibición: Casita del Jardín- Pertenezco

- Experiencia interactiva: Construyendo mi casa: los niños tendrán que construir como les gustaría que fuera su casa y lo harán con figuras de foami de diferentes tamaños y formas.

ESTRATEGIA 5. Construyendo mí casa- Casita del Jardín- Pertenezco

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Identifica semejanzas y diferencias entre su cultura familiar y de sus compañeros (roles familiares, formas de vida, expresiones lingüísticas, festejos, conmemoraciones).
- **Competencia:** Distingue algunas expresiones de la cultura propia y de otras, y muestra respeto hacia la diversidad.
- **Experiencia de aprendizaje:** Platicar con los niños sobre los distintos tipos de vivienda que existen en el mundo (iglú, casas chontales, casas de adobe, departamentos, casas con jardín, etcétera). Los niños construirán con material de ensamble (envases vacíos de frutsi block) como les gustaría que fuera su casa. Recortarán imágenes en revistas para pegarlas en la casa que construyeron. Buscar baños, camas, jardines, macetas, cocinas, en fin, todo lo que necesita tener una casa.
- **Materiales:**
 - * Envases de plástico vacíos (frutsi block)
 - * Fotografías de los distintos tipos de viviendas
 - * Dibujos
 - * Imágenes de revistas
 - * Tijeras
 - * Pegamento



Exhibición: Autobús Fantástico- Pertenezco

- Experiencia interactiva: Esta exhibición consta de tres salas, en la primera hay programas interactivos en los que el visitante conoce los diferentes estados de la república mexicana, su cultura, gastronomía, música y rutas terrestres para viajar en autobús. En la segunda sala se proyecta un video y en la tercera sala se encuentra el simulador de autobús y frente a este una pantalla en la que se proyectan videos.

- **Objetivos de aprendizaje:**
 - * Presentar a los visitantes la riqueza cultural de México por medio de un viaje virtual en un simulador de autobús.
- **Inteligencias que se favorecen:** Naturalista, interpersonal
- **Materiales:** Es un espacio dividido en tres salas que cuentan con monitores, pantallas y sistemas de proyección y un simulador de autobús.

ESTRATEGIA 6. Autobús Fantástico- Pertenezco

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Comparte lo que sabe acerca de sus costumbres familiares y las de su comunidad/Reconoce objetos cotidianos como utensilios, transporte y vestimenta que se utilizan en distintas comunidades para satisfacer necesidades semejantes.
- **Competencia:** Distingue algunas expresiones de la cultura propia y de otras, y muestra respeto hacia la diversidad.
- **Experiencia de aprendizaje:** Mostrar a los niños un mapa grande de la República Mexicana y pegarlo en una pared o en el pizarrón, hacer un dibujo de un camión pequeño y decir a los niños que viajaran a algún estado de la república, pegar el camión en el estado al que decidan ir. Harán también un camión de caja de cartón para que los niños pueden simular que viajan al estado que eligieron. La maestra puede elegir algunos estados que ella crea son representativos y que los niños puedan conocer. Puede hacer dibujos o pegar imágenes en cartulinas y pegarlas por todo el patio de la escuela para hacer paradas junto con el autobús. La educadora puede ser la guía de turistas y mencionar a los niños en donde van haciendo las paradas. Pueden ir a Acapulco y visitar la playa, a Monterrey y visitar el cerro de la silla, en el Distrito Federal pueden visitar el ángel de la independencia, la catedral del zócalo, en el Estado de México visitar las torres bicentenario, entre otros. Los niños pueden llevar lentes, gorra y también pueden hacer una cámara fotográfica para simular que toman fotos durante su visita a los estados de México. Incluso pueden visitar también otros países como Francia y ver la torre Eiffel, en Italia la torre de pisa, etcétera.
- **Materiales:**
 - * Mapa grande de México
 - * Dibujo de camión pequeño
 - * Dibujos o imágenes
 - Para el autobús:
 - * Caja grande (la mitad del tamaño de los niños)
 - * Tijera o cúter
 - * Pegamento o cinta adhesiva
 - * Pintura
 - * Quitar las partes superior e inferior de la caja, decorar el exterior de la caja para que parezca un autobús de pasajeros
 - Para la cámara fotográfica:
 - * Cajas de flan o cereales pequeñas
 - * Una tapa de garrafón de agua
 - * Pinturas
 - * Pinceles
 - * Estampas

ESTRATEGIA 7. Casita Chontal (Tabasco)- Jardín Maya- Pertenezco

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Identifica semejanzas y diferencias entre su cultura familiar y la de sus compañeros (roles familiares, formas de vida, expresiones lingüísticas, festejos, conmemoraciones)/Reconoce objetos cotidianos, como utensilios, transporte y vestimenta que se utilizan en distintas comunidades para satisfacer necesidades semejantes.
- **Competencia:** Distingue algunas expresiones de la cultura propia y de otras, y muestra respeto hacia la diversidad.
- **Experiencia de aprendizaje:** La maestra platicara con los niños sobre el Estado de Tabasco y la forma de vida de las personas que viven ahí, mostrara imágenes y de ser posible un video de la cultura chontal, para que los niños tengan un mejor conocimiento acerca de la cultura y condiciones de vida de esta comunidad. Platicaran también acerca de la forma de vida que tienen los niños, el lugar en el que viven, el transporte que utilizan, los utensilios de cocina, de limpieza, su ropa, etcétera. Posteriormente pueden realizar una casa chontal a escala y un comal, que es la vivienda de los chontales y uno de los utensilios de cocina de los chontales.
- **Materiales:**
 - * Imágenes de la cultura chontal
 - * Video de la cultura chontal
 - Para la casa chontal. Una vivienda chontal es una estructura hecha de palma, los pilares son de madera dura que resisten la humedad del medio, son frescas y sin ventanas.
 - * Ramas secas para formar un cilindro, se pueden pegar sobre un envase cilíndrico de cartón (como los de avena), para poder realizar un corte para la puerta
 - * Techo cónico con cartulina
 - * Hojas secas para pegar sobre la cartulina y pegar en el techo
 - Para el comal. Los comales son de barro de forma circular y los usan para hacer y calentar tortillas y alimentos.
 - * Plastilina café claro
 - Para la base del comal
 - * Una caja de pañuelos desechables chica o cualquier caja de cartón chica
 - * Pintura para la base
 - * Papel para forrar la base
 - * Papel crepé o plastilina negros para simular el carbón

ESTRATEGIA 8. Construyendo mi ciudad- Casita del Jardín- Pertenezco

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Identifica las instituciones públicas recreativas, culturales, de salud, educativas, de comunicación y transporte que existen en su comunidad, sabe qué servicios prestan y cómo ella o él y su familia pueden obtener los servicios.
- **Competencia:** Participa en actividades que le hacen comprender la importancia de la acción humana en el mejoramiento de la vida familiar, en la escuela y en la comunidad.

- **Experiencia de aprendizaje:** Experiencia antes descrita en desarrollo de competencias para el aspecto de Cultura y vida social en el campo formativo Exploración y conocimiento del mundo.
- **Materiales:** Descritos antes en desarrollo de competencias para el aspecto de Cultura y vida social en el campo formativo Exploración y conocimiento del mundo.

Exhibición: Patio de los Servicios- Pertenezco

- **Experiencia interactiva:** Los niños ingresan a un patio llamado patio de los servicios en el que se encuentran una ambulancia, un camión de bomberos, un camión de correos y carritos y motos pequeñas para que los niños transiten por la avenida que se encuentra pintada en el suelo del patio. Cada uno de los camiones cuenta con uniformes para que los niños representen a un paramédico, un bombero y un cartero, así como conductores y peatones. A lo largo de la avenida se encuentran señalizaciones.
- **Objetivos de aprendizaje:**
 - * Que los niños por medio de la representación y el juego simbólico aprendan la importancia que tiene para la sociedad el trabajo que realizan los servidores públicos
- **Inteligencias que se favorecen:** Interpersonal
- **Materiales:** Es un espacio abierto en el que se encuentran un camión de bomberos, uno de correos, una ambulancia y cada uno cuenta con uniformes a la medida de los niños para que representen a los servidores públicos y carros pequeños.



ESTRATEGIA 9. Soy un cartero- Patio de los servicios- Pertenezco

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Establece relaciones entre el tipo de trabajo que realizan las personas y los beneficios que aporta dicho trabajo a la comunidad.
 - **Competencia:** Participa en actividades que le hacen comprender la importancia de la acción humana en el mejoramiento de la vida familiar, en la escuela y en la comunidad.
- **Experiencia de Aprendizaje:** Los niños deberán conocer quiénes son los carteros, que es lo que hacen y porque es importante para la sociedad el trabajo que realizan, la maestra deberá platicar esto con el grupo. Pedirá a los padres de familia que hagan una carta (con sobre y sello postal) para sus hijos. Los niños serán carteros y al mismo tiempo recibirán sus cartas. Algunos tomaran el camión de correos y repartirán las cartas, otros repartirán las cartas en las mochilas de cartero. Posteriormente la maestra leerá las cartas a cada niño.

▪ **Materiales:**

* Hojas y sobres para las cartas

* Para las mochilas de cartero

- Feltro. Doblar un rectángulo de fieltro por la mitad, coser los lados, dejar la parte de arriba abierta y poner una tira del mismo fieltro para coser una cinta con la que se colgaran la bolsa.
- Aguja de canevá
- Hilo

* Para el camión de correos

- Caja grande (la mitad del tamaño de los niños)
- Tijera o cúter
- Pegamento o cinta adhesiva
- Pintura
- Quitar las partes superior e inferior de la caja, decorar el exterior de la caja para que parezca un camión de correos.

▲ **Estrategias para el Campo Formativo: Desarrollo físico y salud**
Aspecto en el que se organiza: Coordinación, fuerza y equilibrio



Exhibición: Entrada- Soy pequeños

▪ Experiencia interactiva: Los niños ingresarán a la zona a través de elementos que favorecen el movimiento.

▪ Objetivos de aprendizaje:

*Favorecer el desarrollo neurológico a través del movimiento

*Preparar el sistema neurológico a través del movimiento para un mejor aprendizaje

- Inteligencias que se favorecen: Inteligencia cinético-corporal, inteligencia espacial, motricidad gruesa.
- Materiales: Un puente de lazos, un túnel, una resbaladilla y una rampa.

ESTRATEGIA 1. Entrada- Soy Pequeños

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Participa en juegos que los hacen identificar y mover distintas partes de su cuerpo/Participa en juegos que implican habilidades básicas, como gatear, reptar, caminar, correr, saltar, lanzar, atrapar, golpear, trepar, patear en espacios amplios, al aire libre o en espacios cerrados/Participa en juegos que le hacen ubicarse dentro-fuera, lejos-cerca, arriba-abajo.
- **Competencia:** Mantiene el equilibrio y control de movimientos que implican fuerza, velocidad y flexibilidad en juegos y actividades de ejercicio físico.
- **Experiencia de aprendizaje:** La educadora deberá elaborar diferentes materiales para que los niños al ingresar a la escuela o al salón de clases, encuentren elementos con los que a partir del movimiento puedan desarrollar habilidades motrices gruesas como trepar, saltar, reptar, correr, caminar, mostrar control y equilibrio de su cuerpo y explorar espacios.
- **Materiales:**

Tomando como referencia la exhibición del museo, la educadora puede realizar un camino simulando un túnel en el que por fuera dibuje niños y niñas y deje vacío el espacio en donde va la cabeza (tal como se muestra en la foto de la exhibición entrada de soy pequeños). También puede poner llantas (algunas escuelas cuentan con llantas que pintan de colores) en la entrada de la escuela o en la entrada del salón.

- * Cartón grueso para el túnel
- * Pintura para el túnel
- * Foami o cartón para el cuerpo de los niños
- * Tijeras o cúter
- *Pegamento
- * Llantas de colores



Exhibición: Haciendo equipo- Soy

- Experiencia interactiva: Cuatro o dos visitantes se pondrán de acuerdo para realizar una prueba en forma grupal, en la cual deberán colocarse los esquís para lograr llegar al extremo opuesto de la exhibición utilizando su equilibrio corporal, la fuerza y el trabajo en equipo.

- **Objetivos de aprendizaje:**
 - * Que el niño aprenda a trabajar y/o coordinarse en equipo
- **Inteligencias que se favorecen:** Corporal y cinética, interpersonal
- **Materiales:** Es una estructura metálica en forma rectangular, formada por dos barandales para que el niño se sujete, en la parte inferior hay dos barras de metal con sujetadores para los pies en forma de esquís.

ESTRATEGIA 2. Haciendo equipo- Soy

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Participa en juegos que implican control del movimiento del cuerpo durante un tiempo determinado/Coordina movimientos que implican fuerza, velocidad y equilibrio, alternar desplazamientos utilizando mano derecha e izquierda o manos y pies, en distintos juegos/Participa en juegos organizados que implican estimar distancias e imprimir velocidad/Combina acciones que implican niveles más complejos de coordinación, como correr y lanzar; correr y saltar; correr y girar; correr-lanzar y cachar, en actividades que requieren seguir instrucciones, atender reglas y enfrentar desafíos/Acuerta con sus compañeros estrategias para lograr una meta que implique colaboración en el juego.
- **Competencia:** Mantiene el equilibrio y control de movimientos que implican fuerza, velocidad y flexibilidad en juegos y actividades de ejercicio físico.
- **Experiencia de aprendizaje:** La educadora verificara que el espacio donde se realizara la actividad esté libre de obstáculos y cosas que puedan lastimar a los niños. Formará equipos para realizar una actividad en la que los niños utilicen su equilibrio corporal, la fuerza y el trabajo en equipo. La maestra atara los pies izquierdos de los niños de cada equipo en fila con un listón o cuerda tipo agujeta que no lastime la piel de los niños, e indicara que deben llegar al otro extremo del salón o del espacio en el que se realice la actividad. Luego hará lo mismo con los pies derechos de los niños, y finalmente atara los pies izquierdos y derechos para que así caminen hacia el otro extremo del salón, esto ayudara a los niños a desarrollar su coordinación, fuerza y equilibrio corporal y el trabajo en equipo. Finalmente la maestra dirá el nombre del equipo ganador (quien haya llegado primero todas las veces a los extremos del salón o del lugar que haya marcado la educadora).
- **Materiales:**
 - * Listones o cuerdas para atar los pies de los niños
 - * Espacio amplio sin obstáculos y peligros



Exhibición: Tren en movimiento- Comunico pequeños

- Experiencia interactiva: Los niños observaran el recorrido de un tren a través de un cristal promoviendo de esta forma la estimulación del gateo o caminar alrededor de la superficie del cristal.

- Objetivos de aprendizaje:

- * Promover el desarrollo motor en los niños de 7 meses en adelante a través del gateo

- Inteligencias que se favorecen: Inteligencia cinética y espacial, desarrollo motor, cognoscitivo y afectivo

- Materiales: Es una superficie compuesta por cristal y alfombra, en donde se encuentran las vías de un tren y un tren en movimiento.

