

# **AULA ABIERTA**

REVISTA DEL  
INSTITUTO DE CIENCIAS DE LA EDUCACION

## SECCIONES:



1.-ESTUDIOS incluye artículos sobre las diversas temáticas de las Ciencias y de las Técnicas de la Educación referentes a todos los niveles educativos.



2.-EXPERIENCIAS Y REALIZACIONES recoge programaciones y ensayos de carácter práctico y, en general, todo trabajo que refleje la aplicación de técnicas de investigación a los diversos campos de la temática educativa.



3.-INFORMACION aporta noticias y datos sobre las actividades del Distrito y de otras entidades y organismos que trabajan en investigación educativa y formación del profesorado.



4.-DOCUMENTACION inserta textos normativos, bibliografías temáticas, reseñaciones de libros y referencias sobre material didáctico.



## CONSEJO DE DIRECCION

### PRESIDENTA:

PATRICIA SHAW FAIRMAN, Directora del Instituto de Ciencias de la Educación de la Universidad de Oviedo.

### MIEMBROS:

ROGELIO MEDINA RUBIO, Director Adjunto del ICE de Oviedo.

ENGRACIA DOMINGO GARCIA, Jefe de la División de Investigación del ICE de Oviedo.

MARIO DE MIGUEL DIAZ, Jefe de la División de Orientación del ICE de Oviedo.

TEOFILO RODRIGUEZ NEIRA, Jefe de la División de Formación del Profesorado del ICE de Oviedo.

### DIRECTOR:

TOMAS DE LA A. RECIO GARCIA, Catedrático del Instituto «Alfonso II» de Oviedo.

### ADMINISTRACION

Quintana, 30. Oviedo.

# SUMARIO

ENERO-ABRIL, 1980. N.º 28

## ESTUDIOS

	Págs.
Bases psicopedagógicas del juego simbólico en la educación de los primeros años escolares, por <i>María Asunción Prieto García-Tuñón</i> ...	5

## EXPERIENCIAS Y REALIZACIONES

	Págs.
Muestras de programaciones escolares .....	30
– El perro canelo .....	31
– Las enfermeras .....	36
– El código de circulación .....	42
– La mina .....	50
– El tren .....	56
– La casa .....	71
– Los peces .....	78
– El maíz, un producto de nuestra tierra .....	86
– La vivienda .....	95
– El mar .....	101
– El otoño .....	107
– El tiempo en otoño .....	115
– La gallina Pinta, el trabajo y la ayuda mutua .....	120
– La Navidad .....	126
– El aire .....	136
– Nuestra ciudad .....	143
– La abeja .....	148

## DOCUMENTACION

	Págs.
Selección de publicaciones relacionadas en el tema objeto de este número monográfico .....	159

### ADVERTENCIA

«AULA ABIERTA» NO ASUME NECESARIAMENTE LOS PUNTOS DE VISTA DE SUS COLABORADORES.

## NUMERO MONOGRAFICO

El presente número 28 de AULA ABIERTA tiene carácter monográfico. En él se recogen los trabajos y experiencias verificadas, durante los dos últimos cursos escolares, en un Seminario de educación preescolar y primer ciclo de educación general básica, promovido por el I.C.E. de la Universidad de Oviedo. Esta publicación es un reflejo de los estudios y actividades que, centrados en la temática psicopedagógica del **Juego simbólico en la educación de los primeros años escolares**, ha llevado a efecto el siguiente **Equipo de trabajo**:

- Isabel ALVAREZ SUAREZ, Profesora de párvulos del Colegio «Meres», Siero. Oviedo.  
Susana BARRERA RODRIGUEZ, Profesora de párvulos del Instituto de Puericultura de Oviedo.  
María Teresa BOBES NAVES (†), Profesora de Educación Preescolar del Colegio «Guillén Lafuerza». Oviedo.  
Amalia FERNANDEZ FERNANDEZ, Profesora de párvulos del Hogar Infantil de la Diputación Provincial. Oviedo.  
María Luisa FERNANDEZ PANTIGA, Profesora de Educación Preescolar del Hogar Infantil de Asistencia Social «Nuestra Señora de Covadonga». Oviedo.  
Remedios GARCIA GARCIA, Profesora de Educación Preescolar del Colegio Nacional «San Lázaro». Oviedo.  
Rogelia LLANEZA SUAREZ, Profesora de Educación Preescolar del colegio Nacional «Héroes de Simancas». Gijón.  
Carmen MEDINA RUBIO, Profesora de primer ciclo de Educación General Básica del Colegio Nacional «San Lázaro». Oviedo.  
Angeles NEIRA FERNANDEZ, Profesora de Educación Preescolar del Colegio Nacional «Baudilio Arce». Oviedo.  
Estrella NIETO MENENDEZ, Profesora de Educación Preescolar de la Agrupación Escolar de La Riera de Trubia. Oviedo.  
María Teresa NORIEGA COVIELLES, Profesora de Educación Preescolar del Centro Escolar «Cristo de las Cadenas». Oviedo.  
Maruja NORIEGA ALVAREZ, Profesora de Educación Preescolar de las «Escuelas Selgas». El Pito. Cudillero. Oviedo.  
Rosario PEREZ CUESTA, Profesora de la Escuela Nacional Mixta (primera etapa) de Miravalles. Villaviciosa. Oviedo.  
Natividad PEREZ GARCIA, Profesora de Educación Preescolar del Colegio Nacional «San Pedro de los Arcos». Oviedo.  
Emma PRIETO GUTIERREZ, Profesora de Educación Preescolar del Colegio «Nuestra Señora del Rosario». Sama de Langreo. Oviedo.  
María Josefa TRIGUERO, Profesora de Párvulos del Colegio Nacional «El Parque», de Blimea. San Martín del Rey Aurelio. Oviedo.

**Dirección y Coordinación:** M.<sup>a</sup> Asunción PRIETO GARCIA-TUÑÓN, Inspectora Técnico de Educación.



---

# BASES PSICOPEDAGOGICAS DEL JUEGO SIMBOLICO EN LA EDUCACION DE LOS PRIMEROS AÑOS ESCOLARES

M.<sup>a</sup> ASUNCION  
PRIETO GARCIA-TUÑON  
Inspectora Técnico de Educación

---

- 1.-Sentido y alcance de la articulación juego-aprendizaje.**
- 2.-Incidencia de la actividad lúdica en las dimensiones intelectual, afectiva y social.**
- 3.-Actividad lúdica y aprendizaje.**
- 4.-Adquisiciones en distintos ámbitos formativos a través del juego simbólico.**
- 5.-La programación de la actividad escolar.**

## **1. SENTIDO Y ALCANCE DE LA ARTICULACION JUEGO-APRENDIZAJE**

Durante los cursos 1977-78 y 78-79, hemos tenido ocasión de trabajar, de forma intensa y continuada, con un grupo de profesores del nivel de educación pre-escolar y primer Ciclo de Educación General Básica del distrito Universitario de Oviedo. Se trata de una experiencia llevada a efecto con el propósito de comprobar el alcance, valor y sentido del juego simbólico-representativo, como vía prioritaria de un aprendizaje en el que la autonomía, el estímulo y la reflexión personal del niño, permitan hacer de la escuela un lugar para la convivencia, la actividad inteligente y la investigación; y, evitar, en consecuencia, la insolidaridad, el automatismo y la memorización de contenidos no comprobables por los propios niños; así como el control de los efectos de la anticipación escolar.

Esta experiencia, cuya síntesis ahora exponemos, se realizó en forma de Seminario permanente, dentro de las actividades de estudio e investigación del Instituto de Ciencias de la Educación de la Universidad de Oviedo.

El hecho de no ceñirnos a las edades comprendidas oficialmente en el Parvulario (4-6 años) responde al criterio, comprobable por cuantos se hayan ocupado de la educación en estas edades, de que los compartimentos estancos son tan arbitrarios como artificiales; los límites divisorios por año natural o cronológico son inexcusables a efectos administrativos, pero es evidente que veinticuatro horas o un mes, no varían la actitud y maduración del niño respecto al aprendizaje. Por otra parte, ni la caracterización psicológica de estas edades ni, menos aún, la aptitud y madurez individual se adecúan a tales fronteras.

El que se haya abordado el aprendizaje desde el juego simbólico-representativo, no supone desatención o desinterés hacia otros tipos de juegos; ni, mucho menos, la

radicalización de sus fronteras; situación imposible, tanto por la propia naturaleza del juego en general y la del juego simbólico en particular, cuanto porque el tránsito, por parte del niño, de uno a otro tipo de juego no es, en ningún caso, ni radical ni excluyente. Se trata, simplemente, de un enfoque preferencial hacia una dimensión del juego que –como en otra ocasión habíamos expresado– «consideramos esencial en la fragua del pensamiento, la autonomía y la creatividad»<sup>1</sup>. El juego simbólico-representativo permite al niño su exteriorización, lo que le concede prevalencia no sólo en el ámbito intelectual (puente entre el pensamiento concreto y el abstracto, entre la sensación y la representación) sino también, y de forma especialmente significativa, en la expresión y la creatividad como aspectos profundamente vinculados a la vida afectiva y de relación.

Para enmarcar, desde un principio, el alcance de este trabajo, centrado en el juego simbólico, se ha tomado como criterio orientador la clasificación del juego de Piaget: *Juegos de ejercicio*, *juegos simbólicos* y *juegos de reglas*; por entender que esta clasificación tiene una amplia cobertura que permite una mayor flexibilidad dentro de estos tres grandes grupos de juego; y, sobre todo, porque ofrece un sentido dinámico al referirse a estadios sucesivos del proceso mental del niño<sup>2</sup>. Así mismo, hemos considerado, en el avance mental del niño desde el juego simbólico, aspectos afectivos de muy alto significado e incidencia no referidos en las investigaciones de Piaget.

Interesa otra importante aclaración, referida a la cualidad y condición de ese proceso ininterrumpido desde el juego al aprendizaje; en el sentido de que el juego no puede dejar de ser gozoso, desinteresado y pleno de sentido en su propia actividad. No se trata de un ardiz que desnaturalice el juego y fuerce el aprendizaje sino el camino, que aprendemos del propio niño, para mostrarle lo más valioso y enriquecedor de la Cultura. Desde la asimilación egocéntrica a la conducta cada vez más adaptada, el juego representativo guía al niño permitiéndole el gozo lúdico transferible a un trabajo autónomo y responsable sin que, en ese «intermezzo» puedan ser delimitadas las fronteras de uno y otro.

El planteamiento de nuestro trabajo exigió, como es natural, una puesta en común renovada en distintas sesiones, a efectos de que por muy amplio que pudiera ser el ángulo de enfoque –en atención a las distintas situaciones escolares y a la forma peculiar de abordarlas por cada profesora– se tuviera muy claramente delimitado a dónde se pretendía llegar y por qué. De acuerdo con la expresión de Kurt Lewin «no hay mejor práctica que una buena teoría», consideramos labor previa caracterizar el «rol» que debe ser asignado a la educación en los primeros años escolares. Así, hemos partido de la idea de que el núcleo de actividades en estos estadios evolutivos deberían estar, fundamentalmente, referido al desarrollo de la inteligencia, equilibrio afectivo, seguridad y confiabilidad personal, dominio y adaptación progresiva al medio (físico, vivo y humano); aspectos, todos ellos, que no se producen de forma aislada sino que se implican e interrelacionan. Cuando el niño pone en actividad su inteligencia, domina y se adapta mejor al «medio» y, como consecuencia, se siente más seguro y autónomo. Si tiene cubiertas sus demandas afectivas, el «medio» le abre nuevos ámbitos de forma más constructiva y dinámica.

Así mismo, nos ha resultado especialmente valiosa, como punto de partida para la reflexión y la acción escolar, la consideración de los tres conocidos *modelos psicopedagógicos* básicos que orientan la praxis educacional en los primeros años escolares: el *modelo de la psicología genética*, representado por Fröbel y Gessell, que pone su acento en el proceso de la maduración y en el crecimiento psico-físico del niño; el *modelo de la mediación*, sustentado por Watson, Skinner y Engelmann, preocupados

<sup>1</sup> PRIETO, M.ª A.: «Conquista del pensamiento, la autonomía y el sentido creativo por el juego simbólico». *Didascalía*. Diciembre, 1974.

<sup>2</sup> Si bien, consciente de que los «juegos de ejercicio», cediendo el paso al simbolismo, aún persisten; y, que, los de «regla» empiezan a ordenar, de forma flexible y entusiasta el juego representativo.

esencialmente de las adquisiciones directas culturales, a «partir de situaciones de aprendizaje fuertemente estructuradas»; y el *modelo de diálogo educacional* o teoría del desenvolvimiento por interacción, centrado en el desenvolvimiento del niño mediante la interacción constante entre éste y su medio. Modelo, este último, en el que confluyen, como es sabido, la teoría de la «*psicología cognitiva*» de Piaget (o del desarrollo intelectual como interacción de la maduración psicológica y de la influencia del medio); la teoría de la «*psicología dinámica*» de Erikson (que hace evidente que la vida afectiva y la personalidad se expansionan y enriquecen en el intercambio del niño y su medio cultural y humano, siendo el educador el creador y viabilizador de las condiciones más favorables de esa interacción); y, la teoría del «*learning by doing*» de Dewey (o de la adquisición del conocimiento por la acción y la experiencia y la fusión escuela-vida social).

Aunque no es posible establecer un «diálogo educativo» sin la concurrencia de los dos primeros modelos, especialmente sin dar la debida importancia al desarrollo madurativo, ha sido el modelo del *diálogo educacional* el que hemos considerado más ajustado a las líneas directrices de nuestro trabajo. De hecho, es el que está más en consonancia con la situación, actitud y exigencias de los niños de las primeras edades.

El mismo marco de este trabajo, escuelas o unidades de distinta modalidad, ha querido significar que la vida del niño ha de conservar un sentido unitario a lo largo de toda su escolaridad sin que el diálogo, iniciado a su entrada en la escuela, pierda su pauta de continuidad y sentido. Y, con mayor abundamiento de motivos, en las edades que abarca nuestra experiencia, por cuanto el simbolismo, mundo afectivo y la dinámica asimilación-acomodación, caracterizan la forma de ser y aprender del niño.

Presupuesto esencial de nuestro trabajo y de su aplicación práctica ha sido también la consideración del carácter globalista de la educación en estas primeras etapas escolares; cuestión no meramente teórica sino que ha prevalecido, tanto al establecer los objetivos, cuanto en lo referente a métodos, recursos y contenidos. El globalismo viene exigido por la propia psicología del niño y por su aptitud y actitud hacia el aprendizaje, ya que al no percibir los aspectos aislados de la realidad sino su totalidad, perdido el sentido de unidad perdería el de aprendizaje. Por ellos, se ha obviado, no sólo la referencia disciplinar sino también cualquier rígido ajuste a las distintas áreas. La «unidad temática» o «centro de interés», a que nos referiremos en su momento, aunque en ocasiones se inscriba en un área, determina comprensiones simultáneas, a veces sucesivas, de todo el «currículum» escolar.

La interdisciplinariedad –vigente más allá del período que ahora consideramos– es una consecuencia del globalismo. Y, la comprensión de su alcance, en las experiencias y actividades que vamos a exponer, ha sido una de las tareas más serias, constructivas y eficaces.

## **2. INCIDENCIA DE LA ACTIVIDAD LUDICA EN LAS DIMENSIONES INTELECTUAL, AFECTIVA Y SOCIAL DEL NIÑO**

Con el fin de clarificar los criterios expresados, así como la adecuación de nuestro trabajo al modelo del «diálogo educacional» consideramos de interés referirnos a los aspectos, intelectual, afectivo y social que concurren en la educación, abordada desde la actividad lúdica y creativa, a efectos de que el diálogo pueda, verdaderamente, ser establecido.

### **2.1 Incidencia de la actividad lúdica en el desarrollo intelectual**

Desde el punto de vista intelectual deberá ser enmarcado el juego en el proceso mental del niño, de forma que permita obtener las máximas posibilidades en la diná-

mica asimilación-acomodación; camino hacia el pensamiento, la objetividad y el aprendizaje. El juego simbólico actúa como vehículo desde los esquemas sensomotores a la conceptualización; «conducto de la acción a la representación, en la medida en que evoluciona de su forma inicial de ejercicio sensoriomotor a su forma secundaria de juego simbólico o juego de imaginación»<sup>3</sup>. La programación y la acción educativa, deberán posibilitar y enriquecer este tránsito.

La imitación y las imágenes interiorizadas, están en estrecha relación con el proceso del pensamiento y la representación mental. El «símbolo» no es arbitrario, presenta un parecido con lo «significado», en lenguaje de Piaget «significante motivado». En consecuencia, desde el punto de vista intelectual, tuvimos en cuenta que los niños contarán con experiencias y modelos capaces de suscitar imitaciones interiorizadas; imitaciones que, a su vez, afianzaran los poderes de observación y de experimentación en el proceso asimilación-acomodación sin restringir, en ningún caso, el sentido creativo del niño.

El niño va tomando conciencia del mundo, primero por los sentidos, y más tarde, por la acción. Pero, aún entonces, las propiedades de las cosas están como «adheridas» a las mismas y cualquier modificación accidental supone para él una modificación total; la cantidad de objetos extendidos por el suelo, dependerá para él del lugar que ocupen, ya que lo que capta es la configuración topológica del conjunto, la forma general únicamente; pero, si los agrupa y extiende, si los pesa y evalúa, por medio del juego, de forma reiterada y diversa, llegará a percibir, antes y mejor, que la cantidad no está, necesariamente, ligada a la forma.

La manipulación de la materia, de los objetos y el contacto con los seres vivos, enseña al niño a analizar, observar y comparar. Y, de este modo, va reconociendo lo que permanece; distinguiendo lo esencial de lo accidental; lo general de lo particular; si bien lo real es para él aún fluctuante. Un saber-hacer impregnado de valores lúdicos que permiten que lo real sea cada vez más fielmente representado; proceso que ayuda al niño, de modo considerablemente importante, en la formación de aptitudes fundamentales de pensamiento. «El egocentrismo infantil es un fenómeno de cognición... una especie de ilusión óptica, inconsciente y generalizada» (Piaget); la representación ayuda al niño a vencer las rémoras del «egocentrismo» y sus consecuencias.

La conexión entre juego-saber científico, implica partir de la actividad lúdica para llegar a la explicación de hechos y fenómenos, ayudando al niño a tomar conciencia de los mismos. El hecho de que el niño, en estas etapas, no pueda llegar a una explicación rigurosamente objetiva de la realidad, no imposibilita la aproximación a hechos y fenómenos de su próximo entorno; a tal efecto, la maestra ha contado siempre con el afán de actividad, curiosidad y capacidad de asombro propio de los niños de estas edades; tres actitudes de excepcional importancia en el camino de la experimentación y el descubrimiento.

La actividad lúdica, da ocasión al niño de tomar conciencia del mundo sensible que, en ningún caso, deberá estar divorciado del humano; de cuya actitud emerge y se actualiza el pensamiento. El niño no puede pensar en abstracto como no sea partiendo de lo que ve, siente, toca, manipula y experimenta; en expresión medular de Monessori «abstracciones materializadas».

En definitiva, se propuso un núcleo de actividades, algunas de las cuales se describen en este trabajo, dirigidas al desarrollo de la inteligencia. Y, aún reconociendo la evidente importancia del lenguaje, y por tal motivo, no se aisló nunca su aprendizaje de la marcha del pensamiento. Dado que las edades de los niños, desde el punto de vista de la inteligencia, se corresponden a los estadios «preoperatorio» y «operatorio concreto», momento en que se hacen accesibles al niño conceptos genera-

---

<sup>3</sup> PIAGET, J.: *La formación del símbolo en el niño*. Fondo de Cultura Económica. Buenos Aires, 1961. Pág. 9.

les, tales como espacio, tiempo, cantidad e identidad, hemos considerado imprescindible el afianzamiento de tales conceptos como base de ulteriores aprendizajes. La experiencia sirve de fundamento a la abstracción, punto de especial interés ya «que durante el período que va de los 5 a los 7 años algunos esquemas se tornan enteramente operatorios»<sup>4</sup>. El paso al comportamiento simbólico —superado el estadio sensoriomotor— y, desde aquel comportamiento al estadio «operativo concreto» exige, tanto adecuados estímulos intelectuales, como cuidados afectivos. Atendiendo a que estos estímulos intelectuales, sean los suficientes para despertar la inteligencia del niño hacia el pensamiento, pero no tantos que carezca de recursos para organizarlos o den lugar a tareas inacabadas.

Las descripciones de Piaget, son paralelas a su teoría de la inteligencia, de la cual hemos tomado bastantes puntos en consideración. Pero, sobre todo, nos ha interesado penetrar en el juego mismo y derivar de tal penetración, aspectos intelectuales, afectivos y sociales. En el paso del espacio motor al mental cuenta, y mucho, el «hacer como si» que revela una norma interna; amor al orden; cuestiones de las que se ha ocupado, muy especialmente, Chateau y que, nosotros, entendemos sirve de confirmación de una actividad lúdica que orienta al niño de forma continuada y espontánea hacia el trabajo y el aprendizaje gratificantes; en cuyo punto de enlace, se enriquecen los tres aspectos de referencia: intelectual, afectivo y social.

## 2.2 Incidencia de la actividad lúdica en el desarrollo afectivo

Desde el punto de vista afectivo, hemos podido constatar, por una parte, las «fallas» o, cuando menos, las «dificultades» que, en el tránsito del juego sensoriomotor al representativo, evidencian aquellos niños que han sufrido o están sufriendo profundas carencias de amor y ternura. Y, por otro, el alto valor de este tipo de juego, como vehículo de exteriorización del niño; por la representación y el simbolismo refleja sus secretos, inquietudes y deseos; situación que concede a esta modalidad lúdica, excepcional significado no sólo en el ámbito compensatorio y de exteriorización de conflictos sino, principalmente, como benefactor del futuro, al facilitar las relaciones sociales y llevar al lenguaje. Tomamos en cuenta que, desde el ángulo pedagógico, restaurar situaciones de origen, ha de ser estimado en la medida que potencia y da sentido a experiencias y aspiraciones futuras.

Aquí cobra enfoque especial, el objeto motivo o motivador del juego simbólico, relación y uso del mismo. Winnicott ha valorado, en muy relevantes trabajos, el uso de lo que ha denominado «objeto transicional»; vehículo cultural; enlace entre el pasado y el futuro. La posesión del «no-yo» como «vinculada a la capacidad del niño para crear, idear, imaginar, producir, originar un objeto»<sup>5</sup>. Nos interesa hacer presente el pensamiento de Winnicott en cuanto este autor describe —en un avance muy significativo del pensamiento psicoanalista— el paso de la subjetividad a la objetividad, del «yo» al «no-yo» en términos de afectividad y no, únicamente, de pensamiento. Desde que el niño emplea el simbolismo, distingue entre fantasía y realidad, entre objeto interno y externo, entre creatividad primaria y percepción; cuestión que nos ha interesado especialmente por su valor complementario en la comprensión del paso, desde la asimilación egocéntrica a la acomodación al «medio»; de modo que, desde la vía mental y afectiva, pueda el niño ir adaptándose al mundo y reaccionar frente a él como persona autónoma. Salvar esa zona intermedia, confluencia entre realidad exterior y vida interior, resulta esencial.

El hecho observable, en un número suficiente de muestras estudiadas, nos ha llevado a considerar que aquellos niños que han vivido un ambiente carencial, desde el

<sup>4</sup> HANS G. FURTH: *Las ideas de Piaget, su aplicación en el aula*. Kapelusz. 1971, pág. 60.

<sup>5</sup> WINNICOTT: *Juego y realidad*, Gedisa, Barcelona, 1979.

punto de vista afectivo, no entran en la dinámica de la representatividad y carecen de recursos, en la mayoría de los casos, para relacionarse y usar los objetos en este sentido; consideración que coincide con la hipótesis de Winnicott, respecto a lo que denominó «objeto-subjetivo» y el paso posterior a la percepción objetiva de los objetos, que sólo se produce cuando el niño ha vivido «el ambiente promedio exigible». Sería deseable seguir contrastando, desde el enfoque educativo, el sentido de «objeto transicional» y recordar a Erikson y a M. Mead, en lo que se refiere al uso de objetos, para cuya actividad es preciso que el sujeto haya desarrollado una capacidad que le permita el uso de los mismos. «No es posible decir que tal capacidad sea innata, ni dar por sentado su desarrollo en el individuo. El desarrollo de la aptitud para usar el objeto es otro ejemplo del proceso de maduración como algo que depende de un ambiente facilitador» (Winnicott). No se trata de analizar, en esta ocasión, conceptos psicoanalista —lo que saldría del entramado de nuestro trabajo— pero sí apropiarse el concepto de «confiabilidad» y sus consecuencias; la capacidad para confiar, abre al niño el camino al uso creador del objeto lúdico, a la percepción de la realidad exterior y, en definitiva, al mundo de la cultura; y, por el contrario la falta de «confiabilidad básica» arriesga su capacidad para formar y combinar imágenes de forma constructiva; y, el uso del objeto se hace, en casos extremos, una sorda manipulación sensoriomotriz.