ESTRATEGIA 3. Tren en movimiento- Comunico pequeños

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Participa en juegos que los hacen identificar y mover distintas partes de su cuerpo/Participa en juegos que implican habilidades básicas, como gatear, reptar, caminar, correr, saltar, lanzar, atrapar, golpear, trepar, patear en espacios amplios, al aire libre o en espacios cerrados.
- **Competencia:** Mantiene el equilibrio y control de movimientos que implican fuerza, velocidad y flexibilidad en juegos y actividades de ejercicio físico.
- **Experiencia de aprendizaje:** Realizar una pista como si fueran unas vías de tren o una carretera. Se puede dibujar con gises en el patio de la escuela o hacerla con tela como fieltro y pegarla en el piso del salón de clases. Dibujar un tren o carros y pegarlos para simular que van por la pista. También pueden llevar carros pequeños de juguete para que los empujen sobre la carretera. Los niños irán sobre esta con diferentes velocidades, hincados, gateando, con un solo pie, etcétera, pueden realizar esta actividad de manera libre o siguiendo las instrucciones de la educadora.
- **Materiales:**
 - * Gises
 - * Fielto
 - * Tijeras
 - * Cinta Adhesiva
 - * Dibujos de trenes o carros
 - * Carros de juguete

ESTRATEGIA 4. ¿Cómo es tu cuerpo?- Soy Pequeños

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Arma rompecabezas que implican distinto grado de dificultad.
- **Competencia:** Utiliza objetos e instrumentos de trabajo que le permiten resolver problemas y realizar actividades diversas.

- **Experiencia de aprendizaje:** La educadora elaborará rompecabezas del cuerpo de un niño y una niña del tamaño real de los niños del salón de clases, o pedirá ayuda a los padres de familia para hacerlos, puede hacer un rompecabezas de niños y niñas, y dividir al grupo en equipos para que armen los rompecabezas, puede dividir al grupo en equipos mixtos, sólo niños o sólo niñas. Para realizar los rompecabezas pueden tomar como ejemplo a algunos niños del salón, pintar el contorno de su cuerpo sobre papel y después dibujar las partes del cuerpo (cabeza con cuello, tronco, brazos con manos, piernas y pies), después se pegará en cartón grueso u otro material grueso y recortar las piezas del rompecabezas.
- **Materiales:**
 - * Papel bond, cartulinas, papel kraft
 - * Cartón grueso, papel cascarón o ilustración
 - * Plumones
 - * Lápices de colores, crayolas, gises o acuarelas
 - * Tijeras o cúter
 - * Pegamento

ESTRATEGIA 5. Construye, Forma la escultura- Expreso pequeños

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Juega libremente con diferentes materiales y descubre los distintos usos que puede darles/Construye utilizando materiales que ensamblen, se conecten o sean de distinta forma y naturaleza /Construye objetos a partir de un plan acordado con sus compañeros y se distribuyen tareas.
- **Competencia:** Utiliza objetos e instrumentos de trabajo que le permiten resolver problemas y realizar actividades diversas.
- **Experiencia de aprendizaje:** Experiencias antes descritas en desarrollo de competencias para los aspectos de Número y Forma, espacio y medida en el campo formativo Pensamiento Matemático.
- **Materiales:** Descritos antes en desarrollo de competencias para los aspectos de Número y Forma, espacio y medida en el campo formativo Pensamiento Matemático.

▲ **Estrategias para el Campo Formativo: Desarrollo físico y salud**
Aspecto en el que se organiza: Promoción de la salud



Exhibición: Higiene personal- Soy pequeños

▪ **Experiencia interactiva:** Los niños se acercan a una mesa con una televisión en donde se proyectan imágenes de niños hablando acerca del cuidado personal y les preguntan que utilizan ellos para lavarse los dientes, peinarse, bañarse, etcétera. Los niños pueden tomar los utensilios que se encuentran sobre la mesa como cepillo de dientes, peine, cepillo para peinarse, jabón, para

contestar a las preguntas de los niños que aparecen en la televisión.

- **Objetivos de aprendizaje:**
 - * Los niños aprenderán acerca del cuidado personal y la importancia de mantenerse limpios
- **Inteligencias que se favorecen:** Inteligencia cinético corporal
- **Materiales:** Es una mesa con una televisión, sillas y utensilios de higiene corporal.

ESTRATEGIA 1. Higiene Personal- Soy Pequeños

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Aplica medidas de higiene personal, como lavarse las manos y los dientes, que le ayudan a evitar enfermedades.
- **Competencia:** Practica medidas básicas preventivas y de seguridad para preservar su salud, así como para evitar accidentes y riesgos en la escuela y fuera de ella.
- **Experiencia de aprendizaje:** La educadora mostrara a los niños videos en los que los niños hablen acerca de la limpieza y el cuidado personal, hay muchos videos para niños con personajes como Barney, Baby Einstein, Dora la Exploradora, etcétera, que tratan este tema. Posteriormente en una mesa pondrá varios objetos de higiene y cuidado personal como cepillos de dientes, pastas de dientes, cortaúñas, cepillo y peine para cabello, jabones y zacates. Después a modo de juego la maestra puede decir adivinanzas o preguntas directas para que los niños vayan hacia la mesa y tomen los utensilios que se requieren para cada actividad de higiene personal, lo muestren a la maestra y después lo regresen a la mesa y así sucesivamente. También la maestra puede formar equipos y representar canciones alusivas a este tema, un equipo puede cantar sobre el cepillado de dientes, otro sobre el baño, otro sobre el lavado de manos, etcétera. Los niños pueden hacer sus propios utensilios de higiene con diversos materiales que la maestra les proporcione.
- **Materiales:**
 - * Videos sobre higiene personal
 - * Utensilios de limpieza y cuidado personal como:
 - Cepillos de dientes
 - Pastas de dientes
 - Peines (de preferencia sin puntas para que no se lastimen los niños)
 - Cepillos para cabello

- Zacates
- Jabones
- Cortaúñas
- * Diversos materiales (foami, cartón, envases) para la realización de los objetos de higiene
- * Canciones y/o cd's con música
- * Adivinanzas
- * Preguntas

ESTRATEGIA 2. Pensando y haciendo- Taller de los alimentos- Soy

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Aplica las medidas de higiene que están a su alcance en relación con el consumo de alimentos/Identifica entre los productos que existen en su entorno, aquellos que puede consumir como parte de una alimentación correcta.
- **Competencia:** Practica medidas básicas preventivas y de seguridad para preservar su salud, así como para evitar accidentes y riesgos en la escuela y fuera de ella.
- **Experiencia de aprendizaje:** Experiencia antes descrita en desarrollo de competencias para el aspecto Mundo natural en el campo formativo Exploración y conocimiento del mundo.
- **Materiales:** Descritos antes en desarrollo de competencias para el aspecto Mundo natural en el campo formativo Exploración y conocimiento del mundo.

ESTRATEGIA 3. Microbios y otros bichos- Soy

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Aplica medidas de higiene personal, como lavarse las manos y los dientes, que le ayudan a evitar enfermedades/Practica y promueve medidas para evitar el contagio de las enfermedades infecciosas más comunes.
- **Competencia:** Practica medidas básicas preventivas y de seguridad para preservar su salud, así como para evitar accidentes y riesgos en la escuela y fuera de ella.
- **Experiencia de aprendizaje:** La maestra puede realizar varias actividades con los niños para que aprendan lo importante que es la limpieza y como los microbios y gérmenes provocan enfermedades.

- Actividad ¿Qué pasaría si...?

La maestra mostrara a los niños dos dibujos, 1 niño con piel y otro niño sin piel (esquema de los músculos del cuerpo humano), platicara con ellos acerca de los beneficios que el ser humano tiene al tener piel y cuáles serían los daños que el cuerpo tendría si no tuviéramos piel. ¿Qué pasaría con los niños, si tuvieran o no piel?, con: calor, frio, humedad, golpes y machucones, agua. A partir de toda esta información, los niños conocerán como la piel protege, reacciona y ayuda frente a cada uno de los estímulos a los que está expuesto su cuerpo.

- Actividad Microbios

La maestra mostrara a los niños dibujos de microbios, gérmenes, virus, (imágenes apropiadas para niños)⁸⁰ y les explicara cómo estos causan enfermedades. Dará a cada niño una hoja con el dibujo de una bacteria, virus o germen para que lo dibuje o ilustre como prefiera.

- Actividad Enfermedades

La maestra mostrara a los niños imágenes de niños o personas con enfermedades infecciosas comunes que ellos reconocen como gripa, tos, dolor de estómago. Les preguntara cuales son los síntomas de estas enfermedades ¿han tenido gripa?, ¿qué pasa cuando tienes gripa?, ¿por qué te da tos?, ¿por qué nos duele el estómago?

- Actividad A lavarse las manos

La maestra mostrara a los niños imágenes de cómo debe efectuarse el lavado de manos y posteriormente hacerlo con los niños, aunque esta sea una actividad que se realiza cotidianamente, los niños reconocen mejor esta actividad si la conocen por pasos.

Paso 1. Mojarse las manos

Paso 2. Ponerse jabón

Paso 3. Frotarse las manos

Paso 4. Enjuagarse las manos

Paso 5. Secarse las manos

Es importante también mencionar a los niños que durante esta actividad la llave del agua debe mantenerse cerrada y solo utilizar el agua que se necesita para enjuagarse las manos y volver a cerrarla para no desperdiciar el agua, con esto, creamos en los niños la conciencia del cuidado del agua.

▪ **Materiales:**

- * Dos dibujos, 1 niño con piel y otro niño sin piel (esquema de los músculos del cuerpo humano)
- * Dibujos de microbios, gérmenes, virus, (imágenes apropiadas para niños)
- * Hojas con dibujos de una bacteria, virus o germen para que los niños lo dibujen o ilustren como prefieran
- * Crayolas
- * Pegamento
- * Pedacera de papel crepe, china o foami
- * Lentejuela, diamantina, aserrín
- * Semillas surtidas, flores secas, hojas secas o frescas
- * Imágenes de niños o personas con enfermedades infecciosas comunes que ellos reconocen como gripa, tos, dolor de estomago
- * Imágenes de cómo debe efectuarse el lavado de manos
- * Agua
- * Jabón
- * Toalla de tela o toallas de papel

⁸⁰ Bacterias, fotos, retratos, imágenes y fotografía de archivo [<http://es.123rf.com/stock-photo/bacterias.html>]. Consulta: 03 de mayo de 2010, 7:29.

ESTRATEGIA 4. Todo un chef- Pertenezco

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Identifica, entre los productos que existen en su entorno, aquellos que puede consumir como parte de una alimentación correcta.
- **Competencia:** Practica medidas básicas preventivas y de seguridad para preservar su salud, así como para evitar accidentes y riesgos en la escuela y fuera de ella.
- **Experiencia de aprendizaje:** Experiencia antes descrita en desarrollo de competencias para el aspecto de Lenguaje oral en el campo formativo Lenguaje y comunicación.
- **Materiales:** Descritos antes en desarrollo de competencias para el aspecto de Lenguaje oral en el campo formativo Lenguaje y comunicación.



Exhibición: Gira y descubre- Soy pequeños

- Experiencia Interactiva: Los niños van a girar unos círculos y detrás de ellos encontrarán imágenes relacionadas con actividades propias de algunos animales y de los seres humanos.
- Objetivos de aprendizaje:
 - * Identificar las similitudes entre algunos animales y los seres humanos
 - * Ayudar al desarrollo de la coordinación viso-motora
- Inteligencias que se favorecen: Inteligencia cinético-corporal, inteligencia espacial, inteligencia naturalista, motricidad fina y gruesa.
- Materiales: Son cuatro discos con un orificio que al girarlo se puedan observar imágenes de una mamá con su bebé y animales como perro o gato.

ESTRATEGIA 5. Gira y descubre- Soy Pequeños

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Explica qué riesgos puede representar el convivir con un animal doméstico o mascota si no se le brindan los cuidados que requiere.
- **Competencia:** Practica medidas básicas preventivas y de seguridad para preservar su salud, así como para evitar accidentes y riesgos en la escuela y fuera de ella.
- **Experiencia de aprendizaje:** Los niños deberán recortar 2 círculos grandes, la educadora deberá dividir uno de estos en tres partes en las que los niños pegarán imágenes sobre los cuidados que requieren los animales, sobre los riesgos que implica convivir con un animal sin los cuidados necesarios o sobre las necesidades básicas que tienen los animales y las personas...En el otro círculo la maestra recortará un espacio, juntará los dos círculos con un broche mariposa o algún otro broche que permita girar los dos círculos. Los niños girarán el círculo que tiene el espacio vacío para poder ver las imágenes que se encuentran en el círculo de atrás.

▪ **Materiales:**

- * Cartulina, cartoncillo o papel cascarón para los círculos
- * Broche mariposa o cualquier broche que permita movimiento entre los círculos
- * Imágenes de revistas o hechos por la educadora
- * Tijeras
- * Pegamento



ESTRATEGIA 6. Soy un paramédico- Patio de los servicios- Perteneczo

▪ **Objetivo o propósito fundamental:**

Conoce cuales son los principales servicios para la protección y promoción de la salud que existen en su comunidad.

▪ **Competencia:** Reconoce situaciones que en la familia, o en otro contexto, le

provocan agrado, bienestar, temor, desconfianza o intranquilidad y expresa lo que siente.

- **Experiencia de aprendizaje:** La maestra platicará con los niños acerca de los accidentes que los niños pueden tener y las formas de evitarlos, hablará sobre lo que es un paramédico y la importancia que tiene para la sociedad. Pedirá a los niños una bata, una playera, blusa o camisa blanca y les pondrá una cruz roja en la parte superior derecha para simular que son paramédicos, algunos niños serán los pacientes que tuvieron algún accidente, llamaran a los paramédicos, quienes tomaran la ambulancia e irán por los pacientes para poder atenderlos. Esta actividad deberá realizarse en el patio de la escuela para que los niños tengan libertad de movimiento si utilizan ambulancia. Ejemplo: un niño se cae de las escaleras por ir corriendo y se fractura la pierna. Lllaman a los paramédicos, quienes tomaran su ambulancia y llegarán hasta donde está el paciente. Cuando llegan, toman su pulso, revisan su pierna, le ponen una tablilla con vendajes y le dan una medicina para calmar el dolor.

▪ **Materiales:**

- Para la ambulancia:
 - Caja grande (la mitad del tamaño de los niños)
 - Tijeras o cúter
 - Pegamento o cinta adhesiva
 - Pintura
 - Quitar las partes superior e inferior de la caja, decorar el exterior de la caja para que parezca una ambulancia.
- Para los uniformes de paramédicos
 - Batas, playera, blusa o camisa blanca
 - Batas hechas de papel crepe
 - Cruces rojas
- Instrumentos médicos
 - Estetoscopio
 - Abate lenguas
 - Vendas
 - Dulces o lunetas para simular medicamentos

- Jugos de frutas para simular jarabes
 - Jeringas (sin agujas), etcétera.
- Experiencia práctica. Soy un paramédico- Patio de los Servicios- Pertenezco

Actividad realizada en La casita feliz. El espacio de la estancia era pequeño, por lo cual no trabajamos con una ambulancia. Pedimos a los niños batas, playeras, blusas o camisas blancas para realizar la actividad. Pusimos a los niños una cruz roja en su uniforme y platicamos con ellos acerca de los accidentes que pueden tener y con quién deben acudir. La estancia contaba con instrumentos médicos de juguete. Se realizó una actividad colectiva, algunos eran pacientes y otros eran los doctores. Los pacientes chocaron en un camión (simulamos que iban dentro de un camión con todos los niños en fila, caminando rápido y después todos se tiraban al piso) y todos estaban lastimados (eso lo decidieron los niños). Todos los accidentados se recostaron sobre colchonetas y los doctores los revisaron, les dieron medicamentos (jarabe- jugos de frutas, pastillas- lunetas, inyecciones- jeringas sin agujas), los vendaron y entablillaron (las tablillas eran de tiras de papel cascarón). Todos los niños estuvieron muy entusiasmados durante la actividad.



ESTRATEGIA 7. Soy peatón y conductor- Patio de los servicios- Pertenezco

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Identifica algunos riesgos a los que puede estar expuesto en su familia, la calle o la escuela, y platica qué se tiene que hacer en cada caso.
- **Competencia:** Reconoce situaciones que en la familia, o en otro contexto, le provocan agrado, bienestar, temor, desconfianza o intranquilidad y expresa lo que siente.
- **Experiencia de aprendizaje:** La maestra platicará con los niños sobre los cuidados que deben tener al caminar por las calles, cuando pasan de una calle a otra y cuando viajan en transporte colectivo o carro particular. Cuando caminan por la calle es importante dar siempre la mano a sus papás e ir del lado de la pared por donde no pasan los carros, los papás irán del otro lado. Cuando cruzan las calles verificar que no pasen carros y ver los semáforos. Cuando van en transporte deberán ir sentados, sin jugar, sin sacar manos, brazos o cabeza, y si van en carro particular ponerse siempre el cinturón de seguridad e ir bien sentados, de igual manera no deberán sacar las manos ni ir jugando para evitar accidentes. Llevarán a la escuela carritos o triciclos que tengan en su casa para esta actividad que se llevara a cabo en el patio de la escuela; o pueden hacer un carro para cada niño o en un carro irán dos o tres niños simulando que son los papás y los hijos o simularan un transporte colectivo. La maestra dibujara una pista con gises para que transiten los carros con señales.
- **Materiales:**
 - * Carritos o triciclos
 - * Señales de tránsito
 - * Gises

- Para los carros
- * Cajas grandes (la mitad del tamaño de los niños) para transporte colectivo o autos particulares donde vayan dos o tres niños
- * Cajas medianas para un carro para cada niño (Quitar las partes superior e inferior de la caja, decorar el exterior de la caja para que parezcan transporte colectivo o carros particulares)
- * Tijeras o cúter
- * Pegamento o cinta adhesiva
- * Pintura

▲ Estrategias para el Campo Formativo: Desarrollo Personal y social

Aspecto en el que se organiza: Identidad personal



Exhibición: ¿Cómo me siento?- Soy pequeños

- Experiencia interactiva: Los niños observan pantallas que muestran imágenes de caras de niños, realizando gesticulaciones y al pronunciar las palabras las repetirán.

- Objetivos de aprendizaje:

- * Identificar el nombre de las emociones básicas y propiciar su expresión a través de la imitación de movimientos gestuales

- * Propiciar que el niño exprese a través del lenguaje

sus sentimientos

- Inteligencias que se favorecen: Inteligencia intrapersonal, lingüística y motricidad.
- Materiales: Son cuatro pantallas en donde aparecen videos de niños con diferentes emociones que invitan a repetir la palabra y la emoción, por la parte de atrás hay figuras de plástico transparente del cuerpo de un niño con las mismas emociones (miedo, sorprendido, divertido, aburrido).

ESTRATEGIA 1. ¿Cómo me siento?- Soy pequeños

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Habla acerca de cómo es él o ella, de lo que le gusta y/o disgusta de su casa, de su ambiente familiar y de lo que vive en la escuela/Muestra interés, emoción y motivación ante situaciones retadoras y accesibles a sus posibilidades/Habla sobre cómo se siente en situaciones en las cuales es escuchado o no, aceptado o no; considera la opinión de otros y se esfuerza por convivir en armonía/ Apoya a quien percibe que lo necesita/Cuida de su persona y se respeta a sí mismo.
- **Competencia:** Reconoce sus cualidades y capacidades, y desarrolla su sensibilidad hacia las cualidades y necesidades de otros.
- **Experiencia de aprendizaje:** Los niños aprenderán a identificar las emociones básicas por medio de imágenes de personas (adultos y niños) que demuestren emociones mediante movimientos gestuales, la educadora buscará estas imágenes y las mostrará a los niños diciendo el nombre de las emociones y pidiéndoles que los repitan, posteriormente, invitará a los niños a imitar gestualmente las emociones y observarse en un espejo, buscar en revistas niños y adultos que expresen alguna de las emociones vistas y pedirles que las recorten y entre todos hacer un collage o pegarlas cada quien en su libreta, también se puede pedir a los papás que envíen fotos de los niños en donde expresen cada emoción, y pedirles que observen a sus compañeros y que digan quién está triste, contento, enojado, aburrido, temeroso, etc.

- **Materiales:**
 - * Láminas grandes con imágenes de personas expresando emociones
 - * Rostro
 - * Espejo
 - * Revistas
 - * Tijeras
 - * Pegamento
 - * Papel bond, cartulinas, papel kraft (para el collage)
 - * Libreta
 - * Fotografías

- Experiencia práctica. ¿Cómo me siento?- Soy pequeños

Esta actividad la realicé con niños de 3 a 4 años cuando trabajaba en la Estancia Infantil “La casita Feliz”. La experiencia de aprendizaje se llevó a cabo como está propuesta en este texto. Algunos niños, los que ya casi tenían 4 años si pudieron recortar las imágenes y al buscarlas en las revistas identificaron bien las emociones; a los niños de 3 a 3.5 años se les dificultó identificar las emociones y recortar. A la mayoría le agradó imitar los gestos y mirarse en el espejo, incluso les tomé fotografías con el celular y les gustaba mirarse en estas. No se pidió fotografías a los papás.



Exhibición: Hoy me siento- Soy

- Experiencia interactiva: Los niños podrán calcar las caritas utilizando papel revolución y crayolas que le permiten identificar diferentes formas de expresar sus sentimientos.
- Objetivos de aprendizaje:
 - * Reconocer la importancia de identificar las propias emociones y comunicar asertivamente a los demás lo que sentimos o pensamos
 - * Conocer diferentes alternativas de lo que podemos pedir a los demás cuando estamos sintiendo algo
- Inteligencias que se favorecen: Intrapersonal, interpersonal.
- Materiales: Es un módulo diseñado en forma de mesa dividido en dos. En cada uno de los lados hay dos placas de metal tamaño carta, grabadas con cuatro caritas en relieve las cuales muestran nuestros más comunes sentimientos, miedo, tristeza, enojo y felicidad; con mensajes, en la parte inferior de cada una de estas. En la parte superior de cada una de las placas hay un contenedor para las hojas y otro para las crayolas.

ESTRATEGIA 2. Hoy me siento- Soy

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Utiliza el lenguaje para hacerse entender y expresar lo que siente, cuando se enfrenta a una situación que le causa conflicto/Controla gradualmente conductas impulsivas que afectan a los demás y evita agredir verbal o físicamente a sus compañeras o compañeros y a otras personas.

- **Competencia:** Actúa gradualmente con mayor confianza y control de acuerdo con criterios reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los diferentes ámbitos en que participa.
- **Experiencia de aprendizaje:** La educadora realizará láminas en las que muestre a los niños caras con emociones como alegría, tristeza, enojo y miedo. Y hará tarjetas con dibujos en los que los niños tengan opciones de qué es lo que hacen cuando se sienten felices, tristes, enojados o con miedo. La maestra platicará con ellos sobre cuáles son las mejores opciones para comportarse cuando se sienten de una forma u otra para evitar lastimar a sí mismos y a los demás. La maestra puede pegar en distintos lugares del salón las láminas de los emociones y los niños pegaran debajo de estas las tarjetas con las opciones que eligieron. Los dibujos de las tarjetas deberán responder a la pregunta: ¿qué hago cuando me siento alegre, triste, enojado, asustado?
 - Tarjetas con dibujos para la alegría:
 - Brinco, doy vueltas, corro
 - Abrazo a mi mamá, a mi papá, a mis hermanos, a mis compañeros
 - Canto canciones
 - Bailo
 - Para la tristeza:
 - Lloro, me duermo
 - Platico con mis papás
 - Me voy a mi cuarto para estar solo
 - No quiero comer
 - No quiero jugar con nadie
 - Quiero que me abracen
 - Quiero que me acompañen un ratito
 - Para el enojo:
 - Hago berrinche, lloro, me tiro al piso, pataleo y manoteo
 - Grito muy fuerte
 - Me voy a mi cuarto
 - Le pego y le grito a mi mamá, a mi papá, a mis hermanos, a mis amigos
 - Me jalo el cabello, me pego en la cabeza
 - Platico con mis papás
 - Para el miedo:
 - Me pongo a llorar
 - Platico con mis papás
 - Grito muy fuerte
 - Me hago pipi
- **Materiales:**
 - * Láminas grandes con caras que expresen alegría, tristeza, enojo y miedo
 - * Tarjetas con dibujos

ESTRATEGIA 3. Minisúper- Soy

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Utiliza el lenguaje para hacerse entender y expresar lo que siente, cuando se enfrenta a una situación que le causa conflicto/Participa en juegos respetando las reglas establecidas y las normas para la convivencia/Se involucra y compromete con actividades individuales y colectivas que son acordadas en el grupo, o que él mismo propone/Toma iniciativas, decide y expresa las razones para hacerlo.
- **Competencia:** Actúa gradualmente con mayor confianza y control de acuerdo con criterios reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los diferentes ámbitos en que participa.
- **Experiencia de aprendizaje:** **Experiencia antes descrita en desarrollo de competencias para el aspecto de Número en el campo formativo Pensamiento Matemático.**
- **Materiales:** **Descritos antes en desarrollo de competencias para el aspecto de Número en el campo formativo Pensamiento Matemático.**



Exhibición: Teatro- Expreso pequeños

- Experiencia interactiva: En un pequeño escenario los niños podrán jugar a representar diferentes personajes. Pueden escoger el disfraz del personaje que desean representar.
 - Objetivos de aprendizaje:
 - * Conocer que a través del teatro podemos expresar emociones, ideas y fantasías
- * Desarrollar la imaginación y creatividad a través de una experiencia teatral
- * Fomentar el trabajo en equipo con base a un objetivo común
- Inteligencias que se favorecen: Inteligencia cinética, espacial, lingüística, intrapersonal e interpersonal
- Materiales: Escenario teatral con escenografía de un castillo y un dragón, disfraces.

ESTRATEGIA 4. Teatro- Expreso pequeños

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Utiliza el lenguaje para hacerse entender y expresar lo que siente, cuando se enfrenta a una situación que le causa conflicto/Participa en juegos respetando las reglas establecidas y las normas para la convivencia/Se involucra y compromete con actividades individuales y colectivas que son acordadas en el grupo, o que él mismo propone/Toma iniciativas, decide y expresa las razones para hacerlo.
- **Competencia:** Actúa gradualmente con mayor confianza y control de acuerdo con criterios reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los diferentes ámbitos en que participa.
- **Experiencia de Aprendizaje:** Como se aprecia en la fotografía de la exhibición Teatro en Expreso Pequeños, el espacio que ocupa esta exhibición no es muy grande. Tiene una pequeña plataforma en donde

los niños se paran a actuar, una ventanilla para el taquillero, del otro lado un espacio cerrado en el que detrás se encuentra una bolsa grande con vestuario de todo tipo para representación y detrás una escenografía sencilla. Con ayuda de los padres de familia y los niños, la educadora puede realizar un escenario teatral parecido a este para tenerlo permanentemente en el salón de clases para poder trabajar con los niños. Puede realizarlo con cartón grueso como el de las cajas grandes de productos alimenticios o electrodomésticos, o madera (hojas de triplay), si deciden realizarlo con madera es necesario utilizar herramientas como taladro, clavos, cortador de madera, entre otras, y pedir ayuda a alguien que sepa realizar este trabajo. Pedir también que lleven a la escuela ropa que ya no usen, el escenario no necesariamente tiene que ser una plataforma, sólo una figura sobre el piso como el círculo que tiene el escenario de la exhibición o un cuadrado o rectángulo, la escenografía igualmente pueden hacerla con cartón grueso y pintar un paisaje en este. Los guiones de las obras teatrales o las representaciones que desee realizar con los niños, deberá crearla ella misma, junto con los niños o con los padres de familia. También deberá dejar que los niños hagan representaciones libres y que elijan el vestuario que ellos quieran.

▪ **Materiales:**

- * Cartón grueso
- * Pegamento
- * Pinturas de varios colores
- * Tijeras o cúter
- * Madera
- * Herramientas varias
- * Ropa usada
- * Bolsa grande o caja de cartón para la ropa
- * Guiones teatrales

▪ **Experiencia práctica. Teatro- Expreso pequeños**

Actividad realizada en el Colegio Plancarte. Se presentó la obra de teatro del cuento de Rapunzel para el festival de primavera. Los niños de los 3 grados de preescolar participaron en la puesta en escena. Se hicieron ensayos diarios de 2 horas durante 20 días. En este lapso, los niños tuvieron buena participación; cantaban, bailaban y seguían las indicaciones de las maestras.

El día de la presentación de la obra, la mayoría de los niños realizó lo que su papel requería. Algunos niños estuvieron en el escenario pero llorando porque querían estar con sus papás.

▲ Estrategias propuestas para el Campo Formativo: Desarrollo Personal y social

Aspecto en que se organiza: Relaciones interpersonales

ESTRATEGIA 1. Soy un bombero- Patio de los Servicios- Pertenezco

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Identifica que las niñas y los niños pueden realizar diversos tipos de actividades y que es importante la colaboración de todos en una tarea compartida, como construir un puente con bloques, explorar un libro, realizar un experimento, ordenar y limpiar el salón, jugar canicas o fútbol/Acepta desempeñar distintos roles y asume su responsabilidad en las tareas que le corresponden, tanto de carácter individual o colectivo/Actúa conforme a los valores de colaboración, respeto, honestidad y tolerancia que permiten una mejor convivencia.
- **Competencia:** Acepta a sus compañeras y compañeros como son, y aprende a actuar de acuerdo con valores necesarios para la vida en comunidad y los ejerce en su vida cotidiana.
- **Experiencia de aprendizaje:** Realizar una dinámica en la que niños y niñas sean bomberos, para esto es necesario, que los niños conozcan quiénes son los bomberos, qué es lo que hacen y porqué es importante para la sociedad el trabajo que realizan, la maestra deberá platicar esto con los niños. Junto con los niños harán el uniforme de bomberos utilizando materiales que tienen en la escuela como cartulinas, pegamento, tijeras, etcétera. Puede hacer también un camión de bomberos con una caja grande de cartón, unas cubetas (recipientes plásticos vacíos, de yogurt, de refresco cortados a la mitad) con brillos (tiras delgadas de papel metálico) o papel crepe o china cortados en tiras muy delgadas, que irán pegados para simular el agua con la que apagarán el fuego, un escenario con fuego que pueden hacer con cartulinas, papel crepe, celofán, china, entre otros. De preferencia esta actividad debe realizarse en el patio de la escuela para que los niños tengan libertad de movimiento. Algunos niños serán quienes llamen a los bomberos y pueden esperarlos al otro extremo del patio en donde estará el fuego y las cubetas con agua, en cuanto sea el llamado (los niños gritan o tocan un silbato o una campana), los niños que serán bomberos rápidamente se ponen su uniforme, toman su camión y se van manejando hacia donde está el fuego, agarran las cubetas con agua y lo apagan, entonces se da un fuerte aplauso por haberlo apagado rápidamente.