La cuestión es importante si ello arriesga la zona de juego y la del símbolo significativo, puesto que partimos de la hipótesis de considerar el juego como ámbito preferencial en el acceso a la cultura; amplio margen para el juego creador y progresivo, ajuste entre realidad interior y realidad exterior; en terminología de Piaget, asimilación-acomodación. Hay, pues, un importante objetivo final que puede denominarse: pleno desarrollo personal, vida creadora y autónoma, función formalizadora, capacidad de ajuste, ...que se va fraguando en la confluencia de vida interior y realidad exterior.

Rof Carballo, se refiere al «amor constituyente» y su expresión original «urdimbre», así como el significado y sentido de la misma (tema del que viene ocupándose en continuados trabajos desde 1930), tiene notable transcendencia en orden al aprendizaje. Si desde el punto de vista intelectual estamos a favor de la formación sobre la información, desde el punto de vista afectivo interesa conocer que «antes de recibir una información propia de la cultura a la que el individuo pertenece, lo que se transmite es la «capacidad» para recibir de forma selectiva, «preferencial», cierto tipo de información y no otra. He llamado a esto photo-información, la cual en el fondo, no es más que una forma de denominar ese fenómeno radical de la vida humana que vengo designando en mis publicaciones con el nombre de «urdimbre»<sup>6</sup>. Grave error consideramos, con Rof Carballo, reducir a «simple aprendizaje» o «información» lo que es en realidad «información constituyente». Hemos reconocido qué la escuela queda supeditada, en tal sentido, a lo que ha acontecido antes pero, en cualquier caso, ha de intentar paliar lo que está ocurriendo ahora.

La continuidad en el intercambio entre vida interior y realidad exterior, deberá facilitarla el Centro Escolar ofreciendo un «ambiente», en determinados casos compensatorio y, en todos ellos, facilitador desde el punto de vista afectivo y humano para que el niño, desde el juego simbólico, pueda acceder, de forma continuada y progresiva, al ámbito cultural.

Aspectos, intelectual y afectivo que ni aún teóricamente pueden ser enfocados por separado, puesto que su desarrollo se produce de forma simultánea y se potencian o empobrecen en presiones mutuas.

El tránsito del juego a la cultura, el camino hacia la adaptación creadora, en su doble enfoque subjetivo-objetivo (polos más fluctuantes o nítidos según los casos)

---

<sup>6</sup> ROF CARBALLO, J.: *El futuro del hombre*. Conferencia pronunciada en la Caja de Ahorros de Pamplona. Industrias Gráficas Españolas. Madrid. 1976.

encuentra su verificación en el sujeto humano, en el niño que, mediante el estímulo intelectual y el respaldo afectivo, asume la realidad y sus valores, sin arriesgar esa zona de subjetividad que caracteriza su aportación a la cultura.

### 2.3 Incidencia de la actividad lúdica en el desarrollo social

El aspecto social está estrechamente relacionado con el cultural y afectivo. El desarrollo de la personalidad sólo puede generarse en relación con los demás y el juego representativo es el más idóneo para llevar a efecto la gradual introducción del niño en la vida comunitaria. El hecho de que las primeras relaciones que pueda establecer el niño sean antes de demanda que de reciprocidad, no disminuye la importancia de esta primera estructuración social. En este estadio en el cual el niño fluctúa entre la «sobredependencia» y la «independencia» (Erikson), se produce un mundo de vivencias que deben estar orientadas a potenciar y no a desvirtuar sus aptitudes incipientes para el desarrollo social. Si la escuela no consigue, desde los primeros estadios educativos, favorecer en los niños la transferencia de actitudes e ideas es por haber utilizado, en ocasiones inconscientemente, la rivalidad individual en lugar de la cooperación; situación que lleva a confundir tantas veces, motivación y emulación. La riqueza del juego, en orden al despliegue personal, a la creatividad y a la comunicación, se produce porque su libre funcionamiento –aún garantizado el orden que el propio juego conlleva– permite tanto la aportación de experiencias e ideas como la relación entre las distintas personalidades; haciendo posible que las cualidades de unos complementen y enriquezcan a los otros de forma dinámica, variada y mutua.

El niño para llegar a la sociabilidad ha de vencer obstáculos, tanto de carácter intelectual y cognoscitivo, como el «egocentrismo», cuanto de carácter afectivo y emocional como el «narcisismo» y el «arrebato»; el juego es el camino más seguro en su avance hacia la objetividad dando lugar a la necesaria conexión entre los avances intelectuales, afectivos y sociales. Y, caminar hacia la objetividad significa superar modos «egocéntricos» y entrar en la vía del pensamiento; el ambiente «estimulador», desde el punto de vista intelectual y «facilitador», desde el punto de vista afectivo, enriquece y hace posible ese tránsito. En el juego simbólico el niño se proyecta representándose pero, a su vez, representa algo de los demás que ha interiorizado y, representa para los demás. Del juego solitario al juego compartido y desde éste a las experiencias culturales, van fraguándose importantes adelantos pedagógicos.

El juego supera, de forma gradual, los obstáculos mencionados; y, de la regla autónoma a la heterónoma, siempre prevalece la organización de la actividad lúdica, con la ventaja de que el niño no se disuelve en el grupo, como podría ocurrir en otras actividades, «la intervención del grupo corona el edificio de la voluntad, pero su base está en las tendencias profundas mediante las cuales el «yo» intenta desplegarse hacia fuera, poner su sello sobre los actos y las cosas»<sup>7</sup>. Diríamos que el juego preserva esa zona intermedia entre la subjetividad y la objetividad, espacio preciso para la actividad creadora.

Si bien, en los primeros años, de los estadios evolutivos que consideramos, no se encuentran siempre desarrolladas las estructuras del pensamiento estable que permita un mejor funcionamiento en el sector de las actividades sociales, no deben constreñirse los límites de lo posible, puesto que las actividades lúdicas amplían y facilitan este tránsito.

El juego contribuye de forma preferencial a potenciar las posibilidades de la escuela como instrumento socializador. Modos lúdicos, tales como representaciones, dramatizaciones, investigativas y de experimentación, realizados con la intervención del grupo, mejoran los medios de expresión, comprensión de la realidad y comunica-

---

<sup>7</sup> CHATEAU, J.: *Le jeu de l'enfant*. Librairie philosophique, J. Vrin. Paris. 1967. Pág. 294.

ción personal con el grupo. Los compañeros y el medio físico y humano, ayudan al niño en su avance intelectual y le introducen en las realidades sociales, siempre que se le facilite su intervención activa. Llevar al niño a visitar lugares de diversa caracterización (la entrada a una mina, el molino, una obra en construcción, el puerto, las colmenas...) y alentar, al mismo tiempo, sus intereses y preguntas (evitando respuestas tópicas o fuera de su alcance) permite que el propio niño se ponga en marcha hacia el mundo social y hacia los valores implicados en el mismo (el trabajo, el esfuerzo, el servicio hacia los demás, logros, consecuciones...). Todo lo cual, como veremos en algunas programaciones y actividades ejemplarizadas, exige análisis, discusión y crítica; se trata de conseguir un número reducido de conocimientos, fundamentales y bien articulados que, al tiempo que favorecen el desarrollo intelectual y afectivo, pueden ser transferidos a las vivencias sociales.

La técnica representativa-dramática que se ejemplariza, en algunos casos, resultó muy significativa y valiosa. Representar la casa o la familia, a la vez del gozo lúdico que comporta, lleva al niño a la observación, a analizar e interrogar sobre valores y aspectos sociales y humanos determinados, a la vez que a exteriorizar sus propias interpretaciones. La verbalización se hace, en todos los casos, como expresión de conocimientos; palabras tales como bienestar, trabajo, salud, ayuda, raza, amistad..., al ser dramatizadas, se cargan sentido para el niño. El niño accede, mejor y de forma más constructiva, al campo moral y a la comprensión de sus valores, por la experiencia y por la representación que por el mero verbalismo.

En consecuencia, estas formas de conducta que tendremos ocasión de exponer y cuantas otras cabría enmarcar en los criterios expresados, permitieron al niño ir interiorizando determinadas normas sociales (cómo comportarse en un viaje, cómo transitar por las calles, cómo prestar ayuda...) y conocer los valores implícitos en las mismas.

Preparar al niño a participar, a pensar con los otros, vía de co-reflexión, no dirigida a una inteligencia comunitaria excluyente sino como completativa y enriquecedora de la individual, fue un intento de poner bases firmes a una formación social capaz de mejorar tanto la vida comunitaria como la personal.

Las referencias, que acabamos de hacer, al mundo intelectual, afectivo y social, intentan servir de plataforma a la educación del niño entendida como «diálogo educativo», ya que ambos conceptos han de ser abordados desde estas tres perspectivas.

### 3. ACTIVIDAD LUDICA Y APRENDIZAJE

Si entendemos el término «aprendizaje» en un sentido académico, como incorporación de saberes terminales, resultaría inexcusable utilizar el prefijo «pre» («pre-aprendizaje») puesto que de lo que se trata es de sentar las bases del futuro aprendizaje; tarea inexcusable en este estadio educativo. El diccionario pedagógico P. Foulqué (pág. 35), define la expresión aprendizaje como «adquisición de conocimientos acerca de alguna cosa por medio del estudio y la experiencia»; no es ahora ocasión de caracterizar las distintas acepciones de aprendizaje. Preferimos referirnos al enunciado que inicia este apartado y tomar como referencia la cita del profesor Fagoaga: «Comúnmente se entiende por aprendizaje la adquisición de capacidad para resolver una situación. Esta situación es circunstancia y está conectada, por tanto, con el medio ambiente»<sup>8</sup>; el sentido dinámico que da el profesor Fagoaga al aprendizaje y su referencia al «medio», nos otorga la posibilidad de enlace entre juego-aprendizaje y,

---

<sup>8</sup> GIL FAGOAGA, L.: *Notas de psicología*. Escuela Española. Madrid. Pág. 95.

a la vez, la referencia permanente al conocimiento y dominio del «medio» por parte del niño.

Así, pues, apropiamos igualmente, desde la dimensión del niño de las edades que nos ocupa, las leyes clásicas, específicas del aprendizaje:

1. *De predisposición*; en el sentido de que el niño esté estimulado y alertado hacia la meta propuesta para que pueda, por sí mismo, orientarse hacia ella con interés.
2. *Tanteo y error*; tantear procedimientos y caminos antes de llegar a la meta o a la verificación de una hipótesis; los errores cuentan también de forma positiva al tomar conciencia de los mismos.
3. *Del efecto*; significa para el niño la «confianza» que otorga el éxito; conocer, cómo son los hechos y fenómenos. Para asegurar el sentido de «confiabilidad», cada niño ha de tener su resultado positivo; «la respuesta adecuada va creando un hábito educativo, que es el fin del aprendizaje» (L. Fagoaga).
4. *Del ejercicio*; la «repetición» hace al niño poseedor de la verdad, en aquellas parcelas científicas propias de su nivel de adquisición; permite que vaya haciéndose cargo de los aspectos fundamentales de las cuestiones que, en una sola experiencia, no podría captar. Al niño le gusta observar cómo ocurren las cosas de «la misma manera».

De acuerdo con lo expresado, la planificación pedagógica de este trabajo, se llevó a efecto mediante la articulación sistemática de determinadas actividades lúdicas y de aquellos aprendizajes que se consideraron básicos en el «currículum» de estos estadios. De esta manera, hemos pretendido buscar una línea de equilibrio entre autores y organizaciones escolares que abogan por programas que incluyan enseñanzas y aprendizajes prematuros y, la de aquellos otros que lo confían todo a la improvisación y la dejadez; considerados ambos extremos igualmente impropiedades. Sin una planificación bien orientada y unas realizaciones que lleven a cumplir los objetivos de esa programación, no es posible preparar al niño para un buen comienzo escolar capaz de evitar los riesgos de los, cada vez más frecuentes, fracasos escolares. Y, esos riesgos, no van a evitarse instaurando una mayor «precocidad» en los aprendizajes que vienen conduciendo a automatismos ausentes de pensamiento y voluntad en las realizaciones escolares. Justamente, uno de los valores esenciales del juego está en que evita la «anticipación»; «la adaptación anticipada a la forma de vida de los mayores significa una pérdida y una privación. Tomar clara conciencia de que lo importante no son los logros mecánicos sino que el hombre conserve la mente despierta toda la vida y el juego es el camino de este afán» (E. Hofmann).

En consecuencia, de acuerdo con los presupuestos establecidos, se pusieron en práctica determinados aspectos de aprendizaje a partir del juego, del cuento recreado y de todas aquellas actividades lúdico-creativas que pudieran armonizarse con el aprendizaje. De este modo sin forzar al niño en una comprensión lógica fuera de su alcance, se pone en actividad su pensamiento; camino ininterrumpido desde la subjetividad a la adaptación objetiva; del «yo» al «no-yo» en términos de Winnicott.

En todos los casos, se ha procedido a establecer una clara distinción entre el juego libre y el orientado a un determinado aprendizaje o consecución, contando con todas esferas intermedias más difíciles de delimitar. En la realización y avance de los juegos, se llevó a término una evaluación continuada, no sometida a criterios instructivos simplistas, sino que permitiera la toma de conciencia del propio proceso educativo y de las actividades del niño a lo largo del mismo. Así, se ha ensayado un libro «dossier», donde se recogieran las experiencias más significativas de juego-aprendizaje en cada niño; así como la forma de utilizar los útiles lúdicos y de pre-aprendizaje. En este último sentido, a partir de las experiencias recogidas, se estudiaron materiales y juguetes para conocer mejor el orden en que deben ser presentados a los niños y el avance que supone pasar de uno a otro útil lúdico, así como la forma más significativa, desde el punto de vista psicológico, de su utilización.

La experiencia efectuada, incluida en la programación general de la clase, se ha dirigido, preferentemente, a las vertientes que expondremos; vertientes que no han significado parcelación curricular alguna sino caminos de aproximación al saber; medios de «aprender a aprender»; de «aprender a ser» propios del niño.

La observación de los objetos, al principio más libre y generalizada, se fue haciendo cada vez más sistemática y cualitativa; se dio ocasión al niño de ir precisando, así, sus percepciones e ir estableciendo identificaciones y diferencias; de analizar y distinguir; de juzgar y decidir. Observar, manipular, comprender, describir, entrar en contacto con la vida y con los seres de su entorno, resultó una vía privilegiada para acceder al tipo de aprendizaje que intentamos caracterizar.

#### **4. ADQUISICIONES EN DISTINTOS AMBITOS FORMATIVOS A TRAVES DEL JUEGO SIMBOLICO**

Inicialmente habíamos formulado la presentación de esta parte del trabajo en una referencia más concreta a los ámbitos de lenguaje, matemáticas y precientífico, una vez caracterizada cada una de estas parcelas. No obstante, las exigencias globalizadoras son tan determinantes que nos hicieron temer un doble riesgo; bien el de incidir tan expresamente en aquellos dominios que pudiera parecer ser relegaban otras facetas igualmente importantes del «currículum» escolar; bien, presionarán tanto los planteamientos globalistas que se tuviera la sensación de que cada una de estas parcelas perdía todo significado y sentido.

Lo que hemos intentado caracterizar es la meta, techo u objetivos primordiales en distintos ámbitos, cuyos contornos no se presentan como fijos y rigurosos sino de forma dinámica y flexible. Consideramos, igualmente, que los avances de unos y otros sectores del conocer se implican entre sí y están en mutua y permanente referencia.

Partir de la indisciplina, significa organizar el «medio», de modo que pueda ser dominado por el niño y prepararle, al mismo tiempo, a que pueda trascender la interdisciplina cuando alcance el nivel madurativo que le sitúe en el umbral del pensamiento abstracto.

Por lo que acabamos de expresar, vamos a referirnos a distintos aspectos en orden al conocimiento: lenguaje, matemático,... con el solo propósito de que puedan ser comprendidas, con mayor claridad, las programaciones y acciones escolares que se relatarán más tarde; sin que se condicionen de forma excluyente a tales enfoques. Tomamos conciencia, ya desde ahora, que las tareas educativas en estos estadios son particularmente sutiles y difíciles; y, la exposición de las mismas, tareas poco menos que imposible.

##### **4.1 Actividades y adquisiciones en orden al lenguaje**

Consecuentes con la idea de que en el parvulario y primer ciclo de Educación Básica, ha de considerarse el lenguaje antes en sus *funciones* que en su *estructura*, se ha orientado toda la actividad escolar en este sentido. La primera función del lenguaje es la comunicación y el intercambio de vivencias e ideas mediante las cuales el niño empieza a comprender a los otros y a su entorno físico y humano; comprensión que es, en sí, el medio más eficaz para comprenderse a sí mismo. Si el niño no desarrolla, suficientemente, su capacidad de comprensión y comunicación se corre el riesgo de que se bloqueen los canales de comunicación base de la vida colectiva –faceta de la sociabilidad y la moralidad– la comunicación con la naturaleza y con la vida.

Salimos al paso de la posible confusión de la pedagogía del lenguaje con el aprendizaje de la lectura y la escritura; así como de la suposición, de que se mejora el lenguaje con el dominio prematuro de estos aprendizajes; preparar para la lectura y la escritura no coincide con el aprendizaje prematuro o automático de sus códigos. Será cometido de la escuela, preparar al niño en orden a las funciones implicadas en la lectura y la escritura que constituye, en sí sólo una parte del amplio ámbito del lenguaje. A tal efecto, se ha tenido muy en cuenta, que el momento lector no es el mismo para todos los niños, ni se produce de la misma manera; motivo por el que se ha evitado: el estímulo masivo, la coacción y el apresuramiento. El juego cumple importantes cometidos, al respecto, al facilitar el conocimiento sensible; la destreza motora; el dominio del movimiento de mano y dedos. Se cumplen, por otra parte, a través del juego, los tres niveles del lenguaje: afectivo, de acción y conceptual; sentir, percibir y representar.

El aprendizaje de la lectura y la escritura, tiene como base la comprensión del lenguaje hablado. En este punto, se hizo necesario analizar situaciones que llevaran al lenguaje como forma de comunicación-comprensión, desde la específica situación de cada niño –condicionada por su nivel socio-cultural y afectivo– a situaciones comprensibles y comunes al grupo. El niño va comprendiendo el lenguaje por lo que oye primero y habla después; por tanto se ha procurado hacerle sensible a lo próximo y familiar; y, comprensible e identificable lo que expresa.

Se ha intentado que los actos de lectura y escritura estuvieran siempre sostenidos por la representación mental; única forma de avanzar sin riesgos de automatismos. Al enmarcar la estructura gráfica en una determinada organización espacial, se hizo necesario facilitar la integración de experiencias táctiles, visuales y kinestésicas; antes de representar gráficamente percibir y comprender.

En consecuencia, las actividades de juego en orden al lenguaje, se concretaron en una serie de experiencias que tuvieran en cuenta, bien adquisiciones que se consideran previas a la lectura y escritura, bien de estimulación en el progreso lingüístico de los niños ya iniciados (último período de párvulos y de ciclo preparatorio). Las actividades, a que vamos a referirnos, han supuesto un avance de sucesivos hitos en el progreso lingüístico del niño:

a) Desde el juego representativo libre, que supusiera contacto con los objetos o seres (juego en los «rincones», en el patio o jardín, recreación de cuentos, dramatizaciones, guiñol, visitas...) a la realización de actividades dirigidas a mejorar el nivel de comprensión y expresión; del soliloquio al diálogo; de la narración libre y, en ocasiones, vacilante, a la recreada y reproducida en sus núcleos fundamentales; desde la experiencia con los seres a la ampliación y enriquecimiento del vocabulario.

b) Desde la actividad lúdico-representativa a la evaluación del espacio; desde la identificación de formas (triangular, cuadrada, rectangular, trapezoidal...), loterías de direcciones y posiciones, a la comprensión de las relaciones topológicas y formas euclidianas; así como a la representación de las mismas.

c) Actividades de juego-trabajo; actitud por la que el niño lleva al papel, o medio similar, una vivencia personal o comunitaria. La representación mental, en el sector de actividades puestas en práctica, se llevó a efecto sobre hojas que sirvieron para confeccionar, después, el libro personal; al principio estas hojas estuvieron estructuradas en distintos espacios que permitieron a cada niño expresar el nivel de dominio espacial adquirido; así como el manejo de los útiles de escritura. Tales trabajos estuvieron siempre relacionados con su mundo afectivo y de experiencia.

d) La lectura y escritura de pequeños textos fueron culminación fácil, para la mayoría, a partir de las experiencias de juego-trabajo. Los textos han sido, en todos los casos, una expresión más de las actividades y vivencias de los niños; en gran parte de casos, se trataba de mensajes entre ellos o la manifestación de lo que más les había

interesado de una experiencia o actividad (caso de lo expresado después del juego de las enfermeras, de la visita al molino, de las experiencias sobre la ciudad o la vivienda...).

e) En el caso de niños de 1.º y 2.º curso de Educación Básica, las experiencias permitieron conocer el sentido y alcance conceptual de palabras y frases y la riqueza de la expresión (caso del viaje en tren, las abejas, fiesta de Navidad, etc.).

Las experiencias llevadas a cabo, de las cuales se describen en este número sólo una parte, han puesto de manifiesto:

- que se produce un alto nivel de estímulo en el paso del lenguaje «egocéntrico» al lenguaje «socializado»; las «puestas en común», después de actividades representativas en pequeño grupo, dió a los niños la oportunidad de comprender mejor a sus compañeros; y, permitió expresarse a todos y no únicamente, como ocurre tantas veces, a los más avanzados o desenvueltos. Esto nos ha parecido particularmente importante porque ayuda a compensar las carencias socio-culturales y afectivas de determinados niños.
- que se va elaborando en el niño, con mejores niveles, la noción de espacio, en la medida que tiene ocasión de integrar todo tipo de experiencias.
- que el niño aprende mejor, y en mayor profundidad, al descubrir que el lenguaje, primero hablado y después escrito y leído, se refiere no a un mundo desconocido para él, sino a una serie de relaciones y vivencias que le son próximas y le facilitan la comunicación y el diálogo con los otros y con el entorno.
- que le motiva, respecto a la ampliación de su vocabulario, porque el niño desea conocer, verdaderamente, el nombre de los seres y los objetos que observa y maneja; el lenguaje, en fin, que corresponde y representa su propio mundo.
- que le presta una gran ayuda en sus intentos de conceptualización porque es mucho más fácil definir –desde el nivel del niño– lo que se conoce, comprende y ama. Y, porque sólo un espíritu iniciado en la investigación y en la experiencia, tiene ocasión de rectificar errores o equívocos lingüísticos.
- que el pensamiento puede ser evaluado desde la vertiente del lenguaje porque el uso más adecuado y correcto del mismo implica progreso en el pensamiento.

#### 4.2 Actividades y adquisiciones en orden a las matemáticas

Las estructuras que configuran la capacidad razonadora del hombre se hallan en la base del conocimiento matemático. Las matemáticas exigen una actividad mental, pero los conocimientos matemáticos no son captados por el niño como algo acabado sino que deben ser elaborados por el propio niño a partir de situaciones reales y concretas, de las que tomará conciencia primero, para describirlas después. Y, el juego cumple, en este ámbito, una alta función al dar al niño ocasión de observar, manipular, experimentar y representar. De los dos planos en que se establece el pensamiento: acción y conceptualización; es el de la acción el más próximo y, por ello, el más propicio al mundo del niño. El niño no teoriza. «Para el niño son acciones en función de un problema actual y no piensa fuera de eso»<sup>9</sup>. Hemos ido comprobando la funcionalidad del juego en la comprensión del espacio, del tiempo y de la causalidad; aprendizajes que están en la base del conocimiento matemático y del saber científico.