▪ **Materiales:**

- Para el uniforme de bombero:⁸¹

- Casco- Cartulina roja. Recortar una forma ovalada y un círculo concéntrico de la medida de la cabeza del niño (los niños que sepan recortar bien pueden hacerlo ellos mismos, pero la educadora estará supervisando para evitar cualquier accidente), recortar dos tiras de la misma cartulina con un ancho de 5cm y un largo equivalente a la mitad de una cartulina grande. Estas dos tiras se utilizarán para hacer la parte de encima del casco, formando una cruz. Hacer un escudo que se pegara en el casco con cartulina amarilla.
- Impermeable- Bolsa roja, playera roja que ya no usen los niños o papel crepe. Se decorará con papel amarillo para el cinturón y el cuello como se muestra en la fotografía.



- Para el camión de bomberos:

- Caja grande (la mitad del tamaño de los niños)
- Tijera o cúter
- Pegamento o cinta adhesiva
- Pintura
- Quitar las partes superior e inferior de la caja, decorar el exterior de la caja para que parezca un camión de bomberos

- Para las cubetas

- Recipientes plásticos vacíos, de yogurt, de refresco cortados a la mitad, entre otros
- Brillos (así se piden en las papelerías), papel metálico cortado en tiras delgadas
- Papel crepe o china cortado en tiras muy delgadas
- Pegamento
- Tijeras

- Para el fuego:

- Papel crepe rojo y amarillo
- Papel china
- Papel celofán
- Lo pueden poner dentro de cajas o cubetas o pegados en una tira larga de cartón grueso

Exhibición: ¿Y tú qué harías?- Soy

- Experiencia interactiva: El visitante jugará con un programa multimedia en el que se le mostrarán diversos dilemas éticos o situaciones que involucren la clarificación de un valor o de una actitud hacia la vida.
- Objetivos de aprendizaje:
 - * Comprender lo que implica hacerse responsable de las consecuencias de nuestros actos
 - * Comprender qué implica comprometernos con lo que deseamos lograr, con lo que queremos ser y con los demás

⁸¹ Disfraz de bombero [<http://www.manualidadesinfantiles.org/disfraz-bombero/>]. Consulta 05 de mayo de 2010, 8:26.

* Visualizar la importancia de analizar consecuencias antes de tomar decisiones

* Comprender los valores a partir de ejemplos de la vida cotidiana

- Inteligencias que se favorecen: Interpersonal e intrapersonal
- Materiales: Es un módulo habilitado con dos computadoras y dos auriculares para cada una de las computadoras. Se puede ingresar al programa tocando la pantalla.

ESTRATEGIA 2. ¿Y tú qué harías?- Soy

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Explica que le parece justo o injusto y por qué, y propone nuevos derechos para responder a sus necesidades infantiles/Actúa conforme a los valores de colaboración, respeto, honestidad y tolerancia que permiten una mejor convivencia.
- **Competencia:** Acepta a sus compañeras y compañeros como son, y aprende a actuar de acuerdo con valores necesarios para la vida en comunidad y los ejerce en su vida cotidiana.
- **Experiencia de aprendizaje:** Realizar preguntas como: 1. ¿Y tú qué harías si tu amigo/a no trae lunch a la escuela? A) Le invitarías de tu lunch, B) Comerías tú solo tu lunch y no le invitarías. 2. Están jugando en el recreo a las correteadas, tu amigo/a se cae A) Lo ayudas a levantarse B) Sigues corriendo porque si no te atrapan. 3. Cuando la maestra sale del salón, un compañero le pega a tu amigo/a, el niño que le pego llora, la maestra dice que tu amigo le pego al niño A) Le dices a la maestra que no fue tu amigo B) No dices nada. 4. ¿Cuándo comes dulces? A) Diario B) A veces. 5. Cuando vas a una fiesta A) Juegas con los demás niños B) Te quedas sentado junto a tus papás, etcétera. Hacer tarjetas para cada niño ilustrando cada opción a elegir. Los niños elegirán una respuesta, la tarjeta de la opción que elijan de cada pregunta deberán llevarla a una caja que tenga la maestra. Al final de las preguntas la maestra revisará qué es lo que la mayoría del grupo haría y analizarán entre todos cual opción es la mejor en cada caso y por qué.
- **Materiales:**
 - * Una caja
 - * Tarjetas con ilustraciones

ESTRATEGIA 3. Votar y reflexionar- Soy

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Explica que le parece justo o injusto y por qué, y propone nuevos derechos para responder a sus necesidades infantiles/Actúa conforme a los valores de colaboración, respeto, honestidad y tolerancia que permiten una mejor convivencia.
- **Competencia:** Acepta a sus compañeras y compañeros como son, y aprende a actuar de acuerdo con valores necesarios para la vida en comunidad y los ejerce en su vida cotidiana.
- **Experiencia de aprendizaje:** Experiencia antes descrita en desarrollo de competencias para el aspecto de Lenguaje Oral en el campo formativo Lenguaje y Comunicación.
- **Materiales:** Descritos antes en desarrollo de competencias para el aspecto de Lenguaje Oral en el campo formativo Lenguaje y Comunicación.

Exhibición: ¿Qué pasaría si no pudieras ver?- Soy

- Experiencia interactiva: Los visitantes recorren un espacio en oscuridad total con algunos obstáculos, auxiliándose solamente de su tacto y experimentando lo que una persona invidente vive a diario. El cuate crea un ambiente de reflexión sobre la importancia del sentido de la vista, da las instrucciones y normas de seguridad que se llevarán a cabo dentro del túnel e introduce al grupo al espacio.
- Objetivos de aprendizaje:
 - * Generar una experiencia de empatía con los invidentes y otras personas con capacidades diferentes
 - * Experimentar de una manera más intensa el sentido del tacto
 - * Comprender y sensibilizar sobre el tipo de vida que llevan las personas con necesidades especiales
- Inteligencias que se favorecen: Intrapersonal, interpersonal, cinético-corporal.
- Materiales: Es un espacio en donde en la entrada tiene dos bancas que sirven para recibir al público y dar instrucciones, y un mueble de metal con cangureras y charolas que sirve para colocar objetos. El túnel está revestido de alfombra para protección del público y en él se encuentran diferentes obstáculos. Entre el túnel y la entrada de recibimiento hay un pequeño pasillo que sirve para desalojar en caso de emergencia a los visitantes que se encuentran dentro, para hacerlo el túnel cuenta con cuatro puertas de salida. De igual forma se cuenta con dos interfonos que sirven para escuchar al público que se encuentra en la dinámica.

ESTRATEGIA 4. ¿Qué pasaría si no pudieras ver?- Soy

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Habla sobre las características individuales y de grupo - físicas, de género, lingüísticas y étnicas - que identifican a las personas y a sus culturas/Identifica que los seres humanos son distintos y que la participación de todos es importante para la vida en sociedad.
- **Competencia:** Establece relaciones positivas con otros, basadas en el entendimiento, la aceptación y la empatía.
- **Experiencia de aprendizaje:** La maestra platicara con los niños acerca del sentido de la vista y de las personas que no ven, les hará preguntas como ¿si han visto a personas que no pueden ver?, ¿conocen a alguien que no pueda ver?, ¿cómo comen estas personas, como caminan, como se visten, etcétera? Mostrará imágenes o dibujos de personas invidentes realizando diferentes actividades. Después, realizará una dinámica en donde los niños se pongan en el lugar de personas con discapacidad visual, para esto tendrá que verificar que en el salón de clases o en el espacio en donde se realizara la actividad, no haya objetos con los que los niños puedan lastimarse. Posteriormente formara parejas y dirá a los niños que uno de ellos se cubrirá los ojos y se apoyara con un bastón, y su compañero le ira diciendo por donde caminar para que no se caigan y luego cambiaran de lugar.
- **Materiales:**
 - * Imágenes o dibujos de personas invidentes
 - * Antifaz, bufanda, mascada o paliacate para cubrir los ojos
 - * Bastón o palo de escoba pequeño para apoyo

ESTRATEGIA 5. Teatro- Expreso pequeños

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Habla sobre experiencias que pueden compartirse, y propician la escucha, el intercambio y la identificación entre pares/Escucha las experiencias de sus compañeros y muestra sensibilidad hacia lo que el interlocutor le cuenta/Muestra disposición a interactuar con niños y niñas con distintas características e intereses, al realizar actividades diversas. Apoya y da sugerencias a otros.
- **Competencia:** Establece relaciones positivas con otros, basadas en el entendimiento, la aceptación y la empatía.
- **Experiencia de aprendizaje:** **Experiencia antes descrita en desarrollo de competencias para el aspecto de Identidad personal en el campo formativo Desarrollo personal y social.**
- **Materiales:** **Descritos antes en desarrollo de competencias para el aspecto de Identidad personal en el campo formativo Desarrollo personal y social.**

▲ Estrategias para el Campo Formativo: Expresión y apreciación artísticas

Aspecto en que se organiza: Expresión y apreciación musical



Exhibición: Canta bajo la lluvia- Expreso pequeños

- Experiencia interactiva: En un ambiente de lluvia los niños pueden cantar con un micrófono y bailar bajo un paraguas. Los niños oprimen un botón para escuchar tres canciones distintas.
 - Objetivos de aprendizaje:
 - * Estimular el desarrollo de la inteligencia musical
 - * Lograr la expresión de las emociones a través de la música
 - Inteligencias que se favorecen: Cinética y musical
- Materiales: Escenario en forma de sombrilla, botones que al apretarlos se escuchan melodías y un micrófono.

ESTRATEGIA 1. Canta bajo la lluvia- Expreso Pequeños

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Escucha, canta canciones y participa en juegos y rondas/Inventa e interpreta pequeñas canciones acompañándolas con ritmos/Sigue el ritmo de canciones conocidas y modifica la letra/Interpreta canciones de distinta complejidad por su ritmo, extensión y letra.
- **Competencia:** Expresa su sensibilidad, imaginación e inventiva al interpretar o crear canciones y melodías.
- **Experiencia de aprendizaje:** La maestra realizara un escenario con un gran paraguas y detrás dibujara gotas de lluvia o pedirá a cada niño un paraguas. Realizara con ellos un micrófono para interpretar las canciones. Puede utilizar cd's o cantar canciones con ellos.
- **Materiales:**
 - * Paraguas
 - * Dibujos de gotas de lluvia
 - * Micrófono:
 - Rollo de papel higiénico
 - Papel o pintura negros para el rollo
 - Periódico. Hacer una pelota con el periódico y cubrirla de papel crepe negro
 - Imágenes o estampas para decorar
 - Un limpiapipas negro para simular el cable del micrófono
 - Pegamento
 - Pinceles
 - Tijeras
 - Cinta adhesiva

- Experiencia práctica. Canta bajo la lluvia- Expreso pequeños
Actividad realizada en la Casita Feliz.

Los niños decidieron pasar uno por uno al frente del salón, entre todos elegían quien pasaba al frente diciendo su nombre. No llevaron un paraguas como en la actividad que se propone, pero si se hizo un micrófono junto con los niños para cada uno, para que cantaran con este. Pusimos música en la grabadora.



Exhibición: Atrapa la lluvia- Taller de palos de lluvia- Expreso

- Experiencia interactiva: Los niños construirán su propio palo de lluvia para crear música y comprender cómo el hombre empezó a hacer los primeros instrumentos musicales
- **Objetivos de aprendizaje:**
 - * Descubrir que los sonidos de la naturaleza pueden ser imitados por el hombre
 - * Conocer como el hombre empezó a crear la música
- **Inteligencias que se favorecen:** Inteligencia naturalista, corporal y musical
- **Materiales:** Es un espacio con mesas y bancos, como museografía hay varios instrumentos musicales. Para realizar los palos de lluvia se necesita, tubos de cartón de reúso (largos) o dos, tipo papel higiénico, cinta adhesiva, alfileres, papel china, pinturas, semillas pequeñas.

ESTRATEGIA 2. Atrapa la lluvia- Taller de palos de lluvia- Expreso

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Escucha, canta canciones, participa en juegos y rondas/Sigue el ritmo de canciones utilizando las palmas, los pies o instrumentos musicales/Distingue la altura, intensidad o duración, como cualidades del sonido en melodías conocidas/Inventa e interpreta pequeñas canciones acompañándolas con ritmos/Interpreta canciones y las acompaña con instrumentos musicales sencillos de percusión, o hechos por él.
- **Competencia:** Expresa su sensibilidad, imaginación e inventiva al interpretar o crear canciones y melodías.
- **Experiencia de aprendizaje:** La maestra realizara con los niños palos de lluvia para interpretar canciones con este instrumento musical, pondrá música con distintos ritmos y los niños acompañaran la música con los palos de lluvia lenta o rápidamente.
- **Materiales:**
 - * Canciones
 - * Grabadora
 - * Cd's con música variada
 - * 1 tubo de cartón de reúso (largos) o dos rollos de papel higiénico
 - * Cinta adhesiva
 - * Alfileres
 - * Materiales variados para decorar
 - * Pintura

* Pinceles

* Semillas pequeñas (arroz, lentejas, alpiste)

Si se usan dos rollos de papel higiénico se tendrá que unirlos con cinta adhesiva para que quede uno largo. Pintar y decorar los tubos de cartón, dejarlos secar, poner una tapa de cartón o cartulina, rellenar con las semillas hasta $\frac{1}{4}$ o la mitad y poner la otra tapa. Clavar los alfileres en forma de espiral a lo largo del tubo.

- Experiencia práctica. Atrapa la lluvia- Taller de palos de lluvia- Expreso
Actividad realizada en la Casita Feliz.

Realizamos junto con los niños palos de lluvia como se propone en este texto. Los palos de lluvia se quedaron en la escuela para utilizarlos en actividades con música para seguir el ritmo (lento, rápido).

ESTRATEGIA 3. Pensando y haciendo- Taller de los sentidos- Soy

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Identifica el nombre de una canción al escuchar parte de ella, recuerda algunos fragmentos o cómo continúa la letra.
- **Competencia:** Comunica las sensaciones y los sentimientos que le producen los cantos y la música que escucha
- **Experiencia de aprendizaje:** La maestra forma equipos para que los niños desarrollen el sentido del oído.
 - Prueba del oído
 - La maestra indicara a los niños que escucharan fragmentos de varias canciones y tendrán que adivinar que canción es (las mañanitas, estrellita ¿dónde estás?, pin pon, el ratón vaquero, etcétera)
 - El primer equipo en identificar la canción, será a quien se le otorguen los puntos
 - Se marcan los puntos en el pizarrón con gis o plumón
 - Se da el nombre del equipo ganador
- **Materiales:**
 - * Grabadora
 - * Cd's con diferentes canciones
 - * Canciones como las mañanitas, estrellita ¿dónde estás?, pin pon, el ratón vaquero
 - * Pizarrón
 - * Plumones o gises

Exhibición: Conéctate- Soy

- Experiencia interactiva: El visitante entra a un espacio iluminado con música de fondo creando un ambiente acogedor y tranquilo, para que pueda experimentar un ejercicio de relajación apoyado del guion del cuate, el sistema de sonido y la proyección.
- Objetivos de aprendizaje:
 - * Vivenciar una experiencia de inmersión que sensibilice hacia la conexión con uno mismo y la belleza
- Inteligencias que se favorecen: Inteligencia intrapersonal
- Materiales: Es un lugar cerrado de cupo limitado en forma de esfera con entrada y salida. Aislado acústicamente del resto de la sala, con iluminación controlada, sistema de sonido y proyección, creando un

ambiente acogedor en el cual el visitante se puede sentar en una banca para realizar un ejercicio de relajación. Videos y aromatizante.