---

<sup>9</sup> *Conversaciones con Piaget*. Grániza Editor. Barcelona, 1977. Pág. 170.

El saber matemático se encuentra basado en tres estructuras fundamentales que engloban conceptos generales, a partir de los cuales se generan todos los demás: *estructuras topológicas, de orden y algebraicas*. Piaget, en base a sus investigaciones epistemológicas, sostiene que en el pensamiento infantil se van construyendo estructuras que son «isomorfas» a las del edificio matemático; estructuras que se construyen por interacción entre la actividad del sujeto y las reacciones del objeto (recordemos el «modelo de diálogo educacional» en la vertiente cognitiva representada por Piaget). «Isomorfismo» que, por otra parte, hace posible la comprensión de la matemática.

De las tres estructuras fundamentales es la *topológica*, que rige la idea de configuración (abierto, cerrado, cerca, lejos, límite...), la primera en aparecer en el pensamiento infantil. La de *orden*, suministra ideas primarias de antes y después, sucede, precede... La *estructura algebraica* es la última en la génesis del pensamiento (de anillo, cuerpo, grupo...). A medida que los axiomas lógicos se van organizando en el pensamiento, éste va adquiriendo las dos condiciones fundamentales del pensamiento lógico: reversibilidad y asociatividad; cuya adquisición coincide, normalmente, con el final de la etapa pre-escolar. En este sentido, expresa Isaac Nathan que «el niño de cuatro años no tiene nociones de tiempo, espacio, velocidad, número, medida, ni establece relaciones lógicas entre el todo y la parte, clases y subclases, orden serial, etc., todo está en estado de fusión. El tamaño y la forma están mezclados con el número, la distancia y la longitud, el tiempo con la velocidad». Los cinco años ofrecen un horizonte de posibilidades sensiblemente mayor. En cualquier caso, la preparación para estos aprendizajes puede y debe ser anterior a la edad en que comienza el pensamiento lógico puesto que no existe interrupción en el proceso evolutivo del niño, desde los esquemas sensoriomotores, a la representación y a la abstracción.

Para iniciar al niño en los conocimientos matemáticos desde el juego, las actividades fueron orientadas al logro de aquellas adquisiciones que se consideran básicas en el campo matemático; y, siguiendo los pasos del pensamiento infantil en orden a la conformación de las correspondientes estructuras matemáticas. Considerando que los conceptos matemáticos no se dan a «priori», se partió de situaciones concretas y de experiencias personales para poder así describirlas y tomar conciencia de las mismas. Desde el supuesto de que la acción es anterior a la conceptualización, fueron aspectos fundamentales a considerar:

a) *Concepto de número*. En el número natural se apoya todo el conocimiento matemático, así como las estructuras a que hemos venido refiriéndonos; concepto, por otra parte, vinculado al de «conjunto». La idea de «conjunto» es fácilmente captable por el niño, por su simplicidad y uso generalizado en la vida corriente para designar cualquier colección de objetos o elementos. Si el concepto de número es el resultado de la formación y sistematización de las operaciones lógicas de clasificación y seriación, tendremos en el juego un recurso privilegiado a tales adquisiciones, ya que estas operaciones son susceptibles de realizarse en una mayoría de actividades de carácter lúdico, como tendremos ocasión de comprobar en las programaciones.

La adquisición de estas nociones, en la articulación juego-aprendizaje se establecieron, al principio, de un modo informal para pasar, más tarde, a actividades más exigentes y sistemáticas. Se partió de conjuntos de determinados útiles (barcos, coches, frutos, trajes...), o de materiales de juego simbólico-constructivo (bloques, ladrillos, piezas de encajar...), dando al niño ocasión de establecer comparaciones y disponer todos estos elementos en un determinado orden. Desde el material de juego, se le fue introduciendo, de forma gradual, en realizaciones más concretas, sistemáticas y objetivas con el material adecuado (bloques lógicos de distintos tamaños, material Montessori, Cussinet...); es decir, se fue pasando del aspecto figurativo de los símbolos al operativo, propicio a la reflexión y al pensamiento. Se experimentó con forma, color, tamaño, grosor..., para llegar a situaciones cada vez más objetivas; lo que evidencia, una vez más, que la subjetividad no es una actitud opuesta a la objetividad sino que

ambas van insertándose en un proceso dinámico y, lo más importante, es allanar los caminos de esta evolución. El paso al material gráfico se llevó a efecto por parte de los niños, como en el ámbito del lenguaje en estadios posteriores; las primeras representaciones gráficas fueron dibujos, como se expresa en las actividades que se incluyen, muy ligadas al mundo personal y de experiencia de los niños. Con anterioridad se habían llevado a efecto experiencias utilizando cuerda o similar, con objetos reales de carácter lúdico manipulados a este fin sobre el piso de la clase; «conjuntos» y «subconjuntos» que dieron lugar a evaluaciones espaciales y a la estimación de formas y tamaños. Los códigos numéricos fueron oportunamente incluidos.

b) Experiencias relativas a la *conservación de la cantidad*; las «invariantes», que tampoco se dan a «priori» sino que se «instalan» (en expresión del propio Piaget) por efecto de la maduración y el ejercicio. A este respecto, se ensayaron una serie de experiencias que pusieron de relieve el gran valor pedagógico de la manipulación con materias amorfas, que se modifican y ceden en continuas experiencias y verificaciones (trasvase de líquidos a recipientes de formas diversas, actividades de riego, pasta de modelar, barro o plastilina, pompas de jabón...) que permitieron al niño ir adentrándose en aspectos de la conservación de la cantidad e ir conociendo, por parte de la profesora, los procesos que intervienen en tales adquisiciones. Aparte de la suerte de investigaciones y conocimientos de toda índole que procuran las actividades de referencia, hay que añadir el gozo lúdico que supone para el niño tales verificaciones; entrar en contacto con la materia y reconocer las transformaciones que sufre mediante su manipulación e influencia.

c) *Inclusión de la parte en el todo*; es otro de los aspectos que se ha considerado en el pre-aprendizaje matemático por su significado en las relaciones de «conjunto» y «subconjunto»; el material simbólico-constructivo, resultó ser especialmente indicado al facilitar la composición y descomposición por parte del niño, dándole claras ideas del conjunto (muñeco, casa, coche...) y de las partes que lo componen; la representación gráfica no ofreció dificultad, una vez comprendida la idea por la manipulación y una cuidada observación.

d) En el caso de la *correspondencia término a término*, para sobrepasar la mera correspondencia espacial, que es la que el niño realiza antes y con mayor facilidad, el uso de útiles lúdicos supuso un fuerte estímulo para vencer aquella rémora. El juego simbólico permitió una progresiva toma de conciencia (cada niño su bandera y su globo; cada barquito su vela; cada día del mes su parte meteorológico...).

e) Las experiencias referidas a las estructuras topológicas y de orden, fueron muy ricas y diversas porque, de alguna manera, tienen lugar en la mayor parte de las actividades lúdico-creativas; en el patio de recreo, paralelas a los juegos representativos, de rondas y movimiento.

El diagrama de Venn en el ámbito juego-aprendizaje, sirvió tanto a la comprensión del número natural, ligado al de «conjunto», como a la comprensión del espacio. Los elementos manipulables, cuerdas, cintas y elementos lúdicos (no siempre juguetes); tales como los útiles de un minero, lo que vendemos en la tienda, barcos, tacos, etc., permitieron muchos ejercicios orientados a la comprensión de nociones tales como dentro, fuera de, al borde, en medio, que toca, que toca; así como las que se relacionan con las categorías de las distancias «al lado, aquí, más lejos, etc.».

En los niños de ciclo preparatorio las actividades se orientaron, como un paso más, a la descentración de objeto (como eliminación del «egocentrismo») y un acercamiento más objetivo a la realidad; lo mismo respecto al tiempo. Se trata de que los niños vayan tomando conciencia de aquellas categorías que utilizan a diario.

La representación en los trabajos de clase respecto al espacio, difieren según las edades de los niños; la estructuración del espacio con pasta de modelar –en el caso de los más pequeños– resultó muy elocuentes. El diseño de la casa y de ciertos objetos

lleva a la niña de tres años a situar el «rollo» de papel higiénico (para ellas muy familiar) fuera de la casa (fotografía 1); a partir de los cuatro años —una gran mayoría— lo sitúan dentro (fotografía 2) y, desde los cinco años (niñas del Colegio Nuestra Señora del Rosario, de Sama de Langreo) todas distinguen perfectamente lo que está «afuera» y «dentro». Para los niños de Ciclo Preparatoria, describir el puerto o la granja o la fiesta, es una evaluación más exigente; lo importante es la relación establecida entre los elementos que, según edad y circunstancias, podrá ser dibujo o texto o ambas expresiones. La iniciativa gráfica a partir del dibujo facilita la organización espacial a la vez que cumple objetivos en las áreas de expresión y belleza.



FOTOGRAFIA 1



FOTOGRAFIA 2

#### 4.3 Actividades y adquisiciones en orden al dominio psicomotor

El niño, en las edades que estamos considerando, ha sobrepasado ya el juego funcional o de ejercicio, en el caso de designar como juego tal actividad, hacia el simbólico y de iniciación a las reglas. La representación mental y uso de símbolo va a condicionar sus relaciones con los otros y con el entorno; las estructuras de espacio y tiempo, presentan para el niño nuevas exigencias y fundamentales dominios, más allá de los esquemas funcionales o sensoriomotrices.

Las tres parcelas fundamentales que enmarcan el «currículum» escolar, en los estadios evolutivos que estamos considerando: desarrollo intelectual; psicomotriz; y afectivo y social, forman un predio común en la vida del niño, de modo que al referirnos al aspecto psicomotor, contamos con inexorables condicionamientos en otros dominios; una mala configuración espacial frenará el desarrollo en las matemáticas; en orden al lenguaje, el dominio o no de la psicomotricidad será paralelo a las consecuciones o dificultades en este sector que, en el caso concreto de las dislexias, haría difícil señalar porcentajes atribuibles a situaciones afectivas, psicomotóricas o, a su permanente interrelación.

Nos referimos a las necesidades del niño en este dominio como forma primordial de adaptación y reacción al «medio». Desde las primeras experiencias motóricas de carácter funcional, el niño pasa a tomar conciencia del movimiento, del entorno y de «sí mismo» como ser en el espacio; desde el conocimiento por el cuerpo y su locomoción al conocimiento por los sentidos y la mente; desde la experiencia a la reflexión.

Vamos a referirnos a determinadas nociones de *espacio* y *tiempo*, a las que hemos aludido en relación a las adquisiciones en otros sectores:

## Respecto al espacio

La *orientación del espacio*, cuya categoría primordial es la *lateralidad* (izquierda-derecha) condiciona necesariamente distintas adquisiciones y aprendizajes. El sentido de lateralidad es básico para la toma de conciencia del esquema corporal y tendrá como objetivo primordial ayudar al niño a «lateralizarse netamente»; el paso de lo vivido a lo percibido y después a lo concebido, sirve de punto de referencia en el interesante trabajo de H. Hannoun<sup>10</sup>. La lateralidad es un ejemplo del espacio vivido, primer rudimento del futuro análisis que llevará al espacio matemático. El esquema corporal «es a la vez la imagen intuitiva del yo físico y la representación del cuerpo que actúa en el mundo exterior»<sup>11</sup>.

Categorías, referidas a la orientación en el espacio, tales como de *profundidad* (arriba-abajo, encima-debajo, techo-fondo...) de *anterioridad* (antes-después, delante-detrás, frente-atrás...) conllevan importantes nociones cuya asimilación va a depender, en gran medida, de la nítida lateralización del niño.

Primero la toma de conciencia del espacio ocupado por su cuerpo, para después delimitar los objetos en el espacio y las posiciones relativas de los mismos.

– *Situarse y situar los objetos en el espacio*; de lo vivido a lo percibido.

En todos los casos, el espacio debe presentarse acorde con las propias dimensiones del niño; el juego simbólico-representativo cobra valor excepcional en la transformación del espacio, no sólo cuantitativa sino también cualitativamente; los «rincones», «sectores» o «reductos», cuyo espacio es ridículo a la comprensión del adulto, se hace preciso, dominable y grato para el niño al ser encajado en sus propias perspectivas; y, cualitativamente, se carga de sentido y significado: «la casita», «la construcción», «el pequeño huerto», «casitas para animales», «el terrario», etc., siempre que los adultos, y más concretamente la maestra, sean capaces de conciliar y hallar el equilibrio entre el mundo de magia y de realidad en que vive el niño. El niño percibe el espacio como él lo configura pero, por el crecimiento interior y la experiencia, se va adaptando a las exigencias que la realidad le va imponiendo y, lo importante es que pueda realizar esta adaptación de forma creativa y satisfactoria.

El progreso en la aprehensión del objeto, como algo independiente de «sí mismo», se produce por observación, manipulación y experiencia; en el camino hacia la «descentración» se implican todos los aspectos de la vida del niño. Serán pasos previos ayudarlo a tomar conciencia de su cuerpo; de los límites de los objetos en el espacio; y, de las posiciones de relación de los mismos. El jugar y los útiles de juego favorecen este proceso, ya que permiten encontrar situaciones de convergencia entre procesos de asimilación y acomodación, que llevarán al niño a la adaptación constructiva.

Las categorías que determina el objeto en el espacio (Hannoun) son tres: *Interioridad*, *exterioridad* y *delimitación*. En tal sentido, los niños llevaron a efecto un gran número de experiencias que les ayudaron a vencer el «sincretismo» en este sector. Las nociones *en*, *dentro*, *en el interior*, referidas a la interioridad; *fuera*, *afuera*, *en el exterior*, referidas a la exterioridad; *fin*, *límite*, *extremidad*, *a lo largo de*, *alrededor de*, ... referidas a la delimitación, permitieron al niño analizar, distinguir elementos y reconocer la posición de los mismos, trascendiendo las iniciales situaciones de confusión.

<sup>10</sup> HANNOUN, H.: *El niño conquista el medio*. Kapelusz. Buenos Aires, 1977.

<sup>11</sup> TIRMAN: «Gimnastique psycho-motrice». Rv. *Education physique et sports*. Paris, 1969. Pág. 6.

La «toma de conciencia» de las categorías espaciales no difiere, respecto al pensamiento, de las llevadas a efecto en otros ámbitos, mediante la observación y el análisis de unas realidades más allá de su propio «realismo infantil»; tomar la pala, la cometa o la cuerda por un extremo; colocar «dentro» o «afuera» un útil; relacionar unos objetos con otros, significa, más que palabras, acceso al pensamiento; es decir, ir apropiando el sentido de estas categorías utilizadas, tantas veces, de forma inconsciente.

La imagen que el niño hace respecto a su cuerpo «es el resultado y la condición de la existencia de relaciones adecuadas entre el individuo y el medio» (Wallon). Relaciones que crecen y se mejoran progresivamente desde la propia imagen a la consideración de los objetos en el espacio.

– *Proximidad y alejamiento*, categorías de las distancias que, por su gran alcance práctico, se producen de forma espontánea en la mayor parte de los juegos y debe tenderse, en tales situaciones, a que el niño analice y distinga; las nociones de cerca, aquí, al lado...; lejos, allá, en otra parte... referidas a proximidad y alejamiento respectivamente, son de uso común y las va apropiando el niño desde el parvulario.

## **Respecto al tiempo**

La aprehensión del tiempo, antes de los 6-7 años, encierra grandes dificultades para el niño y exige que siempre esté vinculada a vivencias de fuerza afectiva para él. Si pasar de la acción a la percepción y al conocimiento, ha sido una técnica preferente en otros dominios, en el caso del tiempo con mayor abundamiento de motivos; las nociones a adquirir se han significado antes por medio de acciones, como modo de apropiar las ideas de tiempo venciendo la resistencia que puedan ofrecer las palabras.

Para el niño del parvulario y de ciclo preparatorio, el tiempo es «su tiempo». Para que pueda entender el significado de «antes» y «después», ha de referir estas nociones a lo vivido (antes de jugar hay que sacar los juguetes; después del recreo representamos un cuento; antes de sembrar hay que preparar la tierra; y, se ejecutan tales acciones al tiempo que se toma conciencia de las mismas).

Si bien, las categorías de tiempo, se ordenan en *pasado, presente y futuro*; las nociones de «antes», «ahora» y «después», significan una concreción más asimilable por parte del niño. Todas las actividades del «currículum», de carácter lúdico-creativo e investigativas, se enmarcaron en lo temporal abarcable por el niño (caso del viaje imaginario a Madrid; antes preparar las maletas, después sacar el billete, después montar en el tren; y, en el caso del viaje real se procedió siguiendo una ordenación cronológica; en la «unidad» del maíz, los niños tomaron cuenta del proceso desde la trituración, amasar y cocer la torta, en relación a «antes» y «después»; en otros casos, se ha seguido el crecimiento de una planta, haciéndoles notar el paso de días o semana...).

La confección de calendarios, sobre una pauta dada, realizados por los propios niños, con diseño de las circunstancias climatológicas más notables (sol, nubes, lluvia, viento, nieve...) permitió a los párvulos un acercamiento respecto a los días de la semana y del mes. Igualmente, respecto a determinados ciclos; recoger una cosecha, la miel, los frutos del otoño, etc., como tendremos ocasión de referir.

El sentido de duración y simultaneidad se asoció, de igual modo, a las acciones de los niños, como una toma de conciencia cada vez más cuidadosa. La lentitud y la rapidez, fueron fácilmente asimilables en actividades de ritmo, juegos, paseos y en las actividades cotidianas.

El relato, como resumen o mínima teorización de visitas, acontecimientos, investigaciones..., dio ocasión a los niños de hacerse cargo de los mismos en el plano

mental; saber cómo empezar, describir o terminar, indica cómo se captaron los episodios fundamentales y el orden de sucesión que el niño establece respecto a ellos.

Vencer el «egocentrismo» en estas parcelas, supuso un paso decisivo desde la percepción a la concepción.

#### **4.4 Actividades y adquisiciones en orden al conocimiento pre-científico y al desarrollo del pensamiento creativo**

El saber científico abarca una serie de conocimientos que explican los fenómenos de la naturaleza, tanto físico como biológicos; la causalidad y la deducción se hallan en la base de los conocimientos científicos. Al presuponer tales conocimientos pensamiento operatorio, el niño pre-escolar no está en condiciones de afrontarlo puesto que la interpretación de la realidad, en esta etapa evolutiva, es de carácter prelógico. De ahí el enunciado: pre-científico o preparatorio para el conocimiento científico; a partir de los 6-7 años comienza el pensamiento operatorio –aún distante de la abstracción– y las cuestiones permiten mayores recursos investigativos. Que el niño llegue a conocer el fenómeno de la flotabilidad, lo que vuela, cómo nace y crece una planta, cómo se elabora el pan, cómo y quién produce la miel..., desde actitudes realizaciones exploratorias e investigativas, recreando por «sí mismo» estos descubrimientos, no se relaciona con la incorporación de contenidos o conocimientos terminales o de información pasiva. Se trata, por el contrario, de llevarle a la adquisición y desarrollo de aptitudes y actitudes que permitan poner en actividad su inteligencia y vida afectiva, de modo que el ámbito de estos aprendizajes queda estrechamente vinculado al mundo de la creatividad y del pensamiento. Aún persistiendo elementos figurativos, el juego simbólico permite el acceso, desde la asimilación subjetiva, a la acomodación y al pensamiento. Subjetividad y objetividad en una personalidad sana, no tienen porqué ser irreconciliables; el niño en su marcha hacia el pensamiento operatorio y, a través de él, construye la objetividad; desde el punto de vista afectivo contaríamos con la zona «intermedia» de Winnicott.

En el camino hacia la ciencia, se intentó establecer, de la forma más conveniente, en relación con la edad y circunstancias del niño, los principios del pensamiento lógico; ayudarle, con los necesarios estímulos, a pensar, observar, comparar, generalizar; a distinguir lo factible de lo deseable. Ayudarle a superar, en suma, las consecuencias del «sincretismo» y del «egocentrismo» que suponen una traba para adaptarse y reaccionar frente al «medio»; traba que subsiste, en formas diversas, más allá de estos primeros estadios infantiles. Se consideró, al respecto, tarea esencial en la iniciación científica, despertar en el niño el espíritu experimental; la observación ha sido, en este sentido, tarea prioritaria ya que coloca al niño frente a las cosas, en diálogo con la realidad. Situación que permite evitar el verbalismo y tomar en cuenta criterios de relatividad. Ello, resulta particularmente importante porque el «medio», al cual ha de ir el niño adaptándose constructivamente es, ante todo, una realidad o, si se quiere, una suma de realidades; no palabras. Después de la observación viene la reflexión. Si es cierto que, en el caso del niño pre-escolar, las causas objetivas se muestran como inaccesibles sí puede, no obstante, situarse en los umbrales de las mismas. Dado que las tareas investigativas partieron de actividades lúdicas, el niño pudo ir adaptándose al «medio» de forma creativa, lo que ha evitado la identificación entre adaptación y sumisión. Creatividad que dimana, en forma directa, del juego del niño, «zona intermedia» que inicia una verdadera relación entre el niño y el «medio»; zona compartida entre la subjetividad y la objetividad, que le va orientando hacia la construcción de la realidad y el diálogo con la misma.

Como consecuencia de lo expresado, se ha considerado cometido esencial en la iniciación científica del niño de párvulos y ciclo preparatorio, estimular el espíritu experimental (recordemos algunos aspectos de la teoría de Dewey); no se trata de dar

lecciones o mostrar experiencias sino de poner al niño en condiciones de realizarlas por sí mismo. Al respecto se ha procurado:

- darle ocasión de entrar en contacto con la naturaleza y con cuantos fenómenos pueda ir comprendiendo.
- estimular su interés hacia la experimentación para que pueda ir encontrando la relación entre hechos y fenómenos,
- despertar su interés hacia el entorno físico y social,
- aprovechar al máximo su espíritu de curiosidad y capacidad de asombro,
- procurar que la adaptación el «medio» no arriesgue los valores y aptitudes de la persona; es decir que esta adaptación no se planifique en forma de acatamiento y sumisión sino de forma activa y creadora.

Las teorizaciones mínimas, a las que ha de llegar el propio niño, fueron incluidas en el programa y organizadas en «centros de interés» o «unidades temáticas» en las que se integraron las actividades y conocimientos correspondientes. Estas unidades de «experiencias y aprendizaje», fueron presentadas al niño, en múltiples ocasiones, en forma secuencial, ya que unas experiencias se hacen comprensibles al ser relacionadas con las anteriores.

a) *Materiales y recursos*, además de aquellos de carácter lúdico, ocuparon un lugar preferencial: grandes termómetros, lupas, conchas, piedras, cristales, semillas, efectos de la naturaleza en el momento adecuado y preciso, tales como nieve, agua de lluvia..., animales, preferentemente aquellos controlables por los niños a efectos de ser cuidados y observados. El atractivo de estos seres es para el niño más fuerte que el de los propios juguetes, al aunar aspectos lúdicos, vivos y cambiantes, capaces de generar una actividad más rica y propicia a la investigación y al descubrimiento.

En la conexión juego-saber científico, se ha partido de actividades lúdico-creativas para llegar a la explicación de los fenómenos o de los hechos, ayudando al niño a tomar conciencia de los mismos. El hecho de que el niño pequeño no pueda llegar a una explicación objetiva de la realidad, no imposibilita su aproximación a las causas de los acontecimientos de su próximo mundo; para ello se ha contado con su afán de actividad, curiosidad y capacidad de asombro; tres actitudes de excepcional valor en el camino de la experimentación y el descubrimiento. De este modo pasa el párvulo del juego al trabajo gozoso; juego que llega a ser tan ordenado y serio que parece trabajo; un trabajo tan estimulado y gozoso que parece juego ¿cómo delimitar las fronteras entre uno y otro?

b) Para *coordinar recursos lúdicos y actividades de trabajo*, se contó con «rincones» apropiados, que pueden denominarse de «los descubrimientos», «de la ciencia», «del sabio»..., buscando, en colaboración con los niños, aquel término que resulte más sugerente y apropiado, según edad y circunstancias. En este «rincón» o «sector», se experimentan, se atesoran los elementos de la naturaleza que, en la mayoría de los casos, aportan los propios niños; hay un mundo de quehaceres, desde la actividad libremente orientada de recogida de materiales, a su ordenación, estudio y clasificación.

c) *Orientación de las actividades lúdico-representativas a las experiencias, verificaciones y conocimientos*. Todos los temas fueron previamente programados, si bien se desarrollaron aprovechando las ocasiones en que los niños estuvieran más estimulados y atraídos hacia un determinado hecho o acontecimiento. Una cuidadosa programación, ha permitido llegar a situaciones más cualitativas y específicas desde el ámbito del juego; «la ciudad», «el aire», «la mina», «las abejas», «los peces»..., cuyo desarrollo, protagonizado por los niños, les dio ocasión de hacerse cargo de los aspectos fundamentales de los temas, aspectos que fueron analizados en el momento oportuno.

Desde los 5-6 años, aunque partiendo de actividades lúdicas, se procuró ir ajustando las experiencias de aprendizaje al procedimiento científico:

- *Enunciado del problema o cuestión* con expresiones comprensibles para el niño (ej. ¿la tabla de madera flota en el agua? y, ¿el barquito? y ¿el corcho?...)
- *Hipótesis buscando la respuesta*; generalmente, estimulada o pautada por la maestra. Las cuestiones propuestas fueron fenómenos o hechos al alcance de los niños; interesantes y fundamentales. Relativos, en muchas ocasiones, a algo que están viendo cada día sin tomar conciencia de ello. Para vencer esta actitud pasiva se promovió la observación, aclaraciones, nuevos contactos, a fin de conducir al niño al pensamiento y a la reflexión.
- *Buscar los caminos que conducen a la realización de la hipótesis*, al niño le produce intenso placer motivar los fenómenos; descubrir los fenómenos exige experimentación, tomar conciencia de lo que antes pasaba desapercibido ¿por qué fructifica el grano?, ¿por qué vuelan los papeles?, ¿y la cometa?, ¿y los globos?, ¿quién y cómo se produce la miel?
- *Comprobar la hipótesis*; en el caso de la flotabilidad experimentaron sobre la balsa o receptáculo de agua; la comparación aclara y permite reiterar lo que de otra forma el niño no captaría; ejecutar muchas pruebas para observar cómo un barquito se va hundiendo a medida que se le carga de chinitas... Actividades que, desde el punto de vista del aprendizaje, permitieron el tanteo, el ejercicio (sentido de que es más positivo avanzar con seguridad mediante la reiteración que con rapidez dejando lagunas o conocimientos a medias). El caso fue llegar a la respuesta adecuada, por lo que significa en sí, y por el refuerzo psicológico que produce; en los niños de estas edades avanzar lleva su tiempo, pero pueden utilizarlo a plenitud puesto que no tienen el «handicap» de la «recuperación» que afecta a otros niveles.
- *Conclusión*, no se trata de una dosis memorizada sino de la aprehensión de un concepto (consecuencia de actitudes investigativas) y la disposición para nuevas experiencias. La conclusión a que se ha llegado, al llevarla a la ficha personal, produce al niño la misma satisfacción que al saber que, después de llegar a un descubrimiento, construye y reseña la teoría. Para el niño no es una adquisición meramente figurativa; es algo que ha comenzado por la acción, por la vivencia y que llega al ámbito del pensamiento; del conocimiento. El avance lingüístico es paralelo porque las palabras, entonces, son la expresión de lo descubierto y conocido y no algo que se recibe ya hecho por parte del adulto.

## 5. LA PROGRAMACION DE LA ACTIVIDAD ESCOLAR

Las reflexiones que hemos venido haciendo, referidas a la programación de tareas y actividades escolares, parten de la consideración de que la vida del niño tiene un sentido unitario a lo largo de toda la escolaridad, y se impone, como exigencia, respetar esa continuidad.

El «*modelo de desenvolvimiento por interacción*» ha servido de enfoque, respecto de la programación escolar; atañe a la forma de entender el crecimiento y desenvolvimiento del niño en las consecutivas etapas madurativas, así como a las formas específicas de su desarrollo personal; al sentido y valor del «medio» físico y humano, en permanente interacción con su desenvolvimiento personal; al significado de la exploración y la experiencia como técnicas privilegiadas del aprendizaje; así como a la posibilidad de que la evaluación se convierta en autoevaluación con valor de estímulo para nuevos aprendizajes.

El carácter *globalista* de la educación, al que también nos hemos referido, tiene que ver, igualmente, con la adopción de un determinado «modelo» educativo; fuera del criterio «globalista» la enseñanza se tornaría abstracta, separada de la vida, lo que

imposibilitaría esta interacción a que venimos aludiendo. Y, por otro lado, al dar mayor importancia al programa que al niño, su destinatario, haría fracasar el diálogo antes de que pudiera ser iniciado. Por otra parte, hemos considerado el gran desinterés que siente el escolar por una enseñanza multidisciplinar y por la desconexión que este tipo de enseñanza produce respecto al «medio» sin cuya proximidad no hay diálogo posible.

La *adaptación y dominio del «medio»* ha sido objetivo privilegiado en las programaciones; el fracaso de la adaptación es, casi siempre, el fracaso de la educación. Aprender a observar el mundo físico en el espacio y en el tiempo; descubrir lo vivo y reconocerlo, así como sus causas y efectos, está presente, como puede advertirse, en cada una de las programaciones. La exploración, la «toma de conciencia» es, al mismo tiempo que una actividad esencial, la técnica privilegiada en la enseñanza-aprendizaje; no se trata de desestimar los medios de la escuela tradicional sino de buscar nuevos caminos y dimensiones; así como potenciar, en tantos casos, los logros de los mejores pedagogos que fueron injustamente relegados u olvidados.

El ensayo de llevar a la escuela el *espíritu de investigación y experimento*, a nivel de ciclo y edad, significó dar al niño la oportunidad de pensar y observar con la suficiente autonomía, prescindiendo de una constante supeditación al adulto; al evitar el verbalismo y el dogmatismo, resulta más fácil conducir al niño a la reflexión de lo observado, base del pensamiento y la conceptualización. Un segundo aspecto de la investigación y el experimento es la verificación; los hechos y fenómenos son así no porque me lo dicen o lo leo en los libros, sino porque lo compruebo; «el aprendizaje inicial es una función directa de la experiencia» (Hannoun).

De acuerdo con lo expresado, los libros sólo fueron utilizados para realizar consultas, aclaraciones, motivar dibujos y modos de hacer. Las fichas, realizadas en la clase, se adaptaron perfectamente a los temas, experiencias y caminos del conocimiento; cada niño compuso, como resultado, su libro personal, en que se expresaron las adquisiciones fundamentales y mínimas comunes a todos, complementadas con los aspectos creativos e interpretativos propios de cada uno. En ningún caso los niños llevaron trabajos para casa, como no fuera como medio de seguir dialogando con sus padres o familiares para aclarar conceptos (considerar las dependencias de una vivienda; examinar un pescado u observar cómo se «deshace» el hielo; acompañar a los padres a las colmenas y preguntarles sobre los instrumentos que utilizan; acompañar a los familiares al puerto y preguntar sobre el pescado y los barcos; solicitar del padre minero que le enseñe cómo es una lámpara de mina u otros útiles necesarios). Del mismo modo puede observarse qué útiles y materiales fueron realizados por los niños; lo que les ha dado ocasión de conocer cómo es y cómo se representa la realidad. Y, de conocer, asimismo, el valor y significado de cada elemento (caso del tren; del pozo de mina, de las cometas, banderas y cosas que vuelan; de las señales de tráfico; de los calendarios; las invitaciones, etc.). Esta estrategia ha permitido allanar el camino de la investigación; abrir cauces a la creatividad y expresión personal; y mejorar, en fin, los medios de «conocer».

En las edades que estamos considerando, se sientan las bases del futuro aprendizaje cultural y la programación de actividades ha de referirse, en gran medida, a la percepción; «el aprendizaje perceptual y sensorial es el más eficaz para los niños pequeños» (Bloom). Desde el punto de vista del desarrollo intelectual, la consolidación de las etapas pre-operacional y operacional concreta, supone prever el camino del pensamiento abstracto desde una base perceptual sólidamente desarrollada. La «psicología dinámica» amplía y enriquece los presupuestos intelectuales al profundizar en el sentido y valor del mundo afectivo.

Hemos tenido en cuenta el *sentimiento de autonomía y realización del niño*, así como las exigencias que conlleva. El niño ha de experimentar una y otra vez; elegir, considerar, decidir. Y, estas actitudes han de producirse en un ambiente que evite sentimientos de desconfianza o vergüenza; la «*confiabilidad*» debe seguir promoviéndose.

dose en la escuela como requisito de avance y seguridad en el niño. Es necesario alimentar el sentido de iniciativa; a los cuatro-cinco años, el niño quiere llegar a hacer algo, ser alguien; sentimiento que se completa con el de realización, cinco-seis años, que va a permitirle embarcarse en algo que pueda llevar a término. A partir de estas edades, en un ambiente razonablemente bueno, el niño vive una situación de crecimiento continuo y de calma; facilitadores de su avance hacia la objetividad y la cultura.

La *motivación* es un aspecto preferente del aprendizaje y, en consecuencia, de la programación escolar. Motivación fundada en la alegría del descubrimiento, en la atracción de conocer; es decir, intrínseca; aquella que, en expresión de Montessori, «sobrepasa todo amor». En una programación bien diseñada, todo queda previsto para que las tareas se realicen con éxito; descubrimientos gratificantes que conducen a «aprender a aprender», a «seguir aprendiendo»; esencial motivación, que, al producirse en cadena, forma tejido con el propio aprendizaje. A tal efecto, proponer lo conveniente antes que prohibir lo inoportuno; permitir al niño deliberar antes de llevar a término una tarea.

En las programaciones, incluidas en este trabajo, se ha otorgado primacía a la *formación de hábitos, aptitudes y conceptos*, antes que a la adquisición de conocimientos específicos. Un segundo aspecto, de similar rango, ha sido la *afectividad*; energía de la vida humana con sus motivaciones subconscientes e inconscientes de cuya trama, en las edades que nos ocupan, va a depender en gran medida la calidad y condición del «medio humano» y de las relaciones que hayan de establecerse entre aquél y el niño. Pensamiento y afectividad creemos pueden considerarse verdaderas subestructuras del desarrollo personal y de la aptitud y actitud para el aprendizaje; por consiguiente, la adaptación constructiva al «medio», por parte del niño, sólo podrá ser interpretada en referencia a la calidad y condición de aquellas.

A lo largo de estos dos cursos, tiempo en que se ha realizado esta experiencia, hemos podido verificar, una vez más, que el juego es el contexto más útil en el aprendizaje de los primeros años; el juego es activo, interesante, vivo, dinámico; provee al niño de la oportunidad de experimentar, probar nuevas ideas y dominarlas, sin tener que enfrentarse con el fracaso de la realidad. Aprendizaje y juego, en este nivel de edad, deben ir, casi siempre, juntos. La armonía entre juego-aprendizaje, juego-trabajo, iniciada en la edad pre-escolar, hará más ordenado el juego y más gratificante el trabajo; lo que evita el temor, el tedio y la fatiga que, por la huella que dejan en el niño, ocasionan actitudes negativas, difíciles de controlar, respecto a la escuela y al aprendizaje.

Conviene advertir, lo que quedará expresado en las programaciones, que hablar de trabajo y aprendizaje desde el juego, no significa un mariposeo, ocurrencias brillantes, diálogo incontrolado sobre cuestiones varias sino, justamente, todo lo contrario. De ahí, la exigencia de una cuidada programación ya que la falta de la misma provocaría la pérdida de los conceptos y finalidades educativos. Se trata de poner en funcionamiento las oportunidades que brinda el juego, para idear, descubrir y realizar; incluyendo la autodisciplina como lección permanente de la actividad lúdica. Planteados unos objetivos, se ha utilizado el juego, como el medio más eficaz y generalizado, de llevarlos a término. No obstante, los factores y recursos, por muy idóneos que puedan parecer, no bastan; ha sido necesario darles fuerza, vivificarlos, merced a las dotes de empatía, de amor y respeto al niño, que han puesto a prueba el grupo de profesoras que hemos tenido la satisfacción de coordinar; siendo, cada una de ellas, el primero y más valioso motivador de la formación y primeros aprendizajes del niño.

Respecto a cada una de las programaciones, que a continuación se describen, se han tenido en cuenta unas orientaciones formales que han permitido, a la vez que un enmarque común para dar sentido unitario a este trabajo, la autonomía necesaria para alcanzar los objetivos propuestos desde la capacidad estimuladora y creativa propia de la personalidad de cada profesora. Fueron puntos a considerar, respecto a ese acervo común:

– Tener presente que se trata de llegar al aprendizaje o pre-aprendizaje, a partir de actividades de carácter lúdico.

– Que, dentro de los tipos de actividad lúdica, nos referimos, prioritaria y preferentemente, al juego simbólico-representativo incluyendo, como aspectos lúdico-creativos, el cuento, las historietas, actividades investigativo-creativas e, inclusive, determinadas vivencias.

– Que, el plan de trabajo o programación de actividades, tiene un sentido claramente psicopedagógico, con especial consideración al «egocentrismo» y «sincretismo» infantil; en tal sentido, expresar, siempre que sea posible, la manera de ayudar al niño en su avance hacia la objetividad; es decir, hacia la adaptación por el progresivo dominio del «medio».

– Que las acciones llevadas a efecto por los niños tuvieran, si así lo permitían las circunstancias, carácter exploratorio (observar, manipular, comparar, analizar...), para llegar, en todos los casos, a una «toma de conciencia» no conseguida por la actividad espontánea del niño.

– Que, por tratarse de niños párvulos y de ciclo preparatorio, todas las actividades, hipótesis, aprendizajes y verificaciones, llevarán a una comprensión de los aspectos «esenciales» que caracterizan y diferencian hechos y fenómenos; regalando los aspectos complementarios o accidentales.

– Partir siempre de lo «vivido», de la «acción», paso necesario para establecer percepciones cada vez más ajustadas; de lo particular a lo general; de lo implícito a lo explícito; de lo inmediato a lo mediato.

– Conceder prioridad a los objetivos y actividades que se ordenan a la formación de aptitudes y hábitos de pensamiento (analizar, observar, distinguir, comparar, componer, verificar, resumir, expresar, considerar, criticar) como plataforma de adquisiciones y aprendizajes académicos.

– En consecuencia, partir del juego, o de actividades del mismo sesgo, como motivación y recurso fundamental, a fin de consolidar las bases del espíritu científico, siguiendo en lo posible, los pasos del proceso científico asimilable por el niño desde los correspondientes niveles madurativos y de edad. «Toda investigación material, verificada o dirigida por un científico humano es conducta inquisitiva, conducta apetitiva en actuación libre. En este sentido es comportamiento lúdico. Nadie que haya experimentado en sí mismo la suave transición desde el juego curioso infantil a la obra de la vida científica, pondrá en duda la identidad fundamental entre el juego e investigación» (Lorenz, K.)<sup>12</sup>.

La puesta en común, respecto a dar carácter unitario al trabajo, ha consistido sobre todo, en tener ideas claras sobre a dónde se quería llegar; por qué se quería llegar y cómo y por qué caminos. Por el gran margen creativo de las temáticas llevadas a efecto, podremos reconocer solamente unos enmarques de referencia:

1. *unidad temática*
2. *periodicidad*
3. *edades de los niños*
4. *objetivos generales.*
5. *objetivos específicos (expresivos y de conducta)*
6. *motivación*
7. *actividades, experiencias y conocimientos en coordinación con los objetivos propuestos*
8. *actividades y realizaciones interdisciplinarias*
9. *desarrollo de la unidad temática y recursos pedagógicos; aspecto más dinámico y explícito del plan de trabajo, respecto al cual se expresa:*

---

<sup>12</sup> Citado por SECADAS, F.: «Las definiciones del juego». *Revista Española de Pedagogía*. Octubre-diciembre, 1978. Pág. 67.

- el *proceso* o pasos conducentes a la consecución de aptitudes, hábitos y adquisiciones por parte de los niños.
- las *motivaciones* lúdicas y vivencias más peculiares y sobresalientes de la unidad.
- *como se han presentado las hipótesis* y los pasos de su verificación hasta llegar a la adquisición o adquisiciones teóricas posibles.
- relación de *medios y útiles* empleados en el desarrollo de la unidad (salidas al campo, visitas a lugares de trabajo, y realizaciones de toda índole, etc.).

Hubiéramos deseado hacer más explícitos los planes de trabajo y los pasos conducentes a su realización; por razones obvias en una publicación de esta naturaleza, se han restringido al máximo, tanto el número de programaciones, como las aportaciones gráficas de las mismas.

Por otra parte, ante condicionamientos de tipo económico, no ha sido posible editar en los colores de origen trabajos y fotografías lo que resta, en gran medida, fuerza didáctica e interpretativa al presente trabajo.

Hemos de señalar la no inclusión de otros estudios, cuyos temas consideramos de relevante valor. Uno de ellos, relacionado con el proceso lúdico (tránsito del juego de ejercicio al simbólico) en niños privados de ambiente familiar normal (\*). Así como el estudio y evaluación, por parte de algunas profesoras del Seminario, de determinados útiles lúdicos (contrastado por el uso reiterado de los mismos por parte de los niños, consideradas edad y circunstancias); el sesgo y alcance de este trabajo ha exigido, en consecuencia, una parcelación de tareas y experiencias.

Las programaciones, que componen la II parte de este trabajo (*Experiencias y Realizaciones*), siguen el orden cronológico o, en su caso, simultáneo, de realización en los distintos centros a cargo de las respectivas profesoras de los mismos que formaron parte del Seminario sobre el *Juego simbólico en la educación de los primeros años escolares*.

---

(\*) En tal sentido hemos de agradecer a doña María del Carmen Zaloña, directora del Hogar Infantil de la Diputación Provincial de Oviedo, su colaboración y ayuda; datos y experiencias nos fueron facilitados gracias a su competencia y profundo conocimiento de las circunstancias personales de cada niño.



CABALGANDO ¿FANTASIA O REALIDAD?



## **II. MUESTRAS DE PROGRAMACIONES ESCOLARES**

- 1.-El perro canelo.**
- 2.-Las enfermeras.**
- 3.-El código de circulación.**
- 4.-La mina.**
- 5.-El tren.**
- 6.-La casa.**
- 7.-Los peces.**
- 8.-El maíz, un producto de nuestra tierra.**
- 9.-La vivienda.**
- 10.-El mar.**
- 11.-El otoño.**
- 12.-El tiempo en otoño.**
- 13.-La gallina Pinta, el trabajo y la ayuda mutua.**
- 14.-La Navidad.**
- 15.-El aire.**
- 16.-Nuestra ciudad.**
- 17.-La abeja.**

## ESCUELA DE PARVULOS DE «GUILLEN LAFUERZA». OVIEDO

**Edad de los niños:** 5-6 años.

**Unidad temática:** «El perro canelo».

**Tiempo:** Quince días.

**Introducción aclaratoria** de la profesora titular de la escuela donde se ha desarrollado esta «unidad», doña María Teresa Bobes.

Vamos a desarrollar una programación para quince días de clases prácticas sobre la base de un cuento titulado «Canelo». Se trata de un perro.

Siendo evidente que la actividad lúdica es una necesidad del ser humano, particularmente en las primeras etapas de la vida, poniéndola en relación con el aprendizaje y orientándola hacia una significación simbólica, hemos tomado como punto de partida el cuento «Canelo» para estimular e interesar al niño en problemas de personajes y relaciones de todo tipo (sociales, históricas, literarias, lingüísticas...) que, en forma incipiente, encontramos en el pequeño relato de las aventuras del perro.

Señalamos unas metas concretas a esta programación, basadas en la «unidad» o «centro de interés» aludido, para lo cual tomamos en cuenta:

- 1) Objetivos específicos y concretos en los que se desglosa la «unidad» o «centro de interés».
- 2) Temas que se tratan.
- 3) Experiencias de aprendizaje.
- 4) Materiales que van a ser utilizados.

Hemos constatado cómo los niños responden inmediatamente a unos estímulos lúdicos: esperar la hora del cuento –sumamente gozosa para ellos– y, aprovechando esta disposición «natural», hemos planificado la «unidad temática» referida, fundamentalmente, al *Lenguaje* si bien, al partir de una concepción globalista de la educación, tomamos en cuenta otros aspectos y, de modo más concreto, cuanto se refiera a la formación del discurso y los sentimientos del niño.

En la articulación juego-aprendizaje, hemos tenido en cuenta un hecho, admitido hoy por todas las corrientes lingüísticas: el valor funcional del lenguaje como «representación de lo real» y como «red de relaciones simbólicas» que limitan y definen el mundo del hablante.

Partir del cuento, como una serie de imágenes con atractivo lúdico, con valor estético y centradas en el mundo que conoce el niño de forma experimental en la vida diaria, supuso una plataforma interesante para el aprendizaje que hemos tratado de aprovechar.

Efectivamente, los personajes del cuento «Canelo» y sus peripecias están en el mundo de los niños, hasta el punto que algunos pudieron relatarlas e inclusive traer los animales a clase. Cualquiera de las lecciones programadas sobre el lenguaje puede partir, como en este caso, de algo concreto, de una situación re-creada en la clase, de modo que los niños puedan captarla, percibirla en una aproximación, cada vez mayor, hacia la objetividad. Su atención polarizada de inmediato sobre algo concreto y conocido deriva, sin extorsión, hacia niveles teóricos, si bien mínimos y fundamentales, dada la edad de los párvulos a quien va dirigida esta «unidad».

El cuento «Canelo».

PERSONAJES: Animales que aparecen en el cuento:

- El perro.
- El caracol.
- El conejo.
- El pájaro.

### Iniciación al pensamiento abstracto

#### a) Ejercicios de observación sensible:

De láminas en las que aparecen los personajes del cuento, de alimentos de animales (trigo, cebada, maíz, hierba fresca y seca, plantas...).

- De caracoles.
- De nidos de pájaros.
- De cromos de animales.

#### b) Ejercicios sensoriales:

- Vista – Identificar los colores, marrón, verde, amarillo.
- Tacto – Manipular semillas.
- Oído – Escuchar los cantos de los pájaros. Reconocer los gritos de los animales.

### Expresión de lenguaje

Narrar el cuento.

Adquisición de vocabulario: perro, can, conejo, pájaro, caracol, perrera, conejera, madriguera, nido...

Campos de palabras que se parecen formalmente: mamar-mamífero, vértebra-vertebrado, pollo-pollada...

Los animales y sus hijos: perro-cachorro, conejo-gazapo, vaca-ternero, cerdo-lechón...

Descomponer la palabra *CANELO* en letras (vocales y consonantes) primero y en sílabas después.

Buscar palabras que empiecen por CA, CO, CU.

ce	ca - caco - cama
C	co - coco - coma
ci	cu - cucu - cuna

Buscarlas con CE, CI

Ce - cena - cepa

Ci - cine - cita

Diminutivo en *ILLO, ITO, IN*

Un perro pequeño	es un perrillo, perrito, perrín (uco).
Un caracol pequeño	es un caracolillo, caracolito, caracolín (uco).
Un conejo pequeño	es un conejillo, conejito, conejin (uco).
Un pájaro pequeño	es un pajarillo, pajarito, pajarín

Aumentativos en AZO, ON (Modalidad regional)

Un perro grande	es un perrazo, perrón.
Un caracol grande	es un caracolazo, caracolón.
Un conejo grande	es un conejazo, conejón.
Un pájaro grande	es un pajarazo, pajarón.

Los plurales:

Un perro	y unos perros
Un caracol	y los caracoles
Un conejo	y dos conejos
Un pájaro	y pájaros.

Interpretar las imágenes del cuento y ordenar las escenas del mismo.  
Acciones de mirar, preguntar, correr, comer.

Buscar los contrarios:

- negros
- brillantes
- cortés
- llorar

¿COMO SON ESTOS ANIMALES?

- El perro guarda la casa (es un animal útil).
- El caracol come el sembrado (es un animal perjudicial).
- El conejo nos proporciona carne (es un animal útil)
- El pájaro se alimenta de insectos (es un animal útil).

Formación de frases:

- El perro ayuda a la señora Encarna.
- Los pajarillos quieren comer.
- El conejo cuida de sus gazapos.
- El caracol come hojas suculentas.

Formar frases en que intervengan los nexos de unión y relación:

- El perro ayuda a la señora Encarna para buscar a Lucecita.
- El conejo cuida a sus gazapos y les trae comida.

Nombres de cuentos en los que intervengan animales:

Trabalenguas.

POESIAS:

- «Canelo».
- «Yo soy el gallo».
- «Me dice la abuela».