ESTRATEGIA 4. Conéctate- Soy

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Describe lo que siente, piensa e imagina al escuchar una melodía o un canto/Escucha piezas musicales de distintas épocas, regiones de su entidad, del país o de otros países, y comenta cuáles le gustan más y por qué.
- **Competencia:** Comunica las sensaciones y los sentimientos que le producen los cantos y la música que escucha.
- **Experiencia de aprendizaje:** La educadora debe crear un ambiente propicio, agradable y de relajación para que los niños dentro de este ambiente aprecien la música que escucharan. La educadora pondrá aromatizante o inciensos en el lugar en donde se llevara a cabo la actividad y la luz deberá ser tenue, los niños pueden estar acostados sobre colchonetas o cobijas, o sentados en sus sillas. La maestra realizara junto con ellos algunos movimientos corporales como levantar los brazos tratando de alcanzar el techo, luego hacia abajo, llevar las manos hasta las puntas de sus pies o hasta donde alcancen, incorporarse lentamente y después apretar cada parte de su cuerpo comenzando desde la punta de los pies hasta los músculos de la cara, finalmente se hará una respiración larga. Los niños se acostaran o sentaran pidiéndoles que se mantengan en posición recta con los brazos a los costados o sobre las piernas y con los ojos cerrados y la maestra comenzara por platicarles algo acerca de la música; los niños escucharan la música (puede ser todo tipo de música, la maestra debe hacer la elección). Terminando de escuchar la música o durante la música, la educadora puede hacer un relato como: Imaginen que están en un bosque, con árboles grandes, con pasto y muchas flores, no se siente frio, ni calor, y pueden correr y brincar y jugar, y ver y cortar las flores, se sientan, admiran el paisaje, ven los árboles, las flores, el sol, las nubes blancas. Escuchan los grillos, los pajaritos, ven volar mariposas de muchos colores, están muy contentos y sonrín. Se prenden las luces, se pide a los niños que abran sus ojos, que se incorporen poco a poco, y entonces se platica con ellos acerca de lo que sintieron al escuchar la música, que pensaban, que imaginaban, invitarlos a crear una historia a partir de lo que experimentaron. Hacer preguntas como ¿con quién platicas sobre lo que haces durante el día?, ¿recuerdas algún momento en el que has estado feliz?, ¿Por qué eres feliz?, ¿tienes algún objeto que sea muy especial para ti?, ¿por qué es especial ese objeto?
- **Materiales:**
 - * Aromatizante o inciensos
 - * Luz tenue
 - * Sillas, colchonetas o cobijas
 - * Grabadora
 - * Cd's con música variada
 - * Un guion con un pequeño relato de relajación
 - * Preguntas

Exhibición: Casita del Jardín- Pertenezco

- Experiencia interactiva: Sala: los niños encontrarán distintos olores y escucharán diferentes sonidos los cuales deberán relacionar con cada una de las habitaciones de la casa.

ESTRATEGIA 5. Sala- Casita del Jardín- Pertenezco

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Identifica diferentes fuentes sonoras y reacciona comentando o expresando las sensaciones que le producen.
- **Competencia:** Comunica las sensaciones y los sentimientos que le producen los cantos y la música que escucha
- **Experiencia de aprendizaje:** Los niños escucharán distintos sonidos que comúnmente se escuchan en una casa. La educadora les presentará uno a uno y ellos deberán adivinar de que sonido se trata y en qué lugar de la casa se escucha. Los sonidos serán:
 - * Jalar la palanca del baño- Baño
 - * Bebé llorando- Recamara del bebé
 - * Licuadora- Cocina
 - * Perros ladrando- Patio
 - * Gente comiendo- Comedor
 - * Roncar- Recamara de papás
 - * Música- Sala
 - * Niño jugando- Recamara del niño
 - * Teléfono- Sala
- **Materiales:**
 - * Grabaciones con sonidos que comúnmente se escuchan en una casa

- Experiencia práctica. Sala- Casita del Jardín- Pertenezco

Actividad realizada en la Casita Feliz.

Las maestras grabamos sonidos (en los teléfonos celulares) que comúnmente se escuchan en una casa como un bebé llorando, la licuadora, perros ladrando, maullidos de gatos, etcétera. Después los mostramos a los niños para que los escucharan y adivinaran que sonido era, y en qué lugar (de la casa o de la calle) creían que se escuchaban esos sonidos. También contábamos con discos con diversos sonidos para que los niños los escucharan y dijeran que sonidos eran.

▲ Estrategias para el Campo Formativo: Expresión y apreciación artísticas

Aspecto en que se organiza: Expresión corporal y apreciación de la danza



Exhibición: BBTV- Comunico pequeños

- Experiencia interactiva: Los niños podrán simular un programa de televisión utilizando el vestuario y accesorios para la caracterización.
- Objetivos de aprendizaje:
 - * Estimular la creatividad y capacidad de representación simbólica a partir de la imitación de roles.
- Inteligencias que se favorecen: Inteligencia cinética, espacial e interpersonal
- Materiales: Módulo que consta de un panel con escenografía de fieltro desmontable, una consola de diferentes melodías que se cambian con botones, un triciclo con una cámara de video y dos pantallas, una al interior del módulo y otra al exterior donde se proyecta lo tomado por la cámara. Diferentes disfraces.

ESTRATEGIA 1. BBTV- Comunico Pequeños

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Baila libremente al escuchar la música/Sigue el ritmo de la música mediante movimientos espontáneos de su cuerpo/Reproduce secuencias rítmicas con el cuerpo o con instrumentos/Descubre y crea nuevas formas de expresión por medio de su cuerpo/Baila espontáneamente acompañándose de mascadas, lienzos, instrumentos de percusión, pelotas, bastones u otro objeto, para expresar el ritmo/Expresa corporalmente las emociones que el canto y la música le despiertan.
- **Competencia:** Expresa, por medio del cuerpo, sensaciones y emociones en acompañamiento del canto y de la música.
- **Experiencia de aprendizaje:** Los niños simularan un programa de televisión utilizando vestuario y accesorios para caracterización. Algunos niños serán camarógrafos y otros artistas bailarines. La maestra llevara música para que los niños bailen.

▪ **Materiales:**

* Para las cámaras:⁸²

- Cajas de cartón (zapatos o productos alimenticios)
- Pintura
- Pinceles
- Pegamento
- Cinta adhesiva
- Papel para forrar
- Tubos de papel higiénico

Pintar o forrar la caja de cartón, hacer dos orificios circulares del tamaño de un tubo de papel higiénico en las partes más angostas de la caja, uno de cada lado a la misma altura, en un orificio introducir el tubo de papel higiénico 3 o 4 cm y fijarlo con cinta adhesiva para que no se mueva. Los orificios estarán a la misma altura para que los niños puedan ver bien a través de estos.

* Ropa que ya usen en casa para vestuario (shorts, playeras, blusas, mascaradas, sombreros, gorras, lentes, collares, pulseras, zapatos, sacos, bufandas).

* Grabadora

* Cd's con música variada



Exhibición: ¿Quién es y cómo se escucha?- Pertenezco pequeños

▪ Experiencia interactiva: Los niños escuchan e imitan los sonidos de distintos animales

▪ Objetivos de aprendizaje:

* Conocer e identificar los sonidos que emiten algunos animales para identificarse

- Inteligencias que se favorecen: Inteligencia naturalista
- Materiales: Es un laberinto que simula el campo y en sus paredes tiene imágenes en relieve de varios animales, como perro, vaca, pollo, gato, león, pato, rana y grillo. Cada uno tiene un botón acompañado por un texto que indica el nombre de los animales y que al apretarlo emite el sonido del animal.

ESTRATEGIA 2. ¿Quién es y cómo se escucha?- Pertenezco pequeños

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Representa, mediante la expresión corporal, movimientos de animales, objetos y personajes de su preferencia.
- **Competencia:** Expresa, por medio del cuerpo, sensaciones y emociones en acompañamiento del canto y de la música.
- **Experiencia de aprendizaje:** Realizar un laberinto con cartón grueso (cajas de alimentos o electrodomésticos). Serán tres paredes y se unirán por los lados también con cartón para formar un laberinto, hacer una

⁸² ¿Cómo hacer una cámara de video con material reciclable? http://www.dibujosparapintar.com/manualidades_camara_video.html Consulta 05 de mayo de 2010, 9:20.

puerta o dejar un lado abierto para que los niños entren y salgan. Pintar los cartones de colores y pegar dibujos de animales (perro, gato, pollo, león, vaca, borrego, entre otros) en tercera dimensión (pegar debajo de estos pedazos de unicel para que se vean con volumen), pueden ser dos o tres por pared. Los niños recorrerán el laberinto y verán a los animales, preguntar a los niños como se llaman estos y los sonidos que hacen, poner grabaciones de los sonidos que hacen los animales mientras los niños caminan por el laberinto. Imitar los movimientos de los animales.

▪ **Materiales:**

- * Cartón grueso (cajas de alimentos o electrodomésticos)
- * Pinturas
- * Brochas
- * Dibujos de animales
- * Unicel
- * Grabaciones con sonidos que hacen los animales

ESTRATEGIA 3. BBTV- Comunico pequeños

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Expresa los sentimientos y pensamientos que le provoca presenciar o realizar una danza/Desarrolla progresivamente las habilidades para apreciar manifestaciones dancísticas.
- **Competencia:** Explica y comparte con otros las sensaciones y los pensamientos que surgen en él al realizar y presenciar manifestaciones dancísticas
- **Experiencia de aprendizaje:** Experiencia antes descrita para desarrollo de competencias en el aspecto Expresión corporal y apreciación de la danza para el campo formativo Expresión y apreciación artísticas.
- **Materiales:** Descritos antes en desarrollo de competencias en el aspecto Expresión corporal y apreciación de la danza para el campo formativo Expresión y apreciación artísticas.

▲ Estrategias para el Campo Formativo: Expresión y apreciación artísticas

Aspecto en que se organiza: Expresión y apreciación visual



Exhibición: Mini Proyectos- Soy pequeños

- Experiencia interactiva: Los niños participan en diferentes talleres como:

- Arma tu cara: Colocar diferentes partes de la cara para formar un rostro parecido a ellos. Para cada una de las partes de la cara se contará con muestras de los diferentes tipos existentes y el cuate ira presentando

cada uno de ellos para que los niños seleccionen el que corresponde a sus rasgos.

- Dibujar siluetas/huellitas: El cuate pintara las manos de los niños para después plasmar sus huellas en papel.

- **Objetivos de aprendizaje:**

- * Conocer las distintas características faciales e identificar las propias

- * Participar en una actividad artística haciendo uso de algunas partes de su cuerpo

- **Inteligencias que se favorecen:** Inteligencia intrapersonal e interpersonal, percepción y esquema corporal

- **Materiales:** Es un mueble en forma de cilindro, del cual se desprenden mesas en forma de líneas curvas con bancos, para que los pequeños trabajen los talleres, en el mueble se pueden guardar los materiales. Pintura no tóxica, papel revolución, pinceles, contenedores de pintura, micas con diferentes partes de la cara.

ESTRATEGIA 1. Mini Proyectos- Soy Pequeños

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Experimenta con materiales, herramientas y técnicas de la expresión plástica, como acuarela, pintura dactilar, acrílico, *collage*, crayones de cera/Observa e interpreta las creaciones artísticas de sus compañeros y encuentra semejanzas y diferencias con las propias producciones cuando éstas se hacen a partir de una misma situación.

- **Competencia:** Expresa ideas, sentimientos y fantasías mediante la creación de representaciones visuales, usando técnicas y materiales variados.

- **Experiencia de aprendizaje:** Arma tu cara- La educadora dividirá a los niños en equipos de niños y niñas para darles imágenes de revistas de cada una de las partes del rostro como, cabeza y frente, ojos, nariz, boca y mejillas y mentón y cuello. Cada uno de los niños y niñas elegirá cada una de estas partes de acuerdo a sus rasgos para formar una cara parecida a la de ellos, la pueden pegar sobre cartulina y formar una máscara o pegarla en su libreta.

Dibujar siluetas/huellitas- La educadora dará a los niños hojas blancas bond o papel revolución y pintura o tinta para que plasmen en estas sus manos y para que hagan un dibujo con las huellas de sus dedos, la maestra o los niños pueden elegir una misma creación para todos o cada quien elegir algo para dibujarlo.

- **Materiales:**
 - * Revistas
 - * Libreta
 - * Cartulina
 - * Estambre o resorte
 - * Tijeras
 - * Pegamento
 - * Hojas blancas bond
 - * Papel revolución
 - * Pintura digital
 - * Tinta
 - * Manos y dedos

ESTRATEGIA 2. Forma la escultura y Reinventa la escultura-Expreso Pequeños y Expreso

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Manipula arcilla o masa, modela con ellos y descubre sus posibilidades para crear una obra plástica/Selecciona materiales, herramientas y técnicas que prefiere cuando va a crear una obra/Explica y comparte con sus compañeros las ideas personales que quiso expresar mediante su creación artística. **Competencia:** Expresa ideas, sentimientos y fantasías mediante la creación de representaciones visuales, usando técnicas y materiales variados.
- **Experiencia de aprendizaje:** Experiencia antes descrita en desarrollo de competencias para el aspecto de Forma, espacio y medida en el campo formativo Pensamiento Matemático.
- **Materiales:** Descritos antes en desarrollo de competencias para el aspecto de Número en el campo formativo Pensamiento Matemático.



Exhibición: Bicenten Arte Pop⁸³Otras exposiciones

- **Experiencia interactiva:** Los visitantes se acercan a las pinturas de los personajes que se encuentran en la exhibición para admirar el arte pop, al mismo tiempo que en cada pintura de los personajes se encuentra un breve relato sobre lo que hizo en el movimiento de independencia y al lado de esta, se encuentran preguntas reflexivas sobre lo que los visitantes hubieran hecho si estuvieran en una situación parecida a la que los personajes se encontraban en ese momento.
- **Objetivos de aprendizaje:**
 - * Desarrollar en los visitantes la capacidad de reconocimiento de distintas formas de expresión artística

⁸³ Exposición montada en Septiembre de 2010 en Papalote Museo del Niño con motivo del Bicentenario de la Independencia de México, exhibiendo a los principales personajes de este movimiento en arte pop.

* Los visitantes aprenderán sobre el movimiento de independencia a través del arte pop

- Inteligencias que se favorecen: Inteligencia lógico-matemática e interpersonal
- Materiales: Es una exposición montada en uno de los patios del museo llamado patio de la chimenea, que muestra distintas pinturas en arte pop con cédulas de información.

ESTRATEGIA 3. Bicenten Arte Pop- Otras exposiciones

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Reflexiona y expresa sus ideas y sentimientos al observar diversos tipos de imágenes en la pintura, el modelado, las esculturas, la arquitectura, las fotografías y/o el cine/ Observa obras de arte de distintos tiempos y culturas y conversa sobre los detalles que llaman su atención y por qué/Identifica el nombre del autor o de la autora de algunas obras que aprecia y los motivos que inspiraron esas producciones.
- **Competencia:** Comunica sentimientos e ideas que surgen en él o ella al contemplar obras pictóricas, escultóricas, arquitectónicas, fotográficas y cinematográficas.
- **Experiencia de aprendizaje:** La educadora mostrara obras de algún pintor, escultor, fotógrafo... famoso, platicará con los niños sobre estas, y luego hará con ellos su propia obra de arte. Puede dar a los niños dibujos cubistas⁸⁴ para que los dibujen y después montar una exposición como en los museos. Para hacer Arte Pop, imprimir una fotografía de los niños en blanco y negro (que la copia este clara), los niños con ayuda de la educadora remarcará los contornos de su fotografía (rostro o cuerpo) con un marcador negro o café de punto fino y después dibujará con colores contrastantes cada parte de la fotografía, la cara color azul o amarillo, la blusa verde, el cabello anaranjado... pueden usar acuarelas o pintura digital. Para hacer una pintura surrealista deberán recortar diversas imágenes de revistas y después pegarlas en una cartulina, papel cascarón o ilustración, el cual deberá tener un marco cuadrado o rectangular para pegar dentro las imágenes, pueden pegar un niño y en el estómago de un niño una ventana, alrededor pájaros con alas de hojas de árbol volando y que de su cabeza salgan mariposas, etcétera. La maestra deberá dar sugerencias a los niños apoyándose en los distintos estilos de arte que existen.
Para montar una exposición fotográfica, los niños pueden llevar a la escuela sus cámaras y tomar fotos a todo aquello que quieran o en su casa con sus papás tomar fotos de aquello que sea significativo para ellos. Revelar las fotografías, enmarcarlas y presentar la exposición a los demás grupos o a los padres de familia. Es importante que los niños tomen las fotografías, no importa como salgan.
- **Materiales:**
 - * Dibujos
 - * Fotografías
 - * Esculturas

⁸⁴ Dibujos cubistas [<http://coloreardibujo.com/colorear-dibujos-cubistas>] Consulta 12 de mayo de 2010, 11:39.