**Iniciación a la lectura:**

- Juegos de posición con respecto a un objeto fijo situado frente a los niños.
- Lectura colectiva de las frases del encerado.
- Lectura individual.

## **Iniciación a la escritura**

- Fichas de coloreado.
- Dibujo sugerido (un perro, un conejo, una niña...).
- Copia de las frases del encerado.

## **Expresión artística**

### **a) Plástica:**

- Pintura de los animales que intervienen en el cuento, con ceras y rotuladores.
- Modelado con plastilina.
- Composición de recortado y pegado con hilos, papel charolado, bolitas de papel, etc.
- Trabajos con virutas de lápices, lanas, cosidos, etc.
- Picado.

### **b) Musical:**

- Ritmo de pitos, palmas, pies, etc.
- Canciones «Hace tres noches no duermo»; «Estaba una pastora».

## **Expresión dinámica**

- Caminar imitando el vuelo de los pájaros.
- Correr imitando a los perros.

## **Juegos**

Individuales:

- Puzles.
- Loterías de animales.
- Juegos de asociación de ideas.

## **Materiales**

Cuento; granos de maíz, cebada, trigo; plastilina; tijeras; ceras, rotuladores; cartulinas, papel charolado; lanas, hilos; pegamento; etc.

## CANCIONES

### ME DICE LA ABUELA

Me dice la abuela  
mi despertador  
hay que ir a la escuela  
levántate amor  
Hace el toro mu  
la ovejita be  
la rana cu-cu  
y el caballo ge  
el perro gua-gua  
el gato miau-miau  
el asno jo-jo  
la gallina clo  
canta el gallo así  
kikiriki con tanto  
cantar no puedo dormir

### CANELO

Canelo es un perro  
de color marrón  
y sus ojos negros  
brillan como el sol  
Sus orejas gachas  
y hocico gracioso  
hacen de Canelo  
un perro precioso  
Desde su ventana  
el perro ve un día  
que señora Encarna  
llora por su hija  
Canelo le dice  
señora Encarna no pase Ud. pena  
que a su Lucecita  
iré yo a buscarla  
En mis amiguitos  
ayuda tendrá  
pues alguno de ellos  
la tuvo que ver  
Caracol amigo  
has visto pasar  
a una niñita  
por este lugar  
Sólo unas hojas  
suculentas ví  
qué rica comida  
serán para mí

Y dos pajaritos  
que en la rama están  
tampoco la vieron  
por allí pasar  
Y el conejito  
le dijo a Canelo  
sólo a mis gazapos  
mis ojitos vieron  
Como nadie ayuda  
a nuestro buen perro  
solito, solito  
se decide a hacerlo  
nuestro Canelito dice:  
Nariz a donde me lleves  
yo te he de seguir  
Llorando en el parque  
Lucecita está  
y nuestro Canelo  
para ella se va

no llores ya más  
sube sobre mí  
Pobre Lucecita  
no llores ya más  
sube sobre mí  
vamos con mamá  
Que bueno es Canelo  
dice la mamá  
al ver a su hija  
sana y salva ya  
Contenta la niña  
abraza a Canelo  
que queda sumido en  
un dulce sueño.

### YO SOY EL GALLO

Yo soy el gallo más gallo  
que existe en el gallinero  
mi cresta es como una llama  
mis espolones de acero  
el arco iris envidia  
mi cola de gran plumero  
el que me busca pelea  
me defiende como quiero  
si digo kikiriki  
se estremece el mundo entero

## ESCUELA NACIONAL MIXTA (1.ª Etapa). VILLAVICIOSA. OVIEDO

**Unidad temática:** «Las enfermeras».

**Tipo de juego:** Simbólico-representativo; sugerido y orientado: «Las enfermeras».

**Edad de los niños:** Correspondiente a 1.º de E.G.B.

**Area de preferencia:** Lenguaje.

### Objetivos:

- Despertar la capacidad de observación.
  - Acrocentar y perfeccionar el vocabulario.
  - Corregir defectos de pronunciación y sus secuelas en lectura y escritura.
  - Comprensión lectora.
  - Superar el silabeo; evitar el tonillo; adquirir la velocidad adecuada.
  - Participar correctamente en el diálogo.
  - Conseguir que escriban con letra clara y trazo uniforme.
  - Alcanzar dominio ortográfico en la separación de palabras y uso de mayúsculas.
  - Conseguir hábitos de posición correcta para escribir y leer.
  - Conseguir que expresen experiencias, deseos y sentimientos a través de frases cortas.
  - Una proyección moral y religiosa; que vayan captando cómo han de tener en cuenta siempre a «los otros»; buscando la intencionalidad bien en las lecturas, en los dictados, en ejercicios ortográficos o en conexión con otras tareas escolares.
  - Despertar la sensibilidad artística.
- No falta mucho para terminar el curso y casi todos los objetivos se han alcanzado. «Casi» porque en el aspecto de la elocución estos niños siguen presentando algunos fallos que, una vez más, trataremos de corregir; pero vamos a hacerlo, ahora, por medio del juego simbólico, de modo que en un ambiente gozoso y trabajo creativo, los niños se introduzcan en el terreno al que vamos a llevarles. La hora del recreo me ha parecido una buena ocasión. Me acerco, pues, a ellos.

### JUGAR «A ENFERMERAS»

–¿Habéis jugado alguna vez a «ser enfermeras»? , les pregunto. –No.

–Pues qué bien, tanto mejor; se os presenta una ocasión magnífica ¿queréis probar?

Han quedado desconcertados, permaneciendo un buen rato pensativos. Parece que nada se les ocurre. Al fin Montse rompe el silencio. –Necesitamos una cama–. Vosotros lo resolveréis con los medios que tengáis a vuestro alcance.

Miran insistentemente en torno suyo como buscando algo y deciden que sea un banco el que haga de cama. Robertín el enfermo y María Jesús será su mamá. Y la enfermera ¿quién quiere ser la enfermera? Nadie se decide.

–Tú misma, Montse, la animan entre todos.

–Bien, como nadie quiere, yo seré la enfermera. Pasa un rato mientras deciden cómo empezar.

–Que empiece María Jesús que para eso es la madre, sugiere Eva.

A su vez, María Jesús piensa bastante qué es lo que debe hacer; va de un lado a otro como buscando algo, hasta que coge la cabeza desmontable de una regadera para utilizarla como auricular de teléfono. Hace como que marca un número sobre la tapé de un bote y ...–Oiga ¿es la señorita enfermera? La enfermera que ha marchado

rápidamente hasta otro lugar, toma una tapa —sí, al aparato ¿quién es?— contesta desde cierta distancia.

—Soy la madre de Robertín, que me tiene muy preocupada. Se ha caído cuando jugaba con sus compañeros y ha llegado a casa con una herida tremenda.

—Allá voy, enseguida, no faltaba más.

María Jesús acuesta a Robertín en un banco, le pone por almohada un cojín y le cubre con un abrigo; entretando le acaricia —así estarás más cómodo Robertín. Entretando Montse se pone su bata blanca de clase y, en voz baja, me pide una aguja de coser y las cosas que necesita del botiquín. Coge, además un bolígrafo y lo mete con algodón en rama, frasco de mercromina y aguja de coser; todo ello en el maletín escolar. Se aproxima al enfermo, le toma el pulso; le pone el bolígrafo como termómetro y le observa atentamente la rodilla.

—Pobrecito ¿te duele mucho? Pero, si no es nada. Ya verás cómo voy a curarte rápidamente (aparté a la madre —¡qué barbaridad de boquete!, habrá que darle unos cuantos puntos). De la maleta abierta, saca algodón y limpia la herida, la desinfecta con mercromina; la cose y la venda, por último, con su pañuelo. A la madre —voy a ponerle la inyección contra el tétanos—.

—Sí, póngasela, asiente alarmada la madre (estamos en un ambiente rural donde es frecuente poner estas inyecciones). Entonces, es el momento en que utiliza el bolígrafo de jeringuilla; le extrae el depósito introduciéndolo de nuevo lentamente mientras lo aplica al muslo de Roberto. Bueno señora he terminado; pronto su hijo estará bien; seguro que para la fiesta del pueblo.

—¿Cuánto le debo?

—Cien pesetas. La madre ha de cavilar un rato; al fin entra en la clase y sale con un papel blanco, rectangular, en el que aparece escrito 100 pesetas. Tome señorita y muchas gracias, por haber atendido tan bien a mi hijo.

—Lo hice con gusto porque me chiflan los niños; mañana te traeré cromos.

El grupo de niños y niñas están entusiasmados con el juego que ya ha concluido. ¿Y si mañana jugáramos con las marionetas? Y se preparan los muñecos que representarán los personajes. Necesitamos —les digo— algunas manualizaciones que sirvan de ambulancia, medicina, inyección y esparadrapo. Yo me brindo a ayudarles y todos trabajan para que todo esté listo para el día siguiente.

Al día siguiente, antes de comenzar a trabajar jugando, les digo: —falta poco para que el curso termine—. Todos vais a alcanzar y algunos rebasar el primer curso; en lenguaje sabéis hacer bien muchas cosas, pero hay algo que no conseguimos a pesar de insistir tanto. Ahí tenéis las manualizaciones, cada una con su nombre. Vamos, pues, a jugar y a trabajar con esas palabras que solemos decir mal (ambulancia, melecina, indición, esparatrapo) porque siempre las oímos decir así a nuestro alrededor. Para jugar tenemos que nombrarlas muchas veces. Veamos. ¡A montar el tinglado!

Disponemos de unos simplísimos decorados de anteriores escenificaciones. Son los mismos niños los que se dan cuenta de que la cabina electoral instalada en el aula, viene muy bien para la escenificación; sólo hacía falta cerrarla por la parte inferior y ellos mismos hallan la solución colocando perpendicularmente una tabla; hasta sugieren que retiremos de los casilleros las papeletas sobrantes de la campaña y los ocupemos con cajas de distintos tamaños que harán de medicamentos. La cabina se ha transformado; para unos en farmacia; para otros en hospital; y, se reparten roles. ¿Quién hace de enfermera?. Me corresponde a mí, y, de este modo todos están disponibles. Al igual que ayer vamos a divertirnos mucho —les digo—. Id por vuestros cuadernos y lápices y colocaros en arco delante del escenario; pero, antes, traed la simpática enfermera que ayer nos salió tan bien y las otras manualizaciones. Me presentan muy ufanos, la ambulancia con un enfermo, camilla y silla incluida; la jeringuilla hecha de bambú; una simple cajita de cartón envuelta en celofán y acompañada de cucharilla como medicina y una muñeca llena de esparadrapos (no olvidemos que estamos simbolizando las palabras que estos niños han de acostumbrarse a pronunciar correc-

tamente). Paso con todo el material al interior de la cabina en un ambiente de máxima expectación. Descorro la cortina y aparece ante ellos la enfermera.

—Hola, amiguitos. Ya me conocéis ¿verdad?

—Sí, eres la enfermera que curó a Robertín.

—Ven Robertín, déjame que te vea tan majo. Ahora a jugar con tus compañeros. Todos desean hacer y decir cosas. En ese momento, aparece la ambulancia.

—Mira enfermera, ya llegó la *ambulancia*.

—Anda, pues es verdad. Resulta que a pesar de conocerla soléis llamarla de una manera muy rara ¿cómo se llama?

—¡Am-bu-lan-cia! (todos). Antes de que vengan otros personajes interviene la enfermera y pregunta ¿qué es una ambulancia?, ¿cómo es?

—Pues, como una furgoneta, toda muy blanca, con alguna cruz pintada en rojo. Lleva sirena y una luz dando vueltas en la parte de arriba. Sigue el diálogo.

—¿Sabéis para qué?

—Sí, claro, para llamar la atención y que todos la dejen pasar porque tiene mucha prisa.

—Y ¿por qué tendrá tanta prisa?

—Porque si el enfermo no llega pronto al hospital se muere.

—Y dentro, ¿qué lleva?

—Una camilla para el enfermo y una silla para el acompañante; después que todos se expresan sobre qué es y para qué sirve una ambulancia, llega la *jeringuilla*. El diálogo está lleno de expresividad, dado el miedo que la mayoría tienen a las inyecciones. Al fin concluyen que los pinchazos pueden doler, pero son buenos para curar como en el caso de Robertín. Las palabras *jeringuilla* e *inyección* fueron utilizadas por todos de forma reiterada en la dramatización y si la elocución no era correcta ellos mismos se corregían.

Después llega la graciosa muñeca cubierta de esparadrapos ¿de qué nos hablará? Creo que de algo que hemos terminado en el botiquín; ¿cuántas cosas hay en el botiquín? Van contestando —algodón, gasas, *esparadrapo*, agua oxigenada, mercromina, alcohol, termómetro, tijeras, pinzas, aspirina, *jeringuilla*. La muñeca herida establece un largo diálogo con todos, respecto a cómo se han producido sus heridas, dónde; explica que no se ha pegado con nadie, que se cayó cuando venía a la escuela, etc. Y, la palabra *esparadrapo* que caracterizaba el personaje se utilizó espontáneamente por todos los niños.

Al fin, la caja grande, llena de *medicinas*, apareció en escena ¿qué es esto? Todos respondieron —*medicinas*—; en el diálogo, cada uno expresó las que había tomado anteponiendo la palabra medicina.



*Alonso*

Ahora, vais a escribir lo que queráis sobre todo esto. Podemos empezar: «prestemos siempre nuestro auxilio a heridos e inválidos. Nuestra amiguita y compañera Pili, lleva muy contenta su donativo a la Cruz Roja. Yo quiero hacerme una buena socorrista. No abusemos de las medicinas». Ahora continuad. Cuando me enseñan su trabajo, advierto que hasta qué punto captaron el tema y el dominio de las palabras «problemáticas» en su escritura y expresión hablada. Faltaba una cosa; una última pregunta ¿dónde se venden las medicinas?; ¿dónde podeis encontrarme? Se habla de la *farmacia*.

Quando todos los personajes se han ido, propongo a los niños, que cada uno haga una frase, la que se le ocurra y se acompañe con un dibujo; las frases han de comprender las palabras de los personajes: *ambulancia, jeringuilla, inyección, esparadrapo*, que los niños habían escrito en el encerado por orden de aparición.

Dictado. - Prestemos siempre nuestro auxilio a los heridos e inválidos. Nuestra amiguita y compañera Montse lleva muy contenta su donativo a la Cruz Roja. Yo quiero hacerme una buena socorrista. No abusemos de las medicinas

Eva



auxilio - inválido

Dictado. - Prestemos siempre nuestro auxilio a los heridos e inválidos. Nuestra compañera Montse lleva muy contenta su donativo a la Cruz Roja. Yo quiero hacerme una buena socorrista. No abusemos de las medicinas.

Pilarina inválido

# Caligrafía

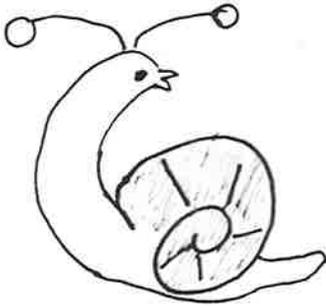


Aprezudamos a prestar los primeros auxilios



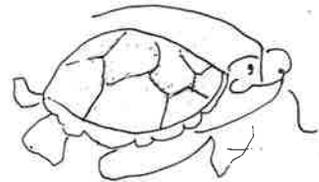
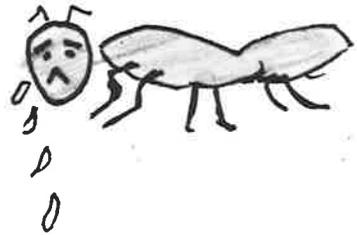
Y, sin que decaiga el interés suscitado por la dramatización, los niños realizan una serie de actividades adaptadas al tema; después de las pequeñas redacciones, «familias de palabras alrededor de una idea (enfermeras, lugares para curar, personas que curan, trabajos que se hacen en un hospital), antónimos y caligrafía (en frases sencillas y cortas, pero motivadoras).

Como fin de fiesta, recitación y escenificación:



### LA HORMIGUITA COJA

Rota la patita  
sin poder andar  
la pobre hormiguita  
se puso a llorar  
—A ver cómo voy  
cojita como estoy  
la oyó un caracol  
—No llore señora  
la llevaré yo...  
A ochenta por hora  
pasó la tortuga  
suba, suba, suba.  
Pero un gorrión  
la cogió en su pico  
y se la llevó.  
Así pudo llegar  
la pobre hormiguita  
cojita  
volando  
hasta el hospital



Este juego simbólico-representativo, ha ofrecido al niño una amplísima gama de motivaciones y estímulos; no sólo en orden a la consecución de los objetivos señalados dentro del área del lenguaje sino para el desarrollo afectivo, de la creatividad y colaboración social. Les ha proporcionado, igualmente, la oportunidad de observar, comparar, analizar, buscar causas, llegar a actuaciones aplicativas y resolutivas que tanto va a exigirles la vida en el futuro; así como dar rienda suelta a su fantasía.

## UNIDAD DE PARVULOS «ESCUELAS SELGAS». EL PITO. CUDILLERO

**Edad de los niños:** 5-6 años.

**Unidad temática:** El código de circulación y las señales de tráfico.

**Tiempo:** Cinco semanas.

### Objetivos generales:

- Conseguir una idea clara y precisa de lo que es el tráfico y de las normas de conducta que comporta tal conocimiento para proteger la vida.
- Llegar a conocer el simbolismo de las señales de tráfico y su significado real.



JUGAR USANDO EL CODIGO DE LA CIRCULACION

### Objetivos específicos:

- Hablar y comunicarse siguiendo un código.
- Inventar códigos para entenderse entre ellos.
- Conocimiento de códigos y señales en uso: figuras en un «comic», señales de humo, gestos que indican acciones.
- Distinguir las señales de tráfico por su forma: Apreciar su color.
- Diferenciar el mensaje de cada señal según su forma y color.
- Distinguir los signos colocados en ellas que indican: cruce, curva, parada, estrechamiento, etc.
- Aprender a circular en carretera y ciudad.
- Aprender a circular con un vehículo.
- Diferenciar lo que es peatón y conductor.
- Aprender a respetar un código establecido.



## Actividades y recursos pedagógicos

### Area de lenguaje:

- Adquisición de nuevo vocabulario: código, señal, tráfico, conductor, peatón, vehículo, semáforo, peligro, información, prohibición, etc.
- Narración y comentario del cuento «El conductor loco».
- Aprendizaje y canto de la canción «Cuando vayas a la calle».
- Dibujo de distintos vehículos, señales, guardias, semáforos, etc. y poner a cada uno el nombre correspondiente.
- Manipular con vehículos, cromos, semáforos, señales y todo el material y conversar sobre ellos.
- Efectuar distintos sonidos onomatopéyicos según los vehículos o según los accesorios que lleve cada uno, timbre, sirena, pito, bocina, etc.
- Ejercicios de escritura en códigos dados o en códigos inventados por ellos.
- Ejercicios y juegos de reconocimiento de señales presentadas.
- Manipulación y conversación sobre vehículos. Clasificados según su uso.
- Agrupar señales por la forma y significado.

### Area matemática:

- Conocimiento de las formas fundamentales: triángulo, cuadrado, círculo.
- Manipulación con las señales dadas y clasificarlas por la forma y por el color.
- Formar conjuntos con ellas.
- Establecer correspondencias entre una carretera dibujada en la arena o en el suelo y las señales debidas.
- Contar y descontar, siempre manipulando con las señales, cromos o vehículos de juguete traídos por ellos.
- Ejercicios de sumas y restas, siempre jugando con el material.
- Formar series de mayor a menor y viceversa.
- Agrupar vehículos por colores, por tamaños o por ambas cualidades.
- Adquisición práctica de la idea de mayor a menor capacidad, peso y volumen.
- Adquisición de la idea de proporcionalidad entre recta-curva-velocidad.

**Area social:**

- Llegar al conocimiento de lo que es el respeto a un código establecido mediante el ejercicio sobre la pista de lo que puede ocurrir si no se respeta dicho código.
- Análisis de lo que significa el código, en orden a la conservación de la integridad personal.
- Llegar a sacar por sí mismos el conocimiento de las normas de tráfico para la convivencia.  
Comprensión de lo que es el respeto a los derechos de los demás.  
Adquisición de la idea de responsabilidad y deber.  
Hablar, si es posible, con guardias de tráfico en servicio.

**Area precientífica:**

- Observar, tocar, manipular y subirse a un automóvil. Reconocer sus distintas partes y la función que desempeñan.
- Visitar un taller.
- Acercarse a distintas señales y comprobar el material de que están hechas.

**Actividad interdisciplinaria:**

La manipulación de las señales en los diferentes aspectos de todas las áreas.

**Creatividad:**

- Modelar en plastilina señales, semáforos, vehículos y guardias.
- Armar en el suelo un complejo de tráfico con cables, señales, cruces, etc. y circular por él con los coches de juguete.
- Colorear siluetas de vehículos.
- Encajar vehículos y señales en los huecos de una plantilla.
- Recortar de revistas, periódicos, etc. cuantas cosas encuentren alusivas al tráfico.
- Dibujar escenas de tráfico, señales y vehículos.
- Hacer con palillos, corcho y plastilina distintos vehículos.
- Dibujarlos y recortarlos en cartulina.
- Buscar cromos, revistas, periódicos y juguetes relacionados con el tráfico.
- Pintar los vehículos que trajeron.
- Hacer con cajas de cartón garages para guardarlos.
- Hacer con cartón, madera y pintura señales de tráfico.

**Recursos pedagógicos:**

Todo el material elaborado consistente en señales, semáforo, guardia, silbato, fotografías, láminas...

Todo el traído por ellos: coches, dibujos, revistas...

Visitas efectuadas a un taller y a los guardias de tráfico.

Vehículo al que se subieron.

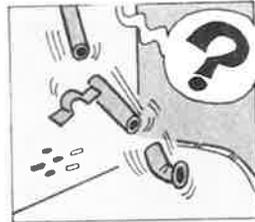
Patio de la escuela donde se dibujó un recorrido a efectuar.

Arena, cartulina, madera, palillos, pegamento, etc.

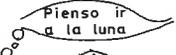
Cuentos, poesías y canciones.

Tocadiscos y cintas (en el coche de papá –Fofó–).

-. DISTINTOS CODIGOS. -



## Técnicas y recursos pedagógicos en el desarrollo de la unidad:

En el «comic»: los niños observan que los personajes cuando hablan, lo que dicen va encerrado en una figura así: . Cuando piensan, la figura es así:  Cuando tienen una buena idea, es esta la señal:  o ésta: . Cuando hablan demasiado y no hay quien los aguante es así como se pone: . Cuando encuentran o ven algo que no entienden hacen este signo: . Cuando algo les sorprende el signo es este otro:  o éste: .

La maestra dibuja en el encerado estas señales y les hace comprender su significado. Los niños juegan a buscar estas señales en el «COMIC» y les ponen una cruz. Cuando ya las encontraron y acabaron el juego se les dice: bien, todas estas señales que encontrasteis y que no necesitan palabras para saber lo que dicen, se llama un Código.

Escribimos en el encerado la palabra rara y nueva: *Código*.

Ya sabemos la palabra, ahora vamos a *jugar en Código*.

«Decimos adiós sin hablar»: Los niños mueven las manos.

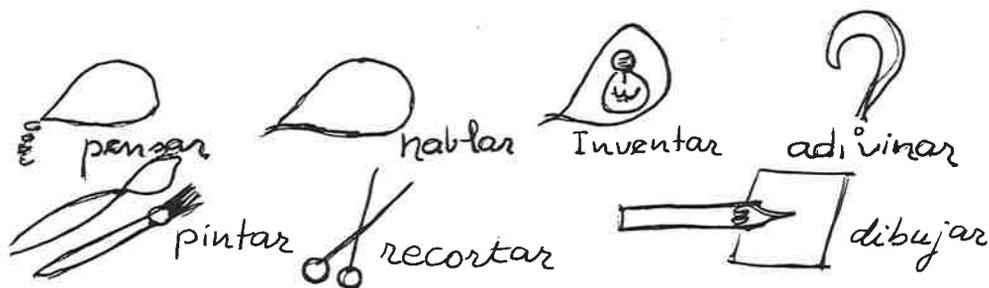
«Decimos callar»: Llevan el dedo índice a los labios: S.s.s.s.s.

«Decimos que tenemos sueño»: Los niños se frotan los ojos con los puños.

«Decimos que dormimos»: Los niños apoyan la cabeza en las manos y cierran suavemente los ojos.

«Decimos que somos un pájaro»: Extienden los brazos y se balancean simulando volar.

Y así sucesivamente jugamos a: coser, lavar, comer, bostezar, amenazar, llamar, barrer, etc. De este modo los niños se motivan y encuentran por sí solos muchos códigos más. Entonces es el momento de decir: Vamos a inventar y dibujar en el encerado *nuestro Código escrito*:



Y se juega a señalar uno de ellos y, que los niños ejecuten la acción que representa o inversamente: que el niño haga la acción y los demás adivinen el código.

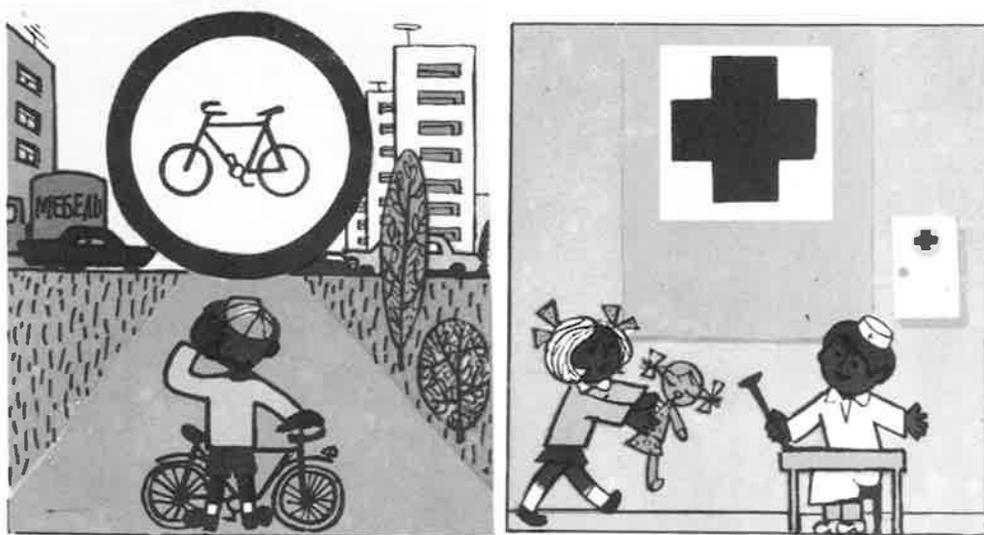
Puede hacerse también un cuadro en el encerado y que los niños vayan saliendo de uno en uno y dibujen en él el código que les digan sus compañeros.

Después se les da a cada uno papel y lápiz y se les dice: «Jugamos a recortar», ellos dibujan en el papel el código correspondiente: unas tijeras. «Jugamos a...» y así les vamos diciendo todas las señales de *nuestro código* que tenemos en el encerado.

(Hice esta experiencia con 47 niños de 5, 6 y 7 años y salvo 6 que se equivocaron, todos lo hicieron correctamente y con gran entusiasmo). En el mismo papel jugamos a *inventar códigos*. Todos a inventar un código que exprese: «Regamos las plantas» y sin excepción, mejor o peor, dibujaron una regadera. «El código comer» y dibujaron: cubiertos, platos, vasos, frutas y hasta alguno hizo una mesa puesta con mantel y todo. «El código de llover»: paraguas abiertos o cerrados, una nube echando agua, una casa lloviendo sobre ella.

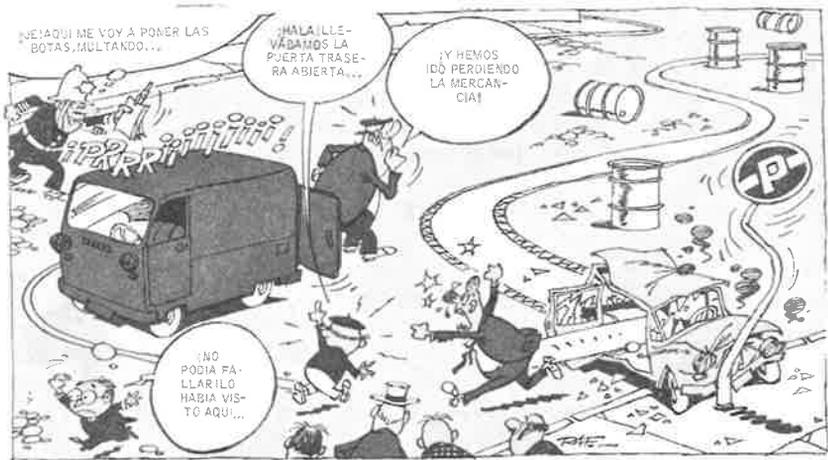
Dejamos el juego de inventar y ahora vamos a buscar. Y buscamos personas mayores que se entienden en código. Usan señales y no palabras para ello. Se les da una pista: los barcos, los aviones... Ellos rápidamente encuentran otras: policías, indios, guardias y así se les lleva insensiblemente, paso a paso, hacia el *tráfico*, que es el *objetivo* a conseguir.

Ahora vamos a ver *códigos y señales* que hay y entienden todas las personas de todo el mundo. Son unas señales que vosotros veis cuando vais por la carretera ... ¿a ver?... y -rápidamente captan a qué señales nos referimos y muy contentos se desborndan diciendo: Sí, sí, *las señales de tráfico*.

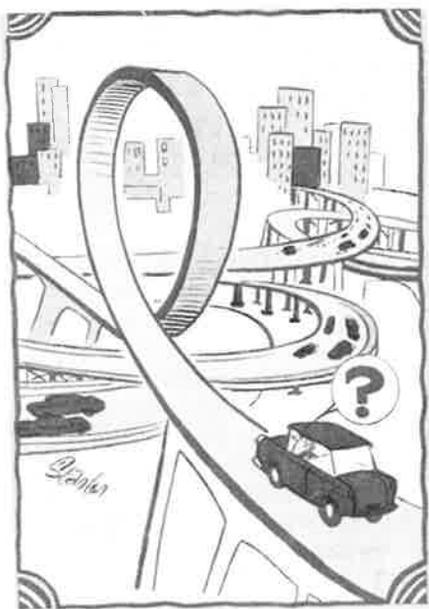


Así pues, estamos en pleno *objetivo* de la lección. Con mucha sencillez se explica a los niños lo que sería el tráfico si cada uno circulase como quisiera. Así mismo, el que conduce un vehículo debe obedecer un *código de circulación* y unas *señales de tráfico* que se distinguen por su forma y en color. Se dibujan en el encerado las tres formas (triangulares, circulares, cuadradas) y con sus colores blanco, rojo y azul y se les explica el significado de cada una según su forma: Triángulo: peligro. Círculo: prohibido. Cuadrado: información. Se dibujan en el encerado tres o cuatro señales de cada clase con lo que indican, cosa que ellos aprenden rápidamente. Se les dejan las señales sueltas que hay en el material para que las compongan y descompongan y manipulen con ellas y por último se hacen ejercicios con los propios niños.

Se les explica y hacen ejercicios ellos mismos circulando por donde se debe ir a pie o con vehículos. Al final el *objetivo* de la lección queda plenamente logrado, consiguiendo llegar a él en un ambiente de *juego* y distracción continuos con lo que la frase de *aprender jugando*, se hace cierta una vez más. De esta forma pasamos de una realidad, el tráfico, a los signos y símbolos; del juego al aprendizaje de códigos y señales.



COVAS  
DEL  
TRAFICO



A partir de aquí con las señales preparadas por la maestra (en los sobres azules), los niños pueden seguir, manipulando y formar diversas señales e indicar su significado. Con las que van clavadas en el palito se hace en el rincón de arena o en el patio una pista y por ella circulan con sus coches de juguete respetándose y respetando las señales que ellos mismos habían colocado previamente a lo largo de ella, clavadas en la arena.

Los niños hacen con plastilina señales, semáforos, coches, guardias, ruedas, etc. y recogen material de revistas donde encuentren cosas relacionadas con el tráfico que luego recortan y pegan. También dibujan sus señales y todo cuanto con ellas se relaciona.

Pueden hacer un ejercicio de dinámica recitando y escenificando la siguiente poesía:

Guardia Cipriano  
toca el silbato  
da la señal  
mano hacia arriba  
paren los autos  
cruzar y pasar  
cruzar y pasar  
cruzar y pasar...

En el espacio de canto aprendieron y cantaron la siguiente canción:

Cuando vayas a la calle  
niño, ten mucho cuidado  
mira a derecha y a izquierda  
al cruzar al otro lado.

Vienen muchos coches  
motos y camiones  
carros, bicicletas  
cuidado peatones.

Cuanto estés en la ciudad  
vete siempre por la acera  
y en carretera circula  
siempre por la mano izquierda.

Vienen muchos coches...

Cuando estés en Cudillero  
vete siempre por la acera  
pero en El Pito circula  
siempre por la mano izquierda.

Vienen muchos coches...

Una señal triangular  
indica siempre peligro  
las redondas te prohíben  
cuadrado es informativo.

Vienen muchos coches...

Si sigues estos consejos  
y circulas con prudencia  
evitarás accidentes  
de muy graves consecuencias.

Vienen muchos coches... (bis)

## UNIDAD DE PARVULOS. COLEGIO «NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO», SAMA DE LANGREO. OVIEDO

**Unidad temática:** «La mina». Nuestros padres trabajan en una mina de carbón.

**Edad de los niños:** Cinco años.

**Periodicidad:** Cuatro semanas.

### Objetivo general:

- Reconocer y apreciar la dureza del trabajo.
- Sensibilizar y responsabilizar a las alumnas en el rendimiento escolar.
- Agradecimiento a los padres por su esfuerzo en el duro y peligroso trabajo de cada día.
- Descubrir el sentido cristiano del trabajo que dignifica al hombre.

### Material:

- Piedras de carbón de distintos tamaños.
- Visitar un almacén de carbón.
- Un traje de minero: chaqueta, mono, botas, calcetines, guantes, casco, lámpara, batería para lámpara y cinturón.
- Vagones de carbón (cajas imitando vagones).
- Montaje a maqueta de una mina instalada en la propia aula.
- Plano de una mina

### Juego:

- Hacer «como si fuéramos mineros»; ocasión y motivo de múltiples realizaciones.



JUGANDO A SER MINEROS

### **Contenidos:**

- «Orígenes del carbón»; ¿qué es el carbón?, ¿dónde se encuentra?
- Clases de carbón; propiedades; descripción de una mina.
- Herramientas y máquinas que se emplean.
- Distintos oficios que desempeñan los mineros.
- Aplicaciones del carbón.
- Enfermedad profesional: «la silicosis».

Aproximación del contenido: «origen del carbón»: hace muchos años, había plantas y árboles muy grandes. Al caer la lluvia sobre ellos, el calor, la nieve, el frío, fueron quedando enterrados y, después de mucho tiempo, se fueron transformando en carbón.

### **Actividades:**

- Ponerse en posición de árboles;
- una niña hace el sonido de la lluvia;
- otras montañas;
- otra el sol;
- otra se tumba «enterrada» (se aclara el sentido de la expresión).

### **Area de Lengua**

#### **Objetivos:**

- Iniciar a las niñas en los términos de la mina; en lo que se refiere al trabajo en la misma.
- Pronunciar bien las nuevas palabras aprendidas.
- Expresar con claridad y sencillez las cuestiones relacionadas con la mina.
- Llegar a establecer diálogos sobre la mina y el trabajo de los padres sabiendo escuchar y responder.

#### **Actividades:**

- Enumerar palabras con contenido minero.
- Construir frases cortas y sencillas que contengan los términos enumerados anteriormente.
- Nombrar las distintas piedras de carbón previamente colocadas sobre una mesa de la clase.
- Que una niña vaya enumerando los distintos elementos que lleva el minero a su trabajo mientras que el compañero se las va colocando.
- Señalar y nombrar las distintas partes del pozo que se instaló en el aula.
- Preguntar a papá si trabaja en la mina y qué hace allí.
- Hacer un diálogo entre ellas ¿cómo son las piedras de carbón?, ¿qué color tienen?, ¿para qué sirven?, ¿hace sol en la mina?, ¿es duro el trabajo de un minero?, ¿me quieres enseñar un ventilador de mano?

### **Area de Matemáticas y Ciencias Naturales**

#### **Objetivos:**

- Desarrollar las capacidades lógico-matemáticas en los siguientes aspectos:
- distinguir tamaños de piedras

- llegar a hacer agrupaciones, ordenarlas, contarlas
- formar conjuntos y subconjuntos con piedras de carbón, prendas de vestir...
- componer y descomponer
- distinguir; rectángulos, cuadrados y círculos
- contar.

**Actividades:**

- Enumerar las partes de la mina.
- Componer y descomponer las unidades del tren utilizando cajas de zapatos.
- Señalar los rectángulos, cuadrados y círculos que componen el tren.
- Contar los vagones que arrastra la máquina.
- Representar mediante trazos fuertes y dentro de una curva cerrada la máquina y los vagones.
- Reconocer temperaturas frío y calor.
- Golpear las piedras.
- ¿Cuántas botas lleva el minero?, ¿cuántos calcetines?, ¿cuántas camisas?, ¿cuántos guantes? (se practicó con todo el equipo).



**HACIENDO CONJUNTOS CON UTILES PARA LA MINA**

- Vamos a seguir *el juego*: dibuja una curva cerrada con tiza roja y coloca al borde de la curva la lámpara del minero, sácala fuera de, métela dentro y luego colócate tú dentro, después coge la bota derecha y colócala junto a tu pie derecho.
- Coloca la linterna del minero sobre la mina que ves.
- Elige cinco compañeras y forma un tren cargado de carbón (cada niña lleva una caja de carbón).

## **Area social**

### **Objetivos:**

- Enseñar al niño a respetar y valorar su propio trabajo y el de los demás.
- Aprender a convivir y ayudar a sus compañeras.
- Responsabilizarles en sus tareas.
- Iniciarles en el agradecimiento (a sus padres, profesores, mayores...).

### **Actividades:**

- Repartir entre los compañeros el material de la mina.
- Llenar un vagón de carbón entre varias niñas.
- Responsabilizarles del material que utilizan.
- Intercambiarse los objetos de la mina.
- Practicar expresiones de atención y afecto.

## **Area religiosa:**

- Estimar el sentido positivo y alegre del trabajo.
- Expresar mediante gestos actitudes de agradecimiento.
- Descubrir todo lo bello que Dios ha creado para el hombre en la tierra.
- Estimular al niño, a un agradecimiento mediante símbolos: tierra, carbón, flores, agua, rocas, árboles, piedras, luz, frutos, animales domésticos.
- Ofrecer el trabajo a Jesús.

### **Actividades:**

- Levantar las manos para agradecer a Dios y alabarlo.
- Saludar –abrazar– dar la paz.
- Levantar los ojos a Dios.
- Expresar el agradecimiento, el trabajo y la alegría, cantando. Hoy te damos gracias Señor por la vida, la tierra y el sol; hoy Señor, queremos cantar las grandezas de tu amor.
- Hacer el silencio, para escuchar a Jesús y lo que nos quiere decir.

## **Expresión plástica y dinámica**

### **Objetivos:**

- Desarrollar la capacidad del niño hacia la belleza.
- Facilitar, mediante el dibujo, la expresión y creatividad del niño.
- Comunicarse mediante la expresión artística.

### Actividades:

- Representación libre de una mina.
- Hacer con plastilina el tren, un minero y una lámpara y regalárselo a papá.
- Pintar los vagones con los colores fundamentales.
- Coser con lanas figuras con objetos de una mina.
- Cantar la canción «El tren» como movimientos.
- Utilizar palmas para el traqueteo del tren.
- Imitar los movimientos del picador, del barrenista, del caminero, del tubero, de los bomberos, del maquinista.
- Imitar los distintos oficios: ingeniero, capataz, minero.
- Hacer de «guías» para acompañar a los visitantes de la mina (a la profesora, por ejemplo cuando fue a visitarla).
- imitar sonidos (barreno, jaula de bajar, martilleo en el filón).

### Ambito pre-científico

Mina construida por el padre de una niña «POZO SAMUÑO».



ANTE EL POZO «SAMUÑO»

**Objetivos:**

- Conocer lo que es la mina analizando los elementos que la integran; pozo principal; jaulas de ascensores para bajar el personal; vagones.
- Galerías horizontales, verticales; ventiladores.
- Aire viciado.
- Conocer qué es el lavadero, perforadora, lámpara de gasolina.
- Conocer qué hacen los bomberos, ingenieros, capataces mineros.

**Actividades:**

- Nombrar las partes de la mina y explicar para qué sirven; preguntar a los padres que trabajan en la mina sobre aspectos fundamentales del tema.
- Llenar las jaulas.
- Jugar al tren; la niña que dirige al apoyar la mano sobre su compañera ésta queda detenida (vagón); como representación de la realidad conocen el motivo de detenerse y asocian al pensamiento los movimientos.
- Hacer entre ellas galerías verticales y horizontales.

## ESCUELA NACIONAL MIXTA DE MIRAVALLS (1.ª Etapa).-VILLAVICIOSA

**Edad de los niños:** 5, 6 y 7 años.

**Tipo de juego:** representativo «Un viaje imaginario».

**Unidad didáctica:** «El tren».

**Tiempo:** Con los niños, 12 sesiones de unos 30 minutos.

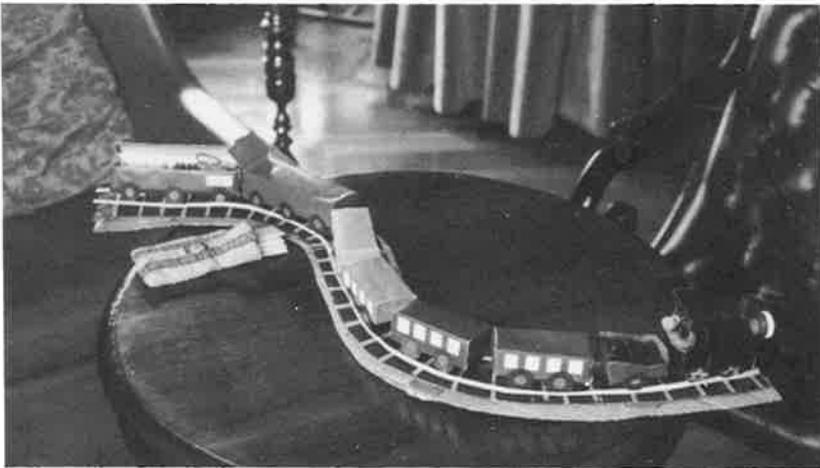
### Objetivos:

- Introducir a los niños a través de la fantasía en el mundo de un medio de transporte para ellos desconocido: el tren.
- Despertar el interés por los viajes (conocer lugares diferentes al suyo, sus bellos monumentos, otras costumbres, etc.).
- Motivados por ese viaje imaginario, desarrollar toda clase de actividades adaptadas a su nivel, tanto de carácter individual como colectivas, en el ámbito del lenguaje, matemático, precientífico, social y humano haciendo, en todos los casos, hincapié en aquellos aspectos que puedan ofrecer mayores dificultades.

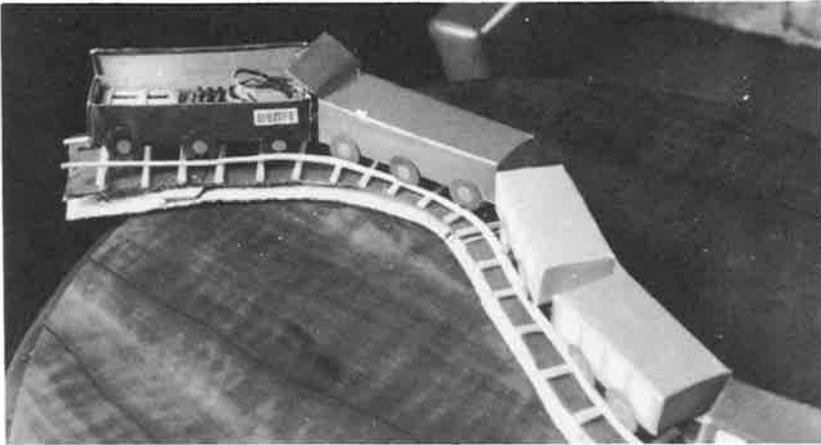
### Guión:

Los medios de transporte y su evolución a través de los tiempos. Viajes por tierra, mar y aire. Conversación para llevar a los niños al terreno deseado: ¿cuál medio de transportes prefieres?, ¿cuál conoces mejor?, ¿cuál menos? Hacemos, pues, un viaje en tren ¿a dónde? Comencemos por construir nosotros mismos el tren.

Los niños han elegido, como ya estaba previsto, el tren como medio de transporte menos conocido por ellos (el barco y el avión, inclusive, tienen ocasión de verlos con cierta frecuencia aunque no estén próximos). Y, Madrid el lugar a visitar aprovechando la magnífica oportunidad de las fiestas de San Isidro, patrono también de estos niños de localidad agrícola. Ellos mismos aportan la mayor parte del material que



VIAJANDO A MADRID EN NUESTRO PROPIO TREN



EN EL VAGON DE COLA NUESTROS OBSEQUIOS ASTURIANOS PARA EL SANTO

necesitamos para construir el tren: las vías son de trozos iguales de pajas de refresco, los raíles cables, la máquina con frasco de medicamentos en plástico, cápsulas y tapones... inclusive en la ofrenda van alubias, cestos realizados por los niños, etc.); hacemos notar que todos los elementos que constituyen las vías y el tren fueron pensados o sugeridos a los niños y ello les dio ocasión de conocer el sentido y uso de cada uno de ellos que luego sufrió la comparación con un tren real. Construido el tren, imaginariamente nos llevará a Madrid, con una doble finalidad: conocer y contemplar cosas bonitas que, previamente, habían observado en postales y folletos turísticos; y, llevarle una ofrenda al Santo, como es costumbre hacer en Miravalles.

#### Actividades en el área del lenguaje:

De observación y de vocabulario. Lectura oral —también silenciosa— cuidando dicción, entonación y pausas, así como la captación del sentido del texto. Ordenación lógica de letras para formar palabras, de palabras para formar frases y de frases. Contrarios y comparaciones. Descripción, redacción, dictado y caligrafía. Composiciones escritas donde de la manera más precisa y original posible puedan manifestar sentimientos e intereses. Memorización y recitado de poesías cortas, significativas y sencillas.

### Lo contrario de

Yo subo al tren — Yo bajo del tren  
 Yo me levanto — Yo me siento  
 Yo me muevo — Yo estoy quieto  
 Voy deprisa — Voy despacio  
 El tren marcha lento — El tren marcha veloz  
 El asiento cómodo — Asiento incómodo

vagon

folleto

carretilla

reloj

ventanilla

guardabarreras

anden

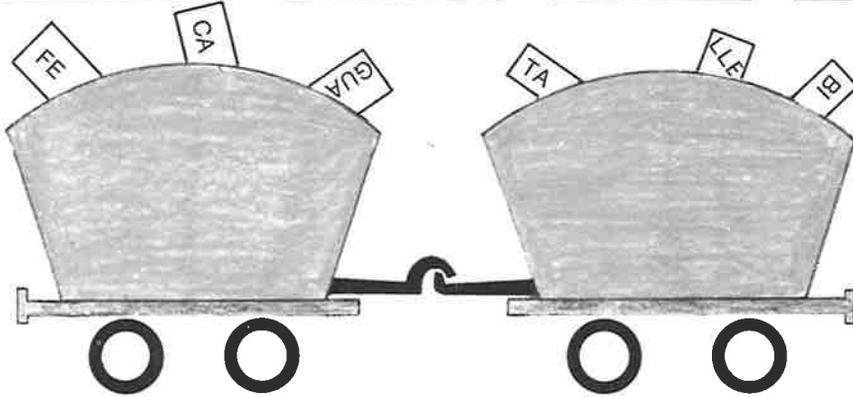
llegada

ferroviario

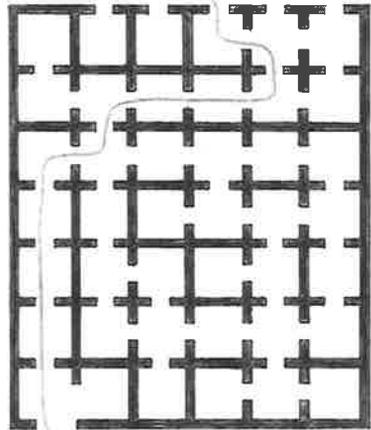
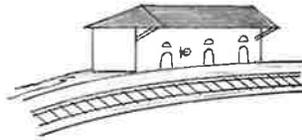
billete

ferrocarril

taquilla



Copia las palabras que lleven la letra «ll» y mételas en el vagón de la derecha. También las de «rr» que irán al vagón de la izquierda.