- * Pinturas
- * Acuarelas
- * Pinceles
- * Pintura digital
- * Plumones cafés y negros de punto fino
- * Tijeras
- * Pegamento
- * Cartulina, papel cascarón o ilustración

▲ Estrategias para el Campo Formativo: Expresión y apreciación artísticas

Aspecto en que se organiza: Expresión dramática y apreciación teatral

ESTRATEGIA 1. Teatro- Expreso Pequeños

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Participa en juegos simbólicos improvisando a partir de un tema utilizando su cuerpo y objetos de apoyo como recursos escénicos/Inventa historias, personajes y lugares imaginarios para representarlos en juegos que construye y comparte en grupo/Participa en el diseño y la preparación de la puesta en escena de obras creadas por el grupo/Realiza diferentes desplazamientos en un escenario, coordinando y ajustando los movimientos que requiere al hacer representaciones sencillas.
- **Competencia:** Expresa mediante el lenguaje oral, gestual y corporal, situaciones reales o imaginarias en representaciones teatrales sencillas.
- **Experiencia de aprendizaje:** **Experiencia antes descrita en desarrollo de competencias para el aspecto de Identidad personal en el campo formativo Desarrollo personal y social.**
- **Materiales:** **Descritos antes en desarrollo de competencias para el aspecto de Identidad personal en el campo formativo Desarrollo personal y social.**

Exhibición: Teatrino- Soy pequeños

- Experiencia interactiva: Los niños van a presenciar obras de teatro que presentaran los cuates, interviniendo para que los niños ayuden a resolver conflictos de la obra.
- Objetivos de aprendizaje:
 - * Conocer a través de una obra de teatro sobre el valor de la amistad, el compromiso y responsabilidad, respeto a la naturaleza, a los seres humanos, el valor y la honestidad.
- Inteligencias que se favorecen: Inteligencia intrapersonal e interpersonal
- Materiales: Es un pequeño teatrino con cortinillas, al frente hay sillas para los espectadores, en la parte de atrás hay un equipo de sonido (aparato de audio, micrófono, cd con el guion) para la ambientación de la obra y títeres de animales zorra, jabalí, abeja y jirafa.

1. **Teatrino- Soy pequeños**

- **Objetivo o aprendizajes esperados:** Explica qué personaje o personajes de la obra le causaron más impacto y por qué/Explica que sensaciones le provocaron los efectos de sonido en la obra, la música, la iluminación, las expresiones de los personajes en ciertos momentos, el vestuario y la escenografía/Dialoga sobre lo que entendió al observar la obra y la escena que más le impresionó.
- **Competencia:** Conversa sobre ideas y sentimientos que le surgen al observar representaciones teatrales.
- **Experiencia de aprendizaje:** El teatrino del museo es un escenario de teatro guiñol en el que los cuates actúan obras teatrales con distintos títeres, para fomentar en los niños valores como la amistad, el compromiso y responsabilidad, respeto a la naturaleza, a los seres humanos, el valor y la honestidad. Las maestras y los padres de familia deberán presentar las obras teatrales a los niños que actuarán como

espectadores, procurando que la obra sea interactiva para que los niños participen expresando sus sentimientos, emociones y pensamientos mientras se desarrolla la obra de teatro. Los títeres que se utilicen serán de acuerdo a la obra teatral que se representará por parte de las maestras o los padres de familia, pueden ser obras teatrales inventadas o representar cuentos, mitos, fábulas y leyendas. De preferencia utilizar música para la ambientación o cualquier material o sonido con partes del cuerpo y utilizar voz fuerte y dando énfasis a las distintas emociones que se encuentran en el guion. La obra puede ser presentada en un salón de clases o en el patio de la escuela y puede haber sillas o los niños pueden sentarse en el piso. Al finalizar la presentación, preguntar a los niños su opinión sobre la obra.

▪ **Materiales:**

* Escenario de teatro guiñol. El escenario puede realizarlo con cartón grueso como el de las cajas grandes de productos alimenticios o electrodomésticos, o madera (hojas de triplay), si deciden realizarlo con madera es necesario utilizar herramientas como taladro, clavos, cortador de madera, entre otras, y pedir ayuda a alguien que sepa realizar este trabajo.

* Salón o Patio

* Sillas o piso

* Grabadora

* Música

* Objetos o partes del cuerpo que produzcan sonido

* Títeres hechos con guantes, calcetas, medias, muñecos de peluche

* Cartón grueso

* Pegamento

* Pinturas de varios colores

* Tijeras o cúter

* Madera

* Herramientas varias

* Guiones teatrales

▪ **Experiencia práctica. Teatrino- Soy pequeños**

Actividad realizada en el Colegio Plancarte.

La actividad de teatro guiñol o teatro de representación con personas, era una actividad que se realizaba el último viernes de cada mes. Se formaban equipos de padres de familia, de 4 o 5 integrantes, los cuales representaban una obra de teatro original o ya escrita, con títeres de hilos, títeres guiñol, muñecos o ellos mismos hacían los personajes. La actividad se llamaba "Chocolate literario", a la cual estaban invitados todos los niños del preescolar y los padres de familia. Al final de la presentación de la obra se repartía chocolate, café, atole y pan o galletas.

▲ TODOS LOS CAMPOS FORMATIVOS



Exhibición: Melodía a la lotería- Pertenezco

- Experiencia interactiva: Los niños juegan a la lotería que trata de las características de la gente de México. Tales características se refieren a lo físico, étnico, cultural, de género y social.
- Objetivos de aprendizaje:
 - * Que los niños reconozcan las diferentes características físicas, étnicas, culturales, de género y sociales que representan a la gente de México.
- * Experimentar a través del juego de la lotería para sentirse parte del entorno.
- Inteligencias que se favorecen: Inteligencia intrapersonal e interpersonal
- Materiales: Es un espacio semicerrado en donde se encuentra una mesa con gráficos de lotería sobre diferentes actividades. Cuenta con una pantalla de plasma para poder observar las tarjetas. Lotería de gente y de juguetes.

ESTRATEGIA. Melodía a la lotería- Pertenezco

- **Experiencia de aprendizaje:** La educadora puede usar el juego de la lotería para el desarrollo de competencias en todos los campos formativos. Deberá realizar juegos de lotería por cada niño/a dependiendo del tema que estén viendo, por ejemplo, si conocerán juguetes, insectos, animales en peligro de extinción, alimentos, figuras geométricas, instituciones de una ciudad, partes de una casa, síntomas de enfermedades, lugares representativos de los estados de México, etcétera. Dará a cada niño un juego de la lotería con las imágenes, usará frijoles, botones o cualquier otro material para poner en cada dibujo cuando la maestra vaya diciendo el nombre y muestre la tarjeta con la imagen. Ganará quien haya llenado todas las imágenes del juego de lotería y grite ¡Lotería!
- Materiales:
 - * Juegos de lotería para cada niño
 - * Tarjetas con las imágenes de la lotería que se jugará
 - * Frijoles
 - * Botones
 - * Piedras pequeñas
- Experiencia práctica. Melodía a la lotería- Pertenezco
Las maestras hicieron tarjetas del juego de la lotería para que los niños conocieran a los insectos. Hicimos un juego por cada niño del grupo. Después una maestra mencionaba y mostraba la imagen de cada uno de los insectos y los niños ponían una tapa rosca en la imagen correspondiente en su tabla de lotería. Algunos niños quisieron mencionar y mostrar a sus compañeros las imágenes.

Además de esta estrategia en la que se pueden desarrollar las competencias de todos los campos formativos están también el minisúper y el teatro.

ANEXOS

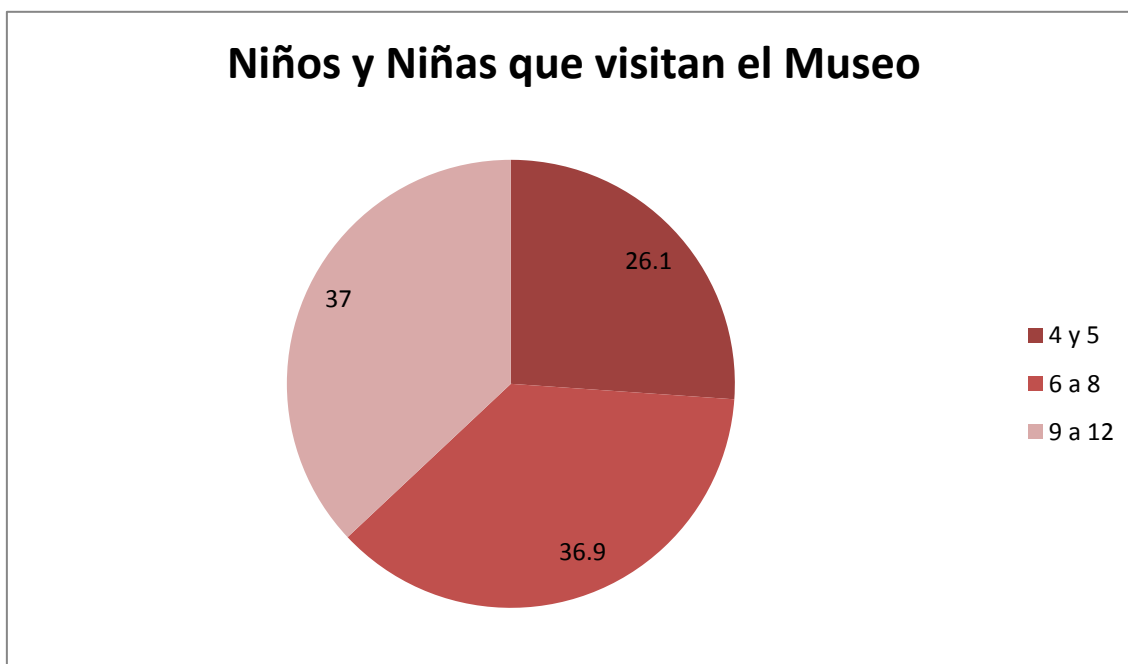
Durante 2000 a 2005 trabajé en Papalote Museo del Niño, en el último año colaboré en un proyecto de investigación llamado *Evaluación del aprendizaje en un museo interactivo* que el museo solicitó a Valora Consultoría S.C para evaluar el tipo de aprendizaje que los visitantes obtenían de su visita.

La evaluación incluyó tres elementos que forman parte de todo proceso educativo: “el sujeto del mismo, los niños y niñas en este caso; los mediadores del aprendizaje, función que en el Museo es sostenida básicamente por los *cuates*, pero en la que los maestros y padres de familia juegan también un papel; y los recursos o fuentes de aprendizaje, en nuestro caso se incluyen aquí las exhibiciones del Museo”.⁸⁵

El propósito general consistió en: Evaluar el aprendizaje de niños y niñas de 4 a 12 años que visitan Papalote Museo del Niño, acompañados de su grupo escolar o de su familia.

Durante cuatro semanas, se entrevistó a 1257 niños de 4 a 12 años. De ellos, 632 visitaron el museo con sus escuelas y 625 con sus familias. Del total de esta muestra, 26.1% de los niños tienen entre 4 y 5 años, 36.9% tiene entre 6 y 8 años, y el 37% restante son niños de 9 a 12 años de edad. Sin manipular deliberadamente la variable sexo, la muestra se conformó con 50.6% de mujeres y 49.4% de hombres, lo que coincide con la distribución poblacional en el país. De esta manera, se manifiesta la aleatoriedad en la selección de los entrevistados.

En la siguiente gráfica se indica la distribución por rango de edad de los niños y niñas que visitan Papalote Museo del Niño, como se puede observar, la cantidad de niños de 4 y 5 fue menor que los otros dos grupos en casi 10 puntos porcentuales.⁸⁶



⁸⁵ VALORA. Evaluación del aprendizaje. PRESENTACIÓN GENERAL DE RESULTADOS. Resumen. México 2005, p. 5.

⁸⁶ VALORA. Evaluación del aprendizaje. LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS. México, 2005, p. 4.

Valora tomó la definición de aprendizaje que proporcionó el MLA (The museums, Libraries and Archives Council) para sus proyectos de evaluación:

“El aprendizaje es un proceso que consiste en involucrarse de forma activa con la experiencia. Es lo que las personas hacen cuando dan significado al mundo. Puede incluir el incremento o la profundización de conocimientos, valores, sentimientos y actitudes, así como la capacidad de reflexionar y comprender. El aprendizaje efectivo, conduce al cambio, al desarrollo y al deseo de aprender más”.⁸⁷

Desde el punto de vista operativo se consideró que:

“... las recolecciones reflejadas en nuestras entrevistas no sólo son lo que las personas *recuerdan*, sino lo que aprendieron de su experiencia museística”.⁸⁸

Estos recuerdos-aprendizajes son lo que los niños obtienen de su visita al museo y se organizaron en categorías llamadas Resultados Generales de Aprendizaje (RGA)⁸⁹ : conocimientos, habilidades, actitudes, inspiración y progresión.⁹⁰

Estas categorías se utilizaron para dar dirección a la evaluación, para estructurar las herramientas de evaluación y para el análisis de resultados.

Dentro de los conocimientos, se toma en cuenta: la adquisición básica de información y datos, relacionado con la memorización y el recuerdo de contenidos específicos. Se adquieren nuevos conocimientos, se reconoce información que ya se tenía y se refuerza la información que ya se tenía.

Las subcategorías incluidas en esta dimensión se definieron en función de la organización curricular de la escuela primaria en México.

Conocimientos⁹¹

Ciencias naturales	Enuncia información, datos, hechos o procesos relativos a la Física, Química, Biología, Ecología, Geografía Física
Ciencias sociales	Enuncia información, datos hechos o procesos relativos a la Historia, Civismo, Geografía humana
Matemáticas	Enuncia información, datos hechos o procesos relativos a la Aritmética y Geometría
Lenguas	Enuncia información, datos hechos o procesos relativos a las lenguas

⁸⁷ Hooper-Greenhill, E. Traducido por Valora Consultoría, S.C. citado en VALORA. Evaluación del aprendizaje. PRESENTACIÓN GENERAL... p. 4.

⁸⁸ Falk, J. y D. Dierking (1992) The museum experience, Washington, D.C., Whalesback Books, Traducido por Valora Consultoría, S.C. citado en VALORA. Evaluación del aprendizaje. PRESENTACIÓN GENERAL... p. 4.

⁸⁹ Global Learning Outcomes (MLA).