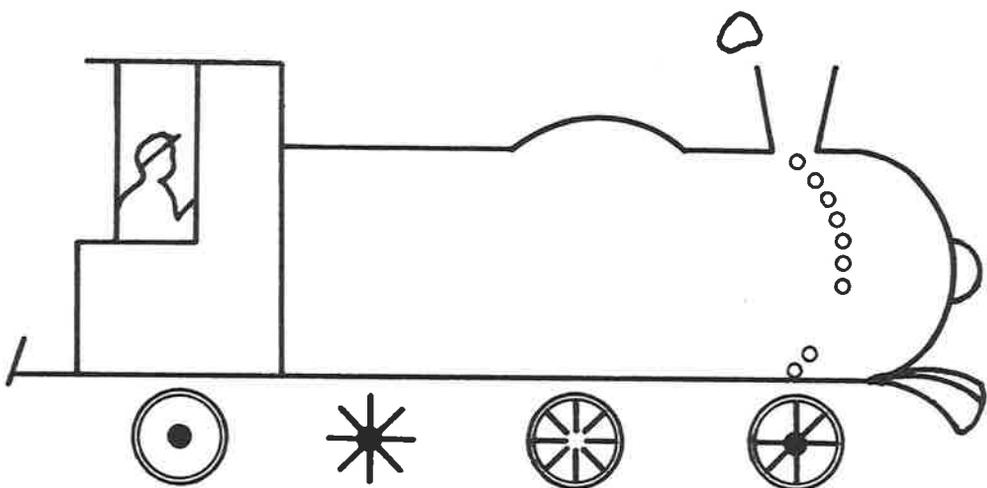
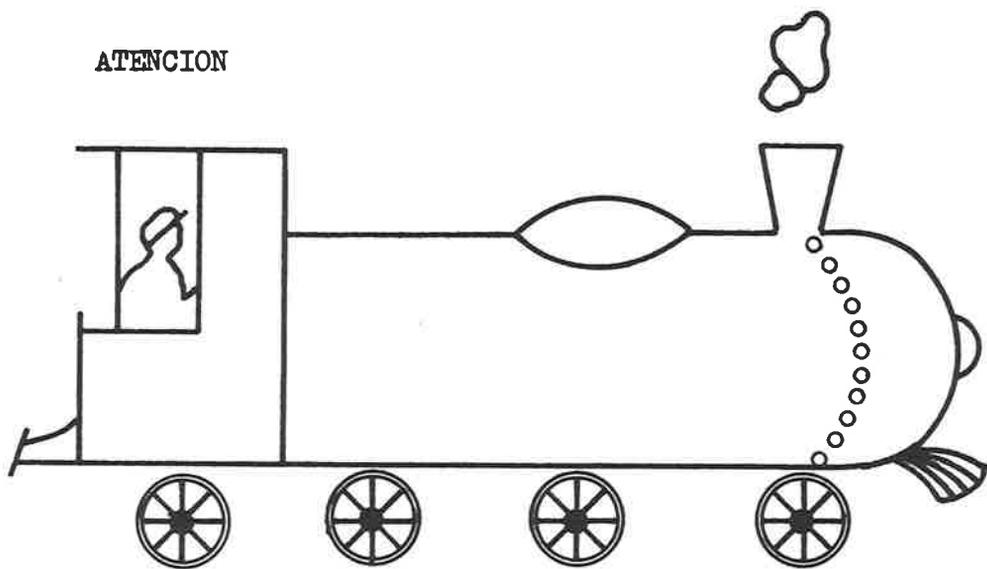
Ordena las letras que hay en la maleta y sabrás de dónde viene César cargado de recuerdos.  
Madrid.

Imagínate que vas a hacer un largo viaje. ¿Qué cosas meterías en la maleta?

Algún vestido y calzado cómodo, neceser de tocador, neceser de costura, folletos sobre el viaje, máquina fotográfica y botiquín.

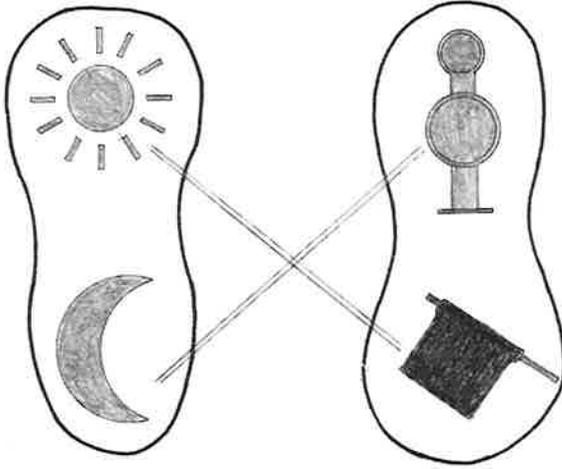
Victor no consigue encontrar el camino de la estación. ¡Ayúdale!

ATENCIÓN



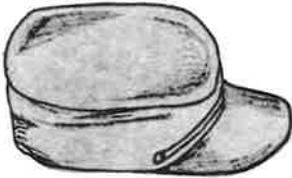
Dibuja lo que le falta a la máquina de abajo para ser igual a la de arriba.

Correspondencia  
biyectiva

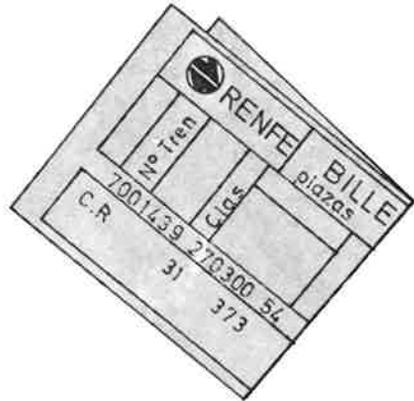


Une con una línea cada elemento de un conjunto con el elemento que le corresponda del otro conjunto

¿Qué frases se te ocurren para cada uno de estos objetos?



El maquinista del tren lleva gorra con visera.  
La gorra del maquinista es azul.  
Mira qué gorra lleva el maquinista, ja, ja, ja.



Sin el billete no se puede viajar.  
El billete se compra en la taquilla.  
Tengo que comprar el billete para ir a Madrid.

## Vocabulario

Elementos personales: Jefe de estación, maquinista, taquillero, revisor, factor de circulación, guardaagujas, guardabarreras, mozo de estación

Elementos espaciales: La estación, el andén, la sala de espera, los almacenes, la cantina, el restaurante

Elementos auxiliares: Las carretillas, las agujas, el reloj, el busón, la bandera, el faro

Partes del tren: La máquina, la carbonera, los coches de viajeros, los coches-cama, los coches-litera, el coche-restaurante, el coche-bar, los vagones de mercancías

Elementos de la vía: Railes, traviesas

## Fuga de vocales

Traque traque traque traque  
por el túnel pasará  
el trenecito que nos lleva  
derechito a la ciudad

## Comparaciones

En qué se parecen y en qué se diferencian un tren y un coche?

Se parecen : En que los dos sirven para viajar. En que tienen ruedas y asientos

Se diferencian : En que el tren circula por railes y el coche no los necesita. En que el tren tiene vagones y el coche no. En que el tren es largo y el coche corto. En que el tren puede llevar muchos viajeros y el coche pocos. En que al conductor del coche se le llama chofer y al del tren maquinista. En que el tren puede llevar restaurante, bar, camas, literas y el coche no

## Pilarina

San Judre Labrador destruye en nosotros las malas raices de la deidia, del rencor, del egoismo

Ceras

7 años

**Poesías: «El tren que pasa»**

Va cayendo la tarde,  
tranquila y despejada.  
Estoy en pleno campo;  
mi perro me acompaña.  
Voy a cruzar la vía  
para seguir la marcha,  
me detiene el aviso  
de un silbato a distancia.  
Un tren que se me acerca,  
¡avanza! ¡avanza! ¡avanza!  
Llega, tendida al aire  
su cabellera blanca

(Fernández Llanes)

Resonante,  
jadeante  
marcha el tren. El campo vuela.  
Enfrente de mí, un señor  
sobre su manta dormido,  
un fraile y un cazador  
—el perro a sus pies tendido—  
Tren, camina, silva, humea,  
acarrea  
tu ejército de vagones  
ajetrea  
maletas y corazones.

(A. Machado)

**Letrillas**

Da a Madrid lustre y honor  
San Isidro Labrador  
El amo está vigilando  
y encuentra un ángel arando.  
Bondadoso corazón  
da a las aves su ración.  
La iglesia de San José  
lo ve morir a sus pies.  
San Isidro Labrador  
quita el agua y pone el sol.

Ordena cronológicamente las tres frases

Para hacer un viaje a Madrid:

Montaré en el tren  
Prepararé las maletas  
Sacaré el billete

Deben escribirse así:

Prepararé las maletas.  
Sacaré el billete  
Montaré en el tren

Pilarina

**En el área de las matemáticas:**

«Dictado» de los colores. Ordenar por tamaños una serie de cinco elementos del tren. Reconocer y saber representar una línea abierta y otra cerrada. «Dictado» de posiciones con una pequeña maleta: colocarla delante, detrás, cogerla con la mano derecha, ahora con la izquierda... formar conjuntos con los elementos del tren. Repre-

### Conjuntos

¿A no pertenece

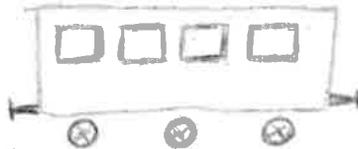
¿Cuál de estos elementos no pertenece al conjunto de cosas relacionadas con el tren?



●  $\notin$  cosas del tren

### Pilarina

sentación de los mismos con diagramas y llaves. Establecer relaciones de pertenencia y no pertenencia. Correspondencias biyectivas. Formación de subconjuntos. Distinción entre la relación de inclusión y la de pertenencia. Lectura y escritura hasta el millar.



¿Cómo es el conjunto de viajeros que ves en este vagón?

- Es un conjunto vacío

- ¿Sabes representarlo?

- Sí

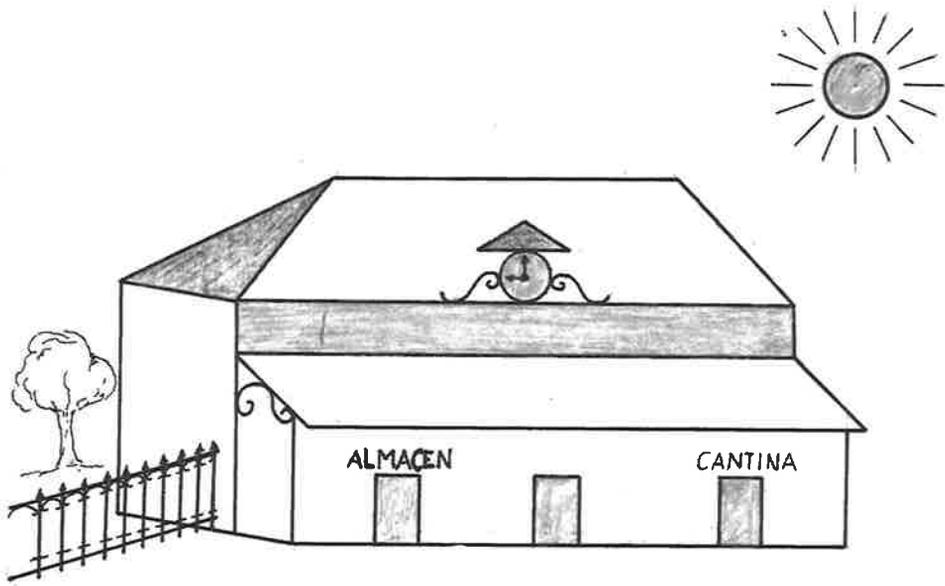
$$V = \{ \} = \emptyset$$

- ¿Cuál es su cardinal?

- Es cero

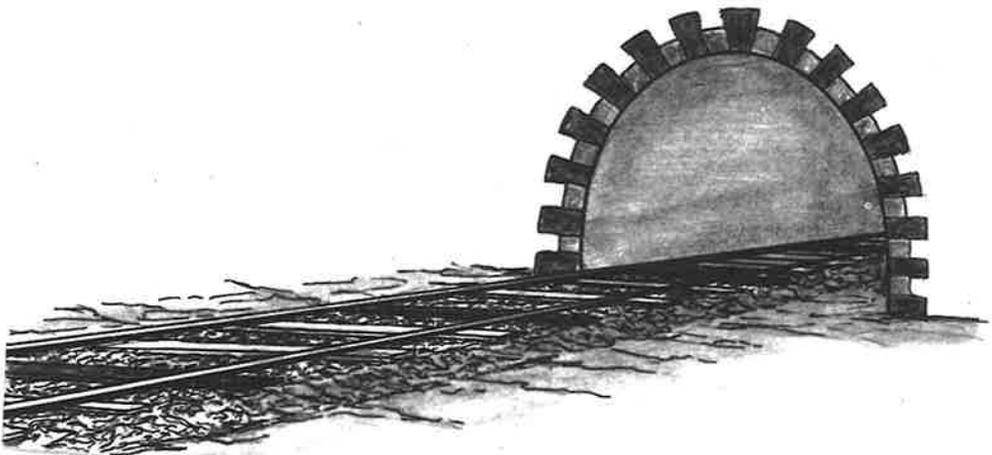
Eva

IDENTIFICACION DEL TRIANGULO, DEL RECTANGULO Y DEL CIRCULO



Pinta de verde los TRIANGULOS, de azul los RECTANGULOS y de amarillo los CIRCULOS.

Pinta las piedras grandes en color naranja y las pequeñas en color amarillo. También, y en el color que tú quieras, las traviesas pero de manera que una quede pintada y dos no.



- ¿ Cuantas caras tiene la maleta ?

- Seis

- ¿ Y bordes ?

- Doce

- ¿ Y esquinas ?

- Ocho

- ¿ Qué figura geométrica te recuerdan las caras ?

- El rectángulo

Compara las tres dimensiones : largo, ancho y alto. ¿Cuál es mayor ?

- La longitud

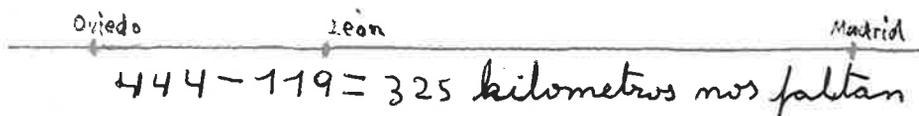
- ¿ Y menor ?

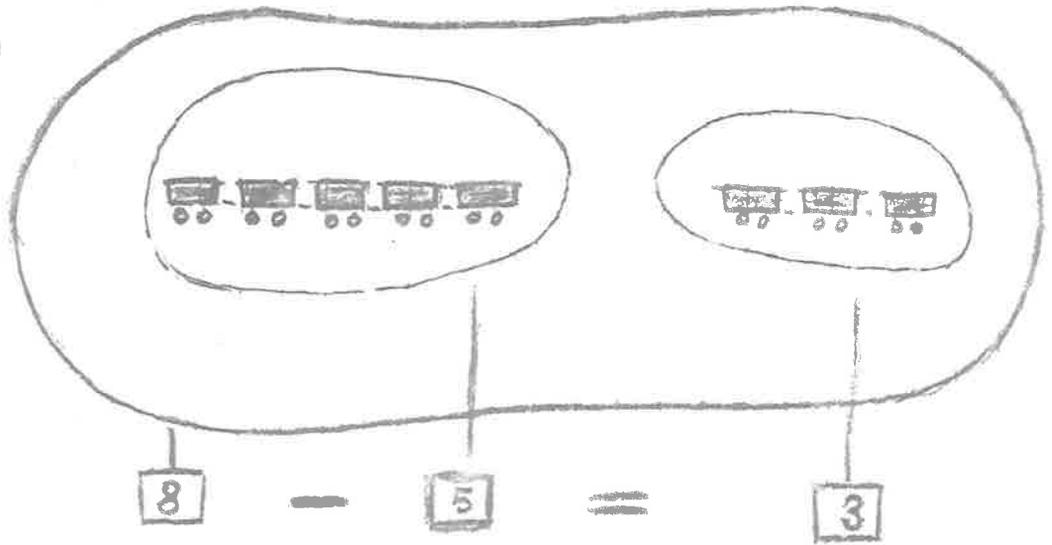
- La altura

José Manuel

## Problemas

De Madrid a Oviedo hay una distancia de 444 kilómetros. Cuando lleguemos a León ya habremos recorrido 119. ¿ Cuántos kilómetros nos faltaran entonces por recorrer ?





Cálculo mental: contar ruedas y ventanillas en dos sentidos, ascendente y descendente. Proceder de igual forma, pero de cinco en cinco, con las traviesas. Adjudicar a los vagones el ordinal correspondiente. Identificar líneas rectas, curvas, paralelas, etc., así como el triángulo, rectángulo y círculo. Medidas de tiempo. Aprender a interpretar la hora señalada por el reloj de la estación. Sencillos problemas de sumar, restar y multiplicar.

Número ordinal

Nosotros viajamos, en el primero, segundo y tercer vagón

El correo va en el cuarto vagón

y nuestras ofrendas, en el quinto.

Si el tren tuviera 10 vagones, los restantes los llamaríamos el sexto, séptimo, octavo, noveno y décimo vagón

eva



- ¿Qué hora tiene el reloj de la estación?  
- Las nueve

- ¿Cuántas horas faltan para el mediodía?  
-  $12 - 9 = 3$  horas

- ¿Y minutos?  
-  $3 \times 60 = 180$  minutos

- ¿Cuántas vueltas da al reloj la aguja larga al cabo del día?

- Doce

- ¿Y la corta?

- Una

- Dibuja un reloj señalando la hora de ir a clase



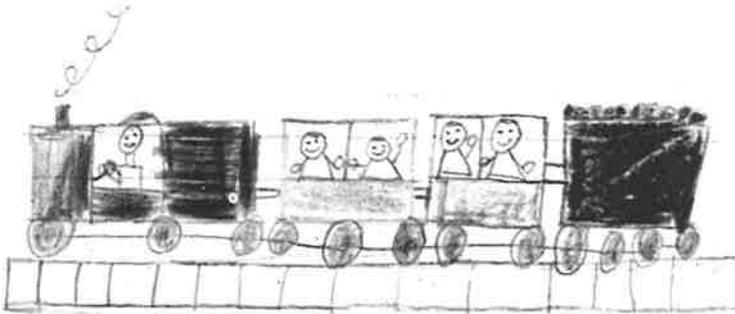
**Area de experiencia:**

Mostrándoles pequeños fragmentos de carbón y de hierro, hablar de su procedencia y aplicaciones. Los niños han traído el material para confeccionar la maleta y saca de correos: ¿de dónde creéis vosotros que procede esta piel? y, ¿la arpillera y lanas que también necesitamos utilizar? Explicarles el proceso de curtido de pieles, de hilado y tejido de las fábricas textiles.

El billete para ir a Madrid  
cuesta 1.088 ptas. ¿cuanto nos costara  
los billetes para 29 niños y su  
maestra?  
 $29 + 1 = 30$  billetes  
 $1.088 \times 30 = 32.640$  ptas

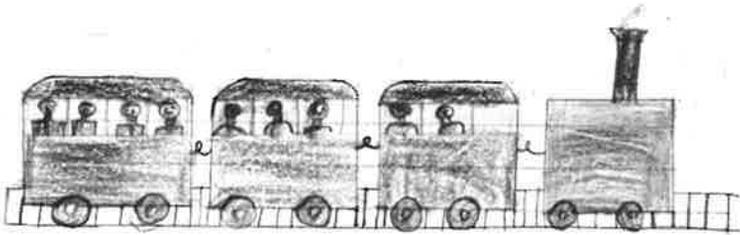
**Trabajos manuales:**

Modelado con plastilina. Recortado y pegado de papel, cartulinas, alambre y plásticos. Cosido (maleta, gaita y saca); además de la realización del tren, llevar a término la saca de la correspondencia, la cesta para la ofrenda, las cajitas para las botellas de sidra, también confeccionadas por ellos. Tejido de cestos de mimbre; más los trabajos alusivos en las distintas áreas de sentidos interdisciplinar.



Roberto

6 años



José Manuel

7 años

### Viaje de Infiesto a Nava:

Los niños visitaron una estación de ferrocarril; experiencia totalmente nueva para ellos y juntos viajamos de Infiesto a Nava. Tuvieron ocasión, entonces, de reconocer todos aquellos elementos y aspectos sobre los que versaron las actividades y experiencias y el contacto con la realidad; prueba de la realidad que no interfirió el gozo del juego en que se había iniciado esta unidad y que completó la «toma de conciencia» de cuanto se había vivido en la escuela.

### Habitación:

Comportamiento en los viajes; en el imaginario a San Isidro y en el real de Infiesto a Nava; No molestar a los demás. Ser puntual. No asomarse a la ventanilla. Ceder el asiento a personas mayores o inválidos. No tirar desperdicios. Fijarse en todos aquellos aspectos esenciales relacionados con el viaje en tren. Composición posterior a efectos de evaluar el sentido de los conceptos captados por los niños.

San Isidro te traigo un regalo  
que te va a venir muy bien con  
lo que llueve este año y es unas  
madreñas



Eva

7 años



Querido santo patrono me parece  
que te va a gustar esto que te traigo una  
buena fabada para que la comas el día  
de tu santo

M<sup>a</sup> Jesús

7 años



## INSTITUTO DE PUERICULTURA. OVIEDO

**Unidad temática:** «La vivienda».

**Periodicidad:** Un mes.

**Edades de los niños:** 4, 5 y 6 años.

**Nivel socio-cultural:** Bajo.

### Nota introductoria

Se ha partido del juego simbólico-representativo: jugar a las casas; construir casas con tacos de madera u otros materiales y tomar conciencia de la necesidad y uso de las dependencias de una vivienda; jugar a las familias. Se ha pasado del juego al contacto con la realidad, manteniendo el gozo lúdico: visita a una casa en construcción, hablar con los operarios observar y tocar los distintos materiales y utensilios; observar algunos trabajos fundamentales en la construcción de viviendas y la forma de llevarlos a término. Explorar las dependencias de una vivienda real y expresar el uso de cada una de ellas; descripción de la propia casa.



JUGANDO A LA CASA

### Objetivos generales:

– Familiarizar al niño, por la observación y la reflexión, con su medio ambiente: objetos que manipula, personas que trata (familia, maestros, amigos...). Hacer que sienta suyo el ámbito en que se desenvuelve.

– Fomentar la sociabilidad.

Ideas fundamentales respecto a la vivienda y de su entorno físico y social.

– Promover el conocimiento del origen y fabricación de los principales materiales de construcción y útiles imprescindibles de la casa.

## Motivación:

Las actividades lúdicas mencionadas y la visita a una casa en construcción.



UNA VISITA A LA CONSTRUCCION DE UNA VIVIENDA

## Objetivos operativos y expresivos en orden al lenguaje:

- Llegar a conocer el significado de las palabras: carretilla, cuarto, grúa, arena, paleta, cemento, bañera, cocina, dormitorio, techo, paredes, suelo, puertas, ventanas, escalera, pasamanos, ascensor, portal... Albañil, arquitecto, pintor, fontanero.
- Hacer frases hasta captar el sentido de estas palabras.
- Lo que significa ser primos, hermanos, abuelos: expresarlo.
- Que lleguen a describir la propia vivienda.
- Conversaciones sobre la familia, la vivienda y la visita a la casa en construcción.

## Pre-lectura

Dibujar libremente una casa, dibujar una pala, un árbol, una flor; primero a la izquierda, después a la derecha.

- De simetría: completar, dada la mitad de una ventana, puerta..., la otra mitad.
- Ante varias figuras: triángulos, cuadrados, rectángulos, círculos, reconocer los que se parezcan al tejado, a la puerta, ventana, etc.
- Ventanas divididas en cuatro partes, pedir que colorean de distintos colores, parte derecha, izquierda, arriba, abajo.
- En cartones, tipo Decroly, identificar las variantes de la casa, según ventanas, puerta, posición de la niña, etc.
- Encajar los bloques en distintas posiciones; encajes tipo Lego, referido a la familia.



Flori

CASA

CASA

CASA

### Pre-escritura:

Completar casas en las que falten ventanas, puerta, chimenea...