⁹⁰ VALORA. Evaluación del aprendizaje. PRESENTACION GENERAL... p. 5.

⁹¹ VALORA, S.C. Capacitación de codificadores. México 2005, p. 7.

Arte	Enuncia información, datos hechos o procesos relativos a las artes gráficas, escénicas u otras
Educación física	Enuncia información, datos hechos o procesos relativos al conocimiento de la educación física y deportiva
Tecnología	Enuncia información, datos hechos o procesos relativos a tecnologías
Otros conocimientos	

Ejemplos:

- Define o menciona el concepto de gravedad
- Explica el funcionamiento del cuerpo humano
- Enlista nombres de los estados de la república
- Reconoce figuras geométricas
- Recuerda la lengua que se habla en un país
- Menciona lo que es una obra de teatro
- Nombra los planetas

Las habilidades se subdividieron en tres categorías: del pensamiento, que se refieren a la adquisición de nuevas formas de pensar o razonar; la profundización del conocimiento, y la aplicación del conocimiento adquirido para la solución de problemas. Están también las habilidades motrices, que se relacionan con la manipulación de objetos y la ejecución de la tarea. Aquí se toman en cuenta la percepción, imitación y manipulación, se incluyeron además habilidades motrices básicas y finas. Las habilidades de comunicación tienen que ver con el diálogo efectivo: expresar dudas, transmitir mensajes, negociar y llegar a acuerdos. Por otro lado, se toma en cuenta también la interacción no verbal como los gestos y señas que se utilizan para comunicarse.

Habilidades

Habilidades del pensamiento⁹²

Se tomó la clasificación que hace Marzano⁹³, incorporando una categoría adicional sobre las habilidades básicas.

Profundización y refinamiento de conocimientos	Calcula, selecciona, compara, clasifica, induce, deduce, analiza errores, argumenta, abstrae, generaliza, analiza perspectivas
Aplicación significativa del conocimiento adquirido para la solución de problemas	Resuelve problemas, experimenta, investiga
Ejercita habilidades básicas	Verbales y matemáticas
Otras habilidades del pensamiento	

⁹² VALORA, S.C. Capacitación de... p. 8-9.

⁹³ VALORA, S.C. Evaluación del aprendizaje. ENFOQUE Y METODOLOGÍA, México 2005, p. 9.

Ejemplos:

- Lee y escribe
- Realiza operaciones aritméticas
- Clasifica las plantas según ciertas características
- Relaciona elementos de la cadena alimenticia
- Experimenta para observar los resultados
- Sacar nuevas conclusiones a partir de lo que ve

Habilidades motrices⁹⁴

La clasificación que se ha tomado como base es la de Dave⁹⁵ que utiliza un criterio de perfeccionamiento en la tarea.

Percepción	- Usa y/o selecciona los sentidos para orientar sus movimientos y se prepara para responder a la tarea - Escucha, toca, siente, reconoce, distingue
Imitación	Imita los movimientos de otros
Manipulación	- Realiza ciertas tareas siguiendo las instrucciones o practicando (ensayo-error) - Produce objetos con sus manos
Precisión	Comete pocos errores en la realización autónoma de la tarea
Naturalización	Efectúa la tarea con dominio autónomo total
Habilidades motrices básicas	- Se desplaza (correr, reptar, trotar) - Salta - Gira - Manipula (lanzamientos)
Habilidades motrices finas	Recorta, teje, escribe en computadora
Otras habilidades motrices	

Ejemplos:

- Corre en la máquina de energía
- Lanza pelotas en la alberca
- Recorta, teje, ensarta
- Manipula el mouse y el teclado de la computadora
- Localiza lugares en el mapa
- Produce moco de King Kong
- Utiliza sus sentidos para orientarse

Habilidades de comunicación⁹⁶

⁹⁴ VALORA, S.C. Capacitación de... P.9-10.

⁹⁵ VALORA, S.C. Evaluación del aprendizaje. ENFOQUE..., México 2005, p. 8.

⁹⁶ VALORA, S.C. Capacitación de... p. 10-11.

Dialogo efectivo	<ul style="list-style-type: none"> - Expresa sus dudas y opiniones - Expresa mensajes con claridad - Dialoga con sus compañeros sobre la tarea que realiza - Negocia y llega a acuerdos
Interacción no verbal	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliza el gesto y el cuerpo para comunicar ideas y sentimientos y representar objetos o personajes - Comprende y responde a los gestos y movimientos de los otros
Otras habilidades de comunicación	

Ejemplos:

- Se puso de acuerdo con sus compañeros para hacer el programa de radio
- Le preguntó a los cuates cómo resolver un problema
- Platica con sus acompañantes
- Expresa ideas, opiniones y todo tipo de mensajes

Las actitudes y valores tienen que ver con la expresión de sentimientos y valores y comportamientos que denotan la disposición hacia conductas deseables. Se incluyen valores universales, conductas éticas y actitudes consideradas socialmente positivas.

Actitudes⁹⁷

Respecto a sí mismo	<ul style="list-style-type: none"> - Manifiesta o expresa confianza en sí mismo, satisfacción con su logro en la tarea - Se emociona con sus logros - Manifiesta sentirse valorado, atendido, escuchado, etcétera
Respecto a la tarea	<ul style="list-style-type: none"> - Se muestra paciente en la ejecución de la tarea - Acepta retos y desafíos - Expresa gusto, felicidad, diversión - Juega con gusto
Respecto a quienes le rodean	<ul style="list-style-type: none"> - Es respetuoso con los demás - Es amable y amistoso - Es tolerante con los otros - Es cooperativo en las tareas de equipo - Ayuda a otros cuando lo necesitan
Respecto a la sociedad	Expresa aprecio por la historia y las culturas
Respecto a la naturaleza	<ul style="list-style-type: none"> - Manifiesta aprecio por la naturaleza - Manifiesta conciencia de los problemas ambientales
Otras actitudes	

Ejemplos:

- Se siente contento jugando en las exhibiciones
- Acepta el reto de resolver un problema en la computadora
- Cree que se deben cuidar los recursos naturales
- Considera positivo que haya muchas lenguas
- Está de acuerdo con que se debe respetar a los demás

⁹⁷ VALORA, S.C. Capacitación de... p. 12.

La inspiración se manifiesta en los procesos de motivación, creatividad y sensibilidad que orientan a las personas a desarrollarse y enriquecer sus experiencias.

Inspiración⁹⁸

Motivación	- Muestra curiosidad e interés - Manifiesta deseos de aprender y saber más de temas que ya conoce o de nuevos temas - Expresa asombro y sorpresa por lo que ve, escucha y hace en el museo
Creatividad	- Imagina y propone lugares, personas, acciones, etcétera - Inventa algo nuevo - Produce algo original
Sensibilidad artística	- Manifiesta o expresa satisfacción con una tarea artística
Sensibilidad científica	- Manifiesta o expresa satisfacción con una tarea científica
Otras expresiones de inspiración	

Ejemplos:

- Expresa deseos de aprender más
- Expresa ideas y pensamientos originales
- Imagina que podría solucionar problemas científicos
- Expresa creatividad a través de dibujos, canciones y otras expresiones artísticas

La progresión se muestra en la intención de realizar alguna conducta o tener un cambio de actitud en el futuro como resultado de la visita al museo.

Progresión⁹⁹

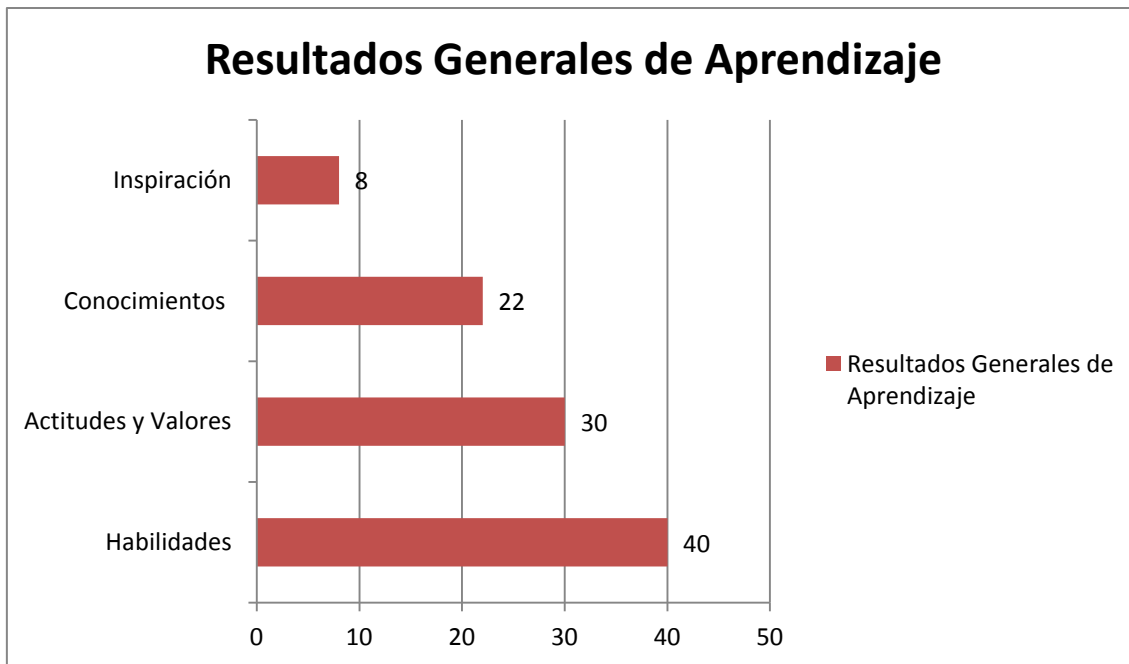
Intención de cambio o acción	Desearía regresar a Papalote o ir a otros museos
------------------------------	--

Los resultados de los cuestionarios que se realizaron en el museo muestran a las habilidades como los aprendizajes más destacados (40%), seguida de las actitudes y valores (30%), en tercer lugar los conocimientos (22%) y finalmente a experiencias inspiradoras (8%).¹⁰⁰

⁹⁸ VALORA, S.C. Capacitación de... p. 13-14.

⁹⁹ VALORA, S.C. Capacitación de... p. 14.

¹⁰⁰ VALORA. Evaluación del aprendizaje. LOS NIÑOS... p. 7.



De acuerdo al enfoque teórico que se manejó en el proyecto de investigación, las experiencias se convierten en aprendizajes solo si se integran a la estructura cognitiva de los niños, lo que sucede cuando se relacionan con conocimientos previos y nuevos, y adquieren así sentido, luego de lo cual estos nuevos significados son retrotraídos por la memoria cuando otra vez entran en contacto con nuevas experiencias.

“Además de las entrevistas realizadas en el Museo, era de gran relevancia saber qué sucedía al paso del tiempo con el aprendizaje de los niños, por lo que también se entrevistó a 455 niños que habían visitado el museo entre enero y mayo del 2005. De ellos, 54.7% cursa alguno de los primeros tres grados de primaria (primaria baja) y el 45.3% restante cursan de cuarto a sexto de primaria (primaria alta). La mitad de estos cuestionarios se aplicó en escuelas públicas y la mitad en escuelas privadas. En este grupo hubo una mayor representación de las mujeres (55.3%). Las escuelas patrocinadas constituyen 36.9% de las consideradas en el estudio”.¹⁰¹

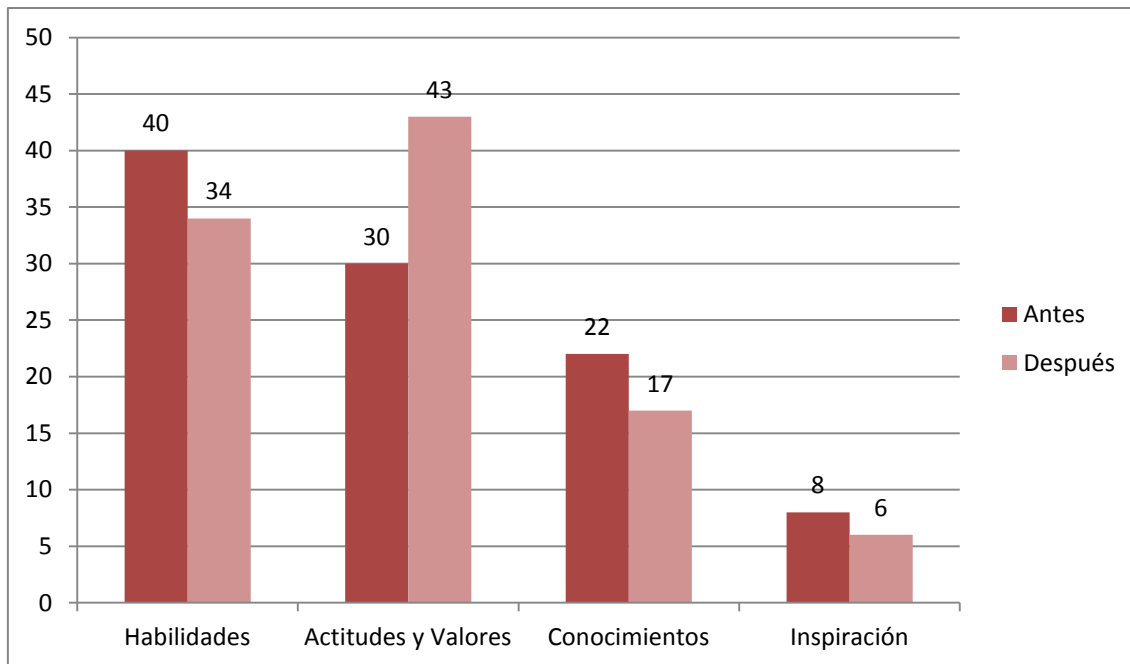
Se elaboraron dos versiones del cuestionario, una para los niños de primaria baja (1° a 3er. grado) y otro para primaria alta (4° a 6° grado).¹⁰²

Uno de los hallazgos más importantes de este trabajo es el cambio en cuanto al orden de los Resultados Generales de Aprendizaje respecto al día de la visita. Como se puede ver, en el momento en el que la experiencia acababa de ocurrir las habilidades resultaban ser lo más evidente, pero algunos meses después pareciera ser que lo más significativo se desplazó hacia el espectro actitudinal. De hecho, las actitudes y valores son el único aspecto que se fortaleció al paso del tiempo y si bien las habilidades fueron la categoría de RGA que más se redujo, también lo hicieron los conocimientos y la inspiración.¹⁰³

¹⁰¹ VALORA. Evaluación del aprendizaje. PRESENTACIÓN GENERAL DE... p. 6.

¹⁰² VALORA. Evaluación del aprendizaje. LOS NIÑOS... p. 12.

¹⁰³ VALORA, *op. cit.* p. 15.



Ya vimos que los niños entrevistados en el museo dieron más relevancia a las habilidades, lo mismo sucede con los niños de primaria baja entrevistados en las escuelas, los niños de primaria alta dieron más relevancia a los conocimientos.

Un aspecto importante que se menciona en los resultados de las encuestas que se realizaron a los niños y las niñas en las escuelas meses después de haber visitado el museo es que recuerdan haber realizado las actividades en el museo con gran satisfacción, lo cual indica el impacto de la experiencia educativa en el museo.

Los niños de 4 y 5 años entrevistados en el museo (no se realizaron entrevistas en las escuelas de preescolar a los niños) obtienen como aprendizajes destacados las habilidades psicomotrices (básicas, finas y de percepción), seguidas de las actitudes y valores, los conocimientos y finalmente la inspiración y progresión.

Algunas de las respuestas de los niños de 4 y 5 años a las siguientes preguntas fueron¹⁰⁴:

¿Qué es lo que más te gusta? (Habilidades psicomotrices)

- * Las pelotas porque las podía agarrar y las podía aventar, las pelotas azules y rosas me gustan
- * Hacer ejercicio y te pones más fuerte
- * La arena que se siente rica y suave
- * Las pelotas porque pude atinar a la canasta
- * La resbaladilla porque me gusta echarme

¹⁰⁴ VALORA, *op.cit.* pp. 20-21.

¿Qué aprendiste en el museo? (Actitudes y valores)

- * A convivir con otros niños, respetar a los demás, a no comer comida chatarra
- * A cuidar el agua, las plantas y los animales
- * A cuidar a mis mascotas para que nunca se mueran y a cuidar los árboles
- * A jugar y divertirme

¿Qué es lo que más te gusto? (Conocimientos)

- * Ver a los animales, conocer a los osos
- * Sobre las plantas y el universo
- * Aprendí a saber la hora, a leer, a estudiar la hora, los números, el abecedario y las letras

¿De lo que aprendiste hoy, hay algo que te servirá en tu casa o escuela? (Inspiración y Progresión)

- * Hacer un pastel y un muñeco
- * Quiero jugar a la tiendita con mis papás porque tengo esas cosas en mi casa
- * Cuidar el agua, portarme bien
- * Comprar en el súper y colorear
- * A no perderme

Algunas de las conclusiones generales que se realizaron de la evaluación fueron que:

1. “Se encontró evidencia suficiente como para asegurar que Papalote Museo del Niño facilita experiencias de aprendizaje de muy diversa naturaleza a los niños de entre 4 y 12 años.
2. Se pudo comprobar que las experiencias más significativas durante el día de la visita se inclinan con claridad hacia las habilidades y las actitudes, seguidas del conocimiento y, en menor medida de la inspiración.
3. La agenda de los niños, y por ende sus aprendizajes, tiene que ver fundamentalmente con su edad y nivel educativo. Los niños más pequeños priorizan, disfrutan y sacan mayor ventaja de las actividades que desafían su desarrollo psicomotriz. A medida que la edad de los niños aumenta, también lo hace su capacidad de integrar nuevos conocimientos, sobre todo de ciencias naturales, y de sentirse motivados para aprender más.
4. Con el paso de algunas semanas o meses, los recuerdos de los niños se concentran más en la satisfacción que experimentaron realizando las tareas que en cualquier otra cosa.

5. Los niños perciben con facilidad que el Museo tiene una función educativa. No sólo tienen claro lo que les gusta de él, sino lo que les ha aportado y lo que les podría ser útil en el futuro inmediato”.¹⁰⁵

Considerando los resultados obtenidos en el proyecto de investigación: *Evaluación del aprendizaje en un museo interactivo*, el museo lleva a cabo a la práctica adecuadamente las teorías constructivistas en las que se fundamenta.

Los autores en que se sustenta el programa educativo de papalote son:¹⁰⁶

- L. Vigotsky (1896-1952)

Propone que los ambientes de aprendizaje deben ser adecuados a las necesidades e intereses de los niños. Considera importante desarrollar actividades de coordinación motriz, paralelas al desarrollo de la inteligencia, a partir de experiencias ordenadas y la toma de decisiones, desde temprana edad.

- María Montessori (1870-1952)

Considera importante fomentar la libertad del niño para despertar sus intereses hacia el objeto de estudio.

- Jean Piaget (1896-1980)

Plantea que el conocimiento no se da a un observador pasivo. Sino que tiene que ser descubierto y construido por la actividad del sujeto. El conocimiento es acción y procede de la acción.

- Reuven Feuerstein (1921-)

A través de la experiencia del aprendizaje mediado propone procesos de interacción por medio de elementos seleccionados de manera intencional para propiciar que otra persona perciba, registre, comprenda y experimente de modo cognitivo y emocional para propiciar que relacione estímulos, hechos y sentimientos.

- Howard Gardner (1943-)

Propone que la educación sea para la comprensión, para resolver y generar problemas y para desarrollar todas las habilidades de cada una de las inteligencias.

- John Falk (1946-)

Considera que el aprendizaje contextual se da en un ambiente planificado y rico en estímulos, donde se propicia la convergencia de tres contextos: el personal, el socio-cultural y el físico.

Su enfoque: la construcción del conocimiento a partir de la motivación y el juego, apoyados por un educador-mediador.

¹⁰⁵ VALORA, op.cit. pp. 46-47.

¹⁰⁶ PAPANOTE MUSEO DEL NIÑO. Modelo educativo. México 2010. pp. 1-3.

- Eric Jensen (1970-)

Considera que al optimizar las funciones del cerebro se logran procesos cognitivos, físicos, culturales y ambientales. La herramienta óptima que encuentra es el aprendizaje a través del arte y comprueba cómo se logra el desarrollo de habilidades y las conexiones neuronales necesarias para aprender mejor.

- La experiencia educativa de Reggio Emilia / Loris Malaguzzi (1963-)

Experiencia educativa socio-constructivista en escuelas preescolares. Para estas escuelas el desarrollo artístico es vital y está unido al desarrollo cognitivo. Consideran que la colaboración comunitaria, logra resultados con mayor éxito.

CONCLUSION

Es enriquecedor como Pedagoga realizar una investigación en la que se observen cómo los modelos educativos tienen concreción en la práctica. En este caso se observó cómo Papalote Museo del niño se fundamenta en principios del modelo constructivista y cómo lo lleva a la práctica en las experiencias educativas que el museo ofrece en cada una de las exhibiciones.

De acuerdo al Programa de Estudio 2011. Guía para la Educadora. Educación Básica. Preescolar de la Secretaría de Educación Pública, es necesario elevar la calidad de la educación y fortalecer la práctica educativa de las educadoras basada en el constructivismo.

Los docentes no conocen los modelos educativos y por lo tanto no pueden llevar a cabo situaciones didácticas en las que los niños tengan la oportunidad de participar activamente en su proceso de conocimiento.

Ante este panorama, propongo acciones que contribuyan al mejoramiento de la práctica educativa, que ayuden a las maestras a desarrollar en los niños las competencias establecidas en cada uno de los campos formativos establecidos por el Programa de Estudio 2011, que lleven a cabo las propuestas desde un enfoque constructivista, realizando un papel de mediador entre el conocimiento y los niños, que lean y comprendan el Programa de Estudio y sobre todo que disfruten la experiencia de ser maestras de educación preescolar y que se conviertan en partícipes al igual que los niños en el proceso educativo, que conozcan las características individuales de los niños y que lleven a cabo actividades en las que los niños puedan integrarse como grupo y desarrollar las competencias que establece el programa.

Como hemos visto, el modelo constructivista se ha implementado en los museos, más que en las escuelas; debido principalmente a la falta de recursos económicos y a las condiciones físicas de las escuelas de educación preescolar, así como a la falta de conocimientos por parte de las maestras.

Es importante también poder recuperar la experiencia profesional que he tenido en escuelas preescolares y reafirmar la idea de que la escuela preescolar juega un importante papel en la formación de los individuos, sobre todo, porque en este nivel educativo se puede utilizar mucho más el juego para realizar las actividades con los niños que en otros niveles del sistema educativo.

Sin duda, mis experiencias en Papalote Museo del Niño y en las escuelas con grupos preescolares, me ayudaron a poder construir las propuestas que describo en este trabajo; sin embargo, quienes más me ayudaron en la construcción, fueron los mismos niños con los que trabajé, ya que a partir del conocimiento que tenía de cada uno de ellos (como actuaban, como era su ritmo de aprendizaje, que les gustaba o disgustaba, etcétera) es que dirigía las actividades, por decirlo de alguna manera, porque en ciertos momentos de las actividades la maestra no es quien dirige a los niños, sino que se convierte en una partícipe más de las experiencias educativas.

He llevado a cabo en escuelas preescolares algunas de las estrategias que propongo en este trabajo, en la mayoría de estas observé que los niños

disfrutaban realizando las actividades ya que tenían la oportunidad de actuar, de tocar, de moverse y de hablar. Utilizaba materiales reciclables accesibles a todos los padres de los niños que asistían a la escuela, que no significaran peligro para los niños y lo más importante es salirse del esquema tradicional en el que la maestra dirige las actividades sin participar en ellas, convertirse en una integrante más del grupo y realizar las actividades con los niños de manera lúdica.

Esto es algo que a muchas maestras de educación preescolar les hace falta, salirse de su silla y su escritorio para involucrarse en las actividades que ella misma diseña para el aprendizaje de los niños, así como investigar y elaborar junto con los niños para tener una mayor posibilidad de obtener aprendizajes significativos y desarrollar habilidades, aptitudes, conocimientos, etcétera funcionales para la vida de los niños.

Como ya había mencionado, muchas escuelas no cuentan con las condiciones ni recursos necesarios para implementar modelos educativos innovadores; a pesar de esto, si cuentan con lo indispensable para aplicar el modelo constructivista, elementos que forman parte de todo proceso educativo: los niños, las maestras y los conocimientos.

BIBLIOGRAFIA

- AUSUBEL-NOVAK-HANESIAN. *Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. 2ª. ed. Trillas. México 1983.
- BALLEENILLA, Fernando, *et. al.* Grafos y relatos de caso, dos proyectos de materiales alternativos. Grupo “La Illeta”, adscrito al Seminario de Discusión del proyecto IRES, CEP DE Benidorm. España.
- BREMBECK, Cole. *Nuevas estrategias para el desarrollo educativo: investigación intercultural de alternativas no formales*. Buenos Aires, 1976.
- COLL, César. *Psicología genética y educación*. Edit. Oikos-Tau. Barcelona, España, 1981.
- COLL, César e Isabel Solé (1991). *Aprendizaje significativo y ayuda pedagógica* en: Cuadernos de Pedagogía No. 168. España.
- DIAZ BARRIGA, Ángel. *Didáctica y curriculum*. México 1997.
- DIF Nacional. *Curso de capacitación complementaria. El juego*. México 2007.
- GARCIA VERA, Freslinda. *El constructivismo en el ámbito de la educación básica* en Revista Magisterio núm. 16, año 2004. México 2004.
- HERNANDEZ ROJAS, Gerardo. *Paradigmas de la psicología educativa*. México 1991.
- MONTESSORI, María. *La mente absorbente del niño*. 1ª. Edición. México 1986.
- PADILLA, J. Desarrollo de los museos y centros interactivos de ciencia en México en: J.A. CHAMIZO (coord.) Encuentros con la ciencia. El impacto social de los museos y centros de ciencia. México, Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología, 2000.
- PALACIOS, Jesús. *La cuestión escolar. Críticas y alternativas*. Barcelona, España. 1988.
- PAPALOTE MUSEO DEL NIÑO. *Carpeta comunico*. Dirección de servicios educativos. México 2005.
- PAPALOTE MUSEO DEL NIÑO. *Carpeta comunico pequeños*. Dirección de Servicios Educativos. México 2005.
- PAPALOTE MUSEO DEL NIÑO. *Carpeta de capacitación comprendo*. Dirección de servicios educativos. México 2005.
- PAPALOTE MUSEO DEL NIÑO. *Carpeta de capacitación expreso*. Dirección de servicios educativos. México 2005.
- PAPALOTE MUSEO DEL NIÑO. *Carpeta de contenidos pertenezco*. Dirección de servicios educativos. México 2006.
- PAPALOTE MUSEO DEL NIÑO. *Carpeta de contenidos soy*. Dirección de servicios educativos. México 2006.
- PAPALOTE MUSEO DEL NIÑO. *Carpeta expreso pequeños*. Dirección de servicios educativos. México 2005.

- PAPALOTE MUSEO DEL NIÑO. *Carpeta pertenezco pequeños*. Dirección de servicios Educativos. México 2005.
- PAPALOTE MUSEO DEL NIÑO. *Carpeta soy pequeños*. Dirección de Servicios Educativos. México 2005.
- PAPALOTE MUSEO DEL NIÑO. *Espacios Museográficos*. México 2009.
- PAPALOTE MUSEO DEL NIÑO. *Experiencia de aprendizaje mediado*. México 2005.
- PAPALOTE MUSEO DEL NIÑO. *Informe Anual 2006*. México 2006.
- PAPALOTE MUSEO DEL NIÑO. *Manual de capacitación comprendo pequeños*. Dirección de servicios educativos. Coordinación de capacitación. México 2010.
- PAPALOTE MUSEO DEL NIÑO. *Modelo educativo*. México 2010.
- PAPALOTE MUSEO DEL NIÑO. *Renovación*. México, 2003.
- PAPALOTE MUSEO DEL NIÑO. *Renovación de Papalote*. México 2000.
- PAPALOTE MUSEO DEL NIÑO. *Sustento teórico*. Dirección de servicios educativos. México 2010.
- PAPALOTE MUSEO DEL NIÑO. *Taller Papalote Museo del Niño como herramienta de apoyo al trabajo educativo*. Dirección de servicios educativos. México, 2000.
- SAVATER, Fernando. *El valor de educar*. Barcelona, España, 1997.
- SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. *Programa de Educación Preescolar 2004*. México 2004.
- SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. *Programa de Estudio 2011. Guía para la Educadora. Educación Básica. Preescolar*. México 2011.
- SIGUÁN, Miguel. et. al. *Actualidad de Lev S. Vigotsky*. Barcelona, España. 1992.
- VALORA CONSULTORIA S.C. *Capacitación de codificadores*. México 2005.
- VALORA, S.C. *Evaluación del aprendizaje. ENFOQUE Y METODOLOGÍA*. México 2005.
- VALORA CONSULTORIA S.C. *Evaluación del Aprendizaje. LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS*. México 2005.
- VALORA CONSULTORIA S.C. *Evaluación del Aprendizaje. PRESENTACIÓN GENERAL DE RESULTADOS*. Resumen. México 2005.

INTERNET

- Bacterias, fotos, retratos, imágenes y fotografía de archivo [<http://es.123rf.com/stock-photo/bacterias.html>] Consulta: 03 de mayo de 2010, 7:29.
- ¿Cómo hacer papel reciclado casero? [<http://ecolon.bligoo.com.ar/content/view/1470904/Como-hacer-papel-reciclado.html#content-top>] Consulta: 12 de mayo de 2010, 10:32.
- ¿Cómo hacer una cámara de video con material reciclable? [http://www.dibujosparapintar.com/manualidades_camara_video.html] Consulta 05 de mayo de 2010, 9:20.
- Definiciones y tipos de aprendizaje significativo- CPR CEUTA [www.cprceuta.es] Consulta: 27 de noviembre 2012, 13:49.
- Desarrollo del lenguaje [<http://www.peterson.edu.mx>] Consulta: Enero 2011.
- Desarrollo psicomotor según Piaget [<http://psicomotricidadinfantil.blogspot.com>] Consulta: Enero 2011.
- Dibujos cubistas [<http://coloreardibujo.com/colorear-dibujos-cubistas>] Consulta 12 de mayo de 2010, 11:39.
- Disfraz de bombero [<http://www.manualidadesinfantiles.org/disfraz-bombero/>]. Consulta 05 de mayo de 2010, 8:26.
- El desarrollo motor [<http://elldesarrolloinfantil.com>] Consulta: Enero 2011.
- Montessori education (UK) LTD. Áreas de aprendizaje y desarrollo [<http://www.montessorieducationuk.org>] Consulta Enero de 2011.
- Universidad de León. El espacio en educación infantil [<http://www.educea.cl>] Consulta: Enero de 2011.