- Seguir series.
- Trazar figuras como:  
la puerta de la casa.  
los ladrillos para construir.  
las ventanas de la casa.  
la chimenea.  
la antena de T. V.  
etc.

Como todas estas tareas han de ser de carácter individual, los mayores realizaron al final pequeñas composiciones de escritura, con dibujos; todos conversan y relatan cuestiones relacionadas con la «unidad» cuidando que palabras y frases no tengan mero sentido figurativo sino la representación de realidades alcanzadas por los niños.

Comprender y comentar el contenido de las poesías siguientes:

Poesía: «DIBUJANDO UNA CASITA»

«De este niño la carita  
es igual que una casita,  
y con lápiz y papel  
aquí la dibujaréis.

Los pelos de la cabeza  
son del tejado las tejas.

Los ojitos son las ventanas  
redondas en la fachada.

La boca que tiene abierta,  
¿qué ha de ser sino la puerta?

Y en medio está la nariz,  
que es un timbre que hace rin,  
rin, rin, rin...»

(pintan e identifican)

Pronunciar la r y, en su caso, corregir (obra, martillo, carretillo, cuarto, grúa, hormigón, ladrillo, escalera).

Poesía:

Quando los carpinteros tomen la sierra  
sacan pequeños trozos de madera  
y hacen ris  
y hacen ras,  
y astillitas chiquitas  
partiéndolas van.

Llegan los aprendices  
con las espuestas  
retiran las virutas  
toman la sierra  
y hacen ris,  
y hacen ras,  
y en astillitas chiquitas  
partiéndolas van



CONSTRUIMOS SOBRE EL SUELO

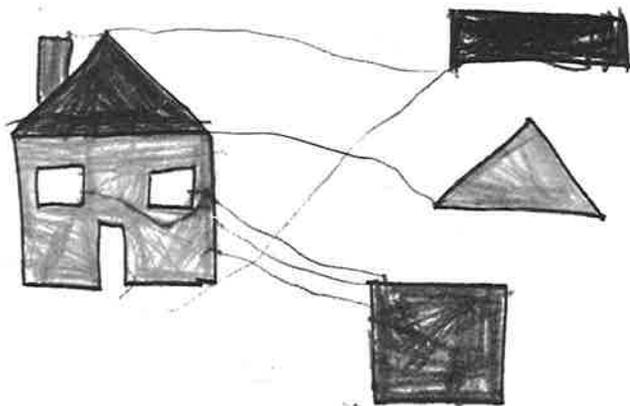
Cuentos:

- «La casita de chocolate».
- «Pinocho».
- «La cabra y los siete cabritos».
- «Los tres cerditos y el lobo».

Los niños relatan el cuento y hablan y comparan distintas casitas y sus peculiaridades.

## Objetivos en el área de las Matemáticas:

- Diferenciación de figuras  
Cuadrado  
Círculo  
Triángulo.  
Rectángulo.
- Subconjuntos.  
Pertenencia de un conjunto.  
Apreciar distancias.  
Correspondencia de conjuntos.  
Formar series.  
Afianzar conocimientos de cardinales del 1 al 9.



Floxi  
4.5.78

## Actividades:

- Jugar con los bloques, distinguir las formas.
- Buscar la forma de una chimenea, de un ladrillo, de una ventana, de la puerta, del tejado, de una casa (validez extensible igualmente al lenguaje), etc.
- Cualidades de un (ladrillo), elemento del conjunto (ladrillos) que forman una casa.
- Juegan a lanzar bolas u objetos. Concurso para aprender lejos y cerca.
- Ejercicio de correspondencia entre el conjunto de niños y las combas, muñecos, pelotas, niños, etc.
- Correspondencia a cada puerta una manecilla.
- Correspondencia a cada casa un timbre, una cocina, un contador.
- Descubren jugando la idea de subconjunto.
- Conjunto ventana; subconjunto marco, cristales, manecillas. Lo mismo con la puerta.
- Formar series: una teja, un ladrillo, bis.
- Formar series: círculo, cuadrado, triángulo, bis.
- Formar series con triángulos.
- Puzles de distintos tipos de casas.



PREPARANDO LOS MATERIALES DE LA VIVIENDA

### **Desarrollo social:**

#### **Objetivos:**

- Que sientan como suyo el lugar donde viven.
- Lo adornen.
- Idea de familia, parentescos.
- Cuidado y dominio en orden y atención a la clase.
- Conseguir no hacer ruido con vasos, platos y cubiertos, en el comedor.
- Corregir y cuidar el aseo de las paredes.

#### **Actividades:**

- Ordenar la clase.
- Jugar a las casitas, usando carteles con distintos parentescos.
- Cuidar las cosas del patio.
- Cuidar las plantas.
- Observar los rosales.
- Procurar no dejar los grifos abiertos, no tirar los papeles al suelo.
- Usar juguetes teniendo en cuenta que son de todos.
- Ordenar la ropa al desvestirse para que el dormitorio quede recogido.

### **Expresión artística:**

#### **Objetivos:**

- Ejercitación de la paciencia al colocar y asear el entorno.
- Actividad positiva hacia el trabajo colectivo del arreglo de la casa.
- Desarrollar la capacidad de observación estética en tareas de la casa.

**Actividades:**

Con trozos de madera construir una casita; no vale repetir la forma. Representarla con pintura a dedo.

- Construir muebles para la casa en la carpintería, tapizarlos y pintarlos.
- Dibujar con plastidecor distintos tipos de vivienda.
- Hacer mural recortando casas.
- Preparar una familia con plastilina.
- Hacer flores de papel para adornar la casa.
- Preparar regalo para mamá.

**Formación religiosa:****Objetivos:**

- Captación de la idea por *analogía* de Dios como Padre; Dios creador.
- La Iglesia como Casa de Dios.
- La Virgen nuestra Madre.

**Actividades:**

Poesía:

Cuando viene el mes de Mayo  
todo el campo huele a rosas  
El rayo de sol es rayo  
de esencias y mariposas.

- Oraciones individuales y colectivas.
- Visitamos la capilla.
- Llevamos flores y nuestro trabajo a la Virgen (estamos en el mes de mayo).

**Expresión dinámica:**

- Juego en casa y fuera de casa; aprenden letras, mímica, lo acompañan con palmadas, instrumentos y movimientos rítmicos.
- Ejercicios de equilibrio encima de una casa pintada en el suelo.
- Ejercicio de mimo en actividades que se hacen en «como en casa».
- Cantar nana con gestos alusivos.

**Sensorial y precientífico:****Objetivos:**

- Llegar a contar por experimentación la disolubilidad de los cuerpos.
- Opaco y transparente, duro y blando, calor y frío, flotabilidad, liso y áspero.

**Actividades:**

- Disolver azúcar y piedras arenosas en agua.
- Poner en agua maderas, piedras y trozos de hierro.
- Fabricar el hormigón para construir una vivienda de juego.

**UNIDAD DE PARVULOS. COLEGIO NACIONAL «ESCUELAS SELGAS».  
CUDILLERO. OVIEDO**

**Unidad temática:** «Los peces».

**Edad de los niños:** Cinco años.

**Periodicidad:** «Cinco semanas.

**Actividad lúdica:** «Jugar a pescar».

**Motivación:** El juego, el cuento «El pescador y la zorra»; música alusiva.



**JUGANDO A PESCAR**



**COGIENDO LOS PECES EN EL AIRE**

**Objetivo general:**

- Llegar al conocimiento, lo más real posible, considerado el nivel madurativo de los niños, de los peces y su forma de vida.

**Objetivos intermedios:**

- Estimular su capacidad de observación.
- Saber diferenciar animales acuáticos y animales terrestres.
- Saber diferenciar los peces de otros animales acuáticos.
- Llegar al conocimiento de su utilidad.
- Apreciar su belleza y su libertad.

**Motivación:**

- Qué son los peces.
- Cómo son.
- Cómo es el mar donde viven.
- Peces que no viven en el mar.
- Cómo se agrupan.
- Instrumentos de pesca.
- Conservas de pescado.
- El hombre y los peces. El pescador.
- Jesús y los peces.

**Material:**

- Todo lo recogido por los niños.
- Conchas, caracolas...
- Plastilina, papel, cartulina, pegamento, alambre, agua, cañas, anzuelos, hilos, recipiente abierto.
- Cáscaras de nuez para hacer barquitos y papel de periódico y revistas.
- Dibujos y fotografías de barcos y peces.
- Postales.
- Tocabiscos.

**Ambito de experiencias:****Experiencias sensoriales:****Olfativa:**

- Distinguir el olor del pescado con los ojos tapados.
- Localizar con los ojos tapados un pez fresco, uno seco (bacalao, arenque), uno enlatado.

**Visual:**

- Distinguir transparente, opaco, formas, gruesos, tamaños, colores.

**Auditiva:**

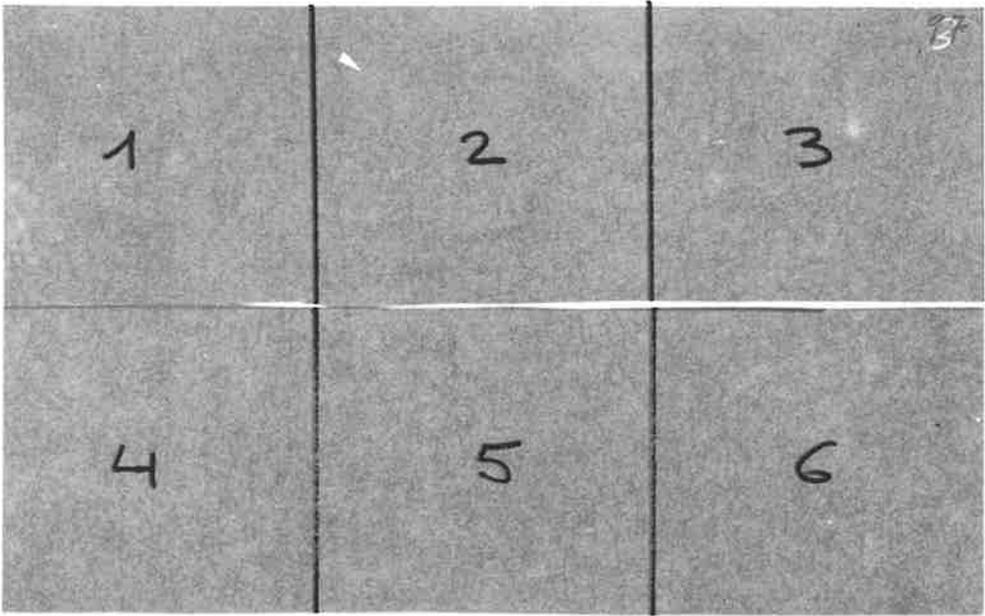
- Silencio, sirena, silbato, ruido del mar a través de una caracola.

**Táctil:**

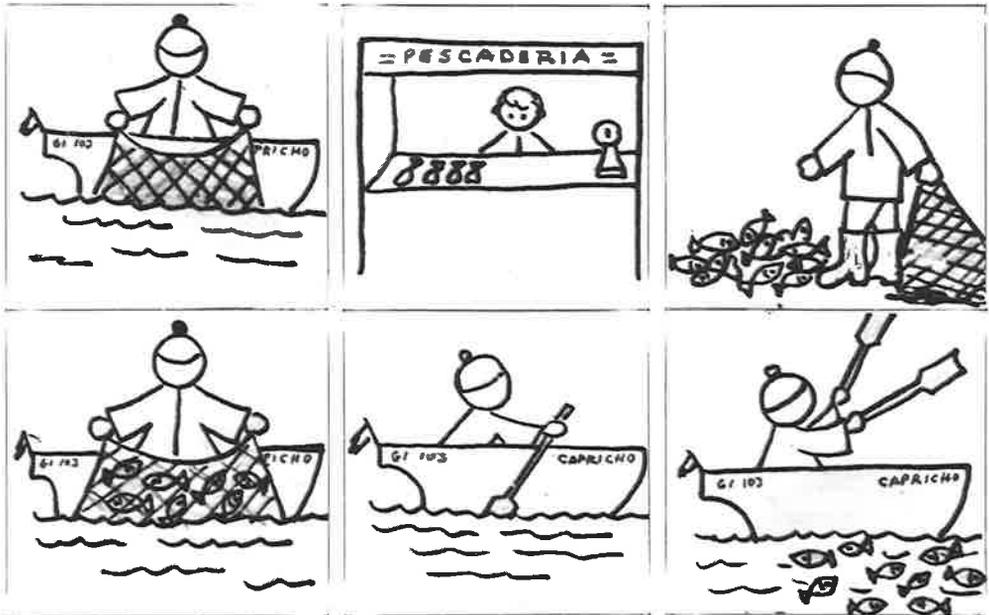
- Húmedo y seco. Sólido y líquido. Frío y caliente. Ordenar una serie de recipientes de distintas temperaturas.

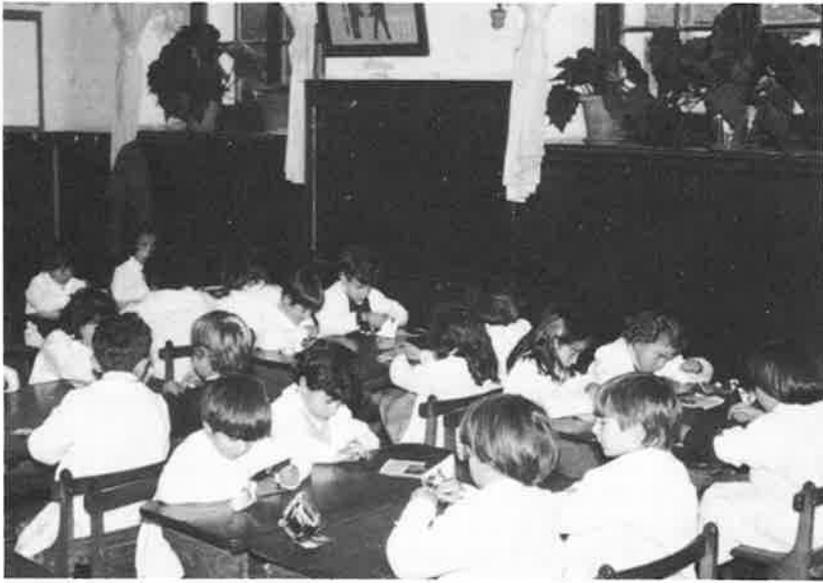
**Gustativa:**

- Salado soso. Salado y dulce. Soso y dulce.



Ordenación lógica de las secuencias desde el momento de salir a pescar hasta el de la venta del pescado en la pescadería.



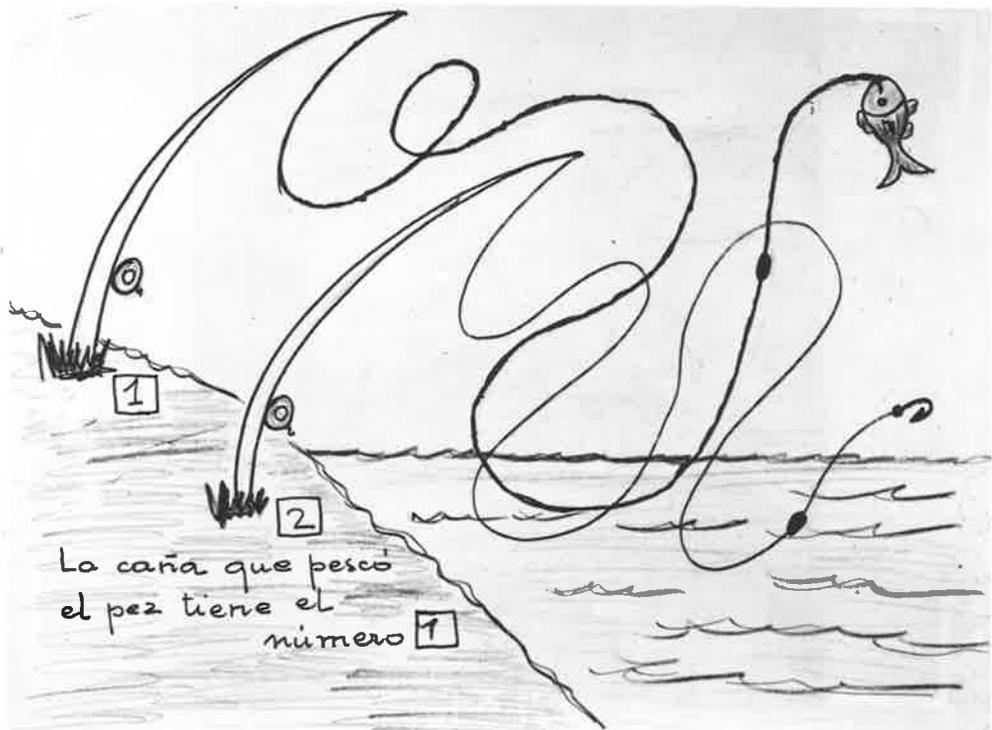


CONSTRUYENDO UNA FLOTA

**Experiencias intelectuales:**

Atención:

- En un laberinto de sedales saber qué pescador pescó el pez.
- Qué camino seguirá el gato para comer la sardina.



**Numérica:**

- Comprar y vender pescado.
- Coordinación de conjuntos.
- Comparación por correspondencia.
- Pertenencia al conjunto.
- Clasificación por tamaños.

**Vocabulario:**

- Palabras y conceptos nuevos.
- Diálogo sobre el tema.
- Cuentos: «El pescador y la zorra», «Juan el pescador», «Coralito».
- Escenificación del cuento «El pescador y la zorra».
- Familias de palabras (mar, pescado).

**Razonamiento:**

- Series de dibujos y colocar el que por razonamiento lógico corresponda al lugar vacío.

**Memoria lógica:**

- Ordenación de una historia.

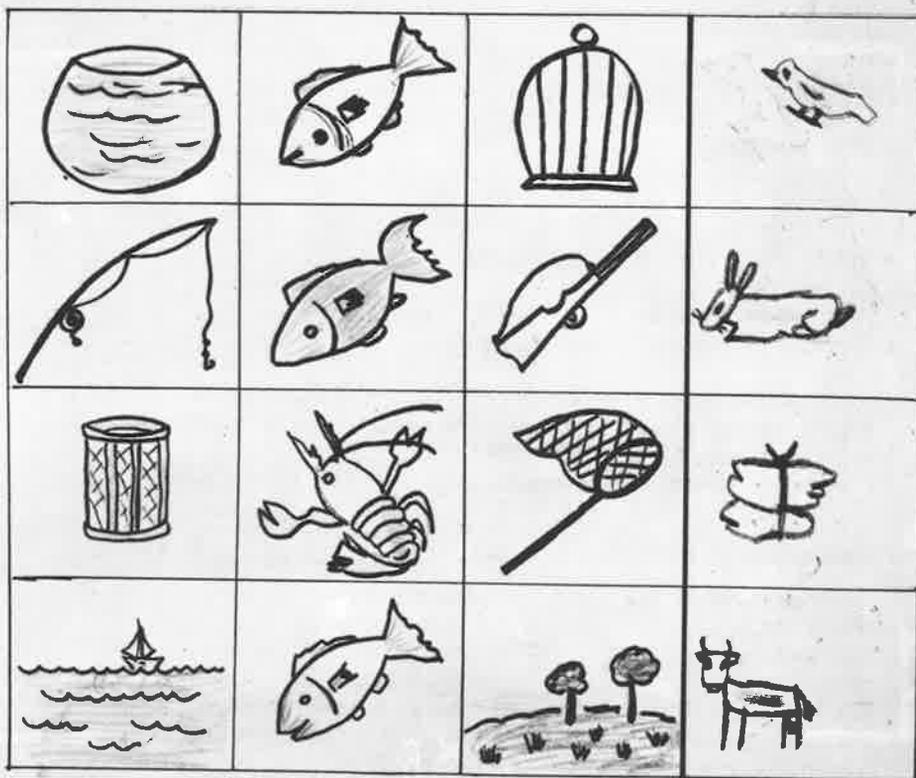
**Semejanzas y diferencias:**

- Distinguir las semejanzas y diferencias entre los distintos pobladores del mar: forma, escamas, caparazón, espinas, respiración.

Recitación: «El juego del pescador», «Marinero, marinero...».



## EJERCICIO DE RAZONAMIENTO



Dibujó lo que corresponde en el cuadro vacío

### Experiencias de expresión:

#### Música:

- Audición de un disco: «El lago de los cisnes». «Danubio azul». «Vals de las olas».
- Canto de canciones populares: «Esta noche no alumbrá». «Había una vez un barquito...».

#### Ritmo:

- Acoplado al disco (vaivén de las olas).
- Acoplado al canto.
- Marcha sobre un esquema en forma de pez.

#### Manualizaciones:

- Recortado.
- Picado.
- Pegado.
- Plegado.
- Modelado.

#### Plástica:

- Dibujo de:
  - peces
  - útiles de pesca
  - paisajes marinos.

Cooperación:

- Colecciones
- cromos
- sellos
- estampas
- conchas
- útiles de pesca
- fotografías.
- postales.

Social:

- Solidaridad entre y con los pescadores.
- Ayuda mutua.
- Respeto a unas leyes.
- Tradiciones de un pueblo (Cudillero).

Juegos:

Todos los que sirvieron de motivación, estímulo y experiencia:

- Pescar con caña peces de corcho que nadan en un recipiente de agua.
- Mover soplando un móvil.
- Construir una flota con barcos de papel y de cáscaras de nuez.

**Recitación:**

Al juego del pescador  
queremos jugar.  
Con la caña a cuestras  
meter y sacar.  
Los peces son listos  
no quieren picar.  
Si ven el anzuelo  
nadan hacia atrás.

Marinero,  
Marinero,  
en ese barco ligero  
llévame...  
que yo quiero, marinero,  
recorrer el mundo entero.  
Si me llevas  
te daré  
mi pistola y mi caja de soldados  
marinero afortunado,  
llévame.

**El pescador y la zorra**

Había una vez un pescador que se fué al río a pescar. Pescó muchos peces, los metió en un saco y cuando estuvo lleno los cargó en su carro y se fue a casa. Cuando iba por el bosque, una zorra que tenía mucha hambre, movió la nariz y olió el pescado «¡Qué olor cillo tan bueno!» pensó «¡De buena gana me lo comería!»!, «¡Con el hambre que tengo!»! Se puso a pensar y se le ocurrió una idea. Echó a correr y cuando adelantó un buen trecho al pescador, se tiró en el camino por donde iba a pasar con el carro y se hizo la muerta.

Cuando llegó el pescador vio la zorra y creyendo que estaba muerta dijo «¡Vaya, hoy no me puedo quejar!» «Primero he tenido una buena pesca y ahora me encuentro esta zorra, de la que voy a sacar una bonita piel para regalar a mi mujer». «Está visto que soy un hombre de suerte».

Cargó la zorra en su carro y siguió su camino. Al cabo de un rato de hacerse la muerta, la zorra abrió un ojo, después el otro y viendo que el pescador no volvía la cabeza, hizo un agujero con los dientes en el saco y por él salieron los peces que llevaba el pescador, y ella se los fue comiendo uno a uno.

Mientras tanto el pescador seguía su camino silbando, muy contento de su suerte, y pensando la alegría que le iba a dar a su mujer cuando llegase a casa.

Al fin, llegó junto a su casa y llamó: «Mujer, mujer, ven y verás cuántas cosas te traigo», «¡Hoy sí que te vas a poner contenta!» Y se volvió hacia su carro para enseñarle lo que le traía.

El pobre pescador al ver el carro vacío se quedó con la boca abierta ¡Vaya por Dios! ¡Todo había volado! ¿Qué había sucedido?

La mujer, que era muy buena, al ver la cara de pena que puso el pescador, se echó a reír y le dijo: «Anda marido, no te preocupes». «En vez de pescado ya cenaremos otra cosa».

Y el pescador, viendo que su mujer no se enfadaba también empezó a reírse y juntos se fueron a preparar la cena contentos y felices... Y colorín colorado...

(Adaptado de *Valeri Carrick*)

## UNIDAD DE PARVULOS DEL COLEGIO NACIONAL «EL PARQUE». BLIMEA. OVIEDO

**Unidad temática:** «El maíz, producto de nuestra región».

**Periodicidad:** Un mes.

**Edad de los niños:** 4-5 años.

**Motivación:** Escenificación de un cuento.

### Objetivos generales:

- Orientar el interés del niño por el medio ambiente que le rodea, tendiendo a desarrollar el hábito de la observación cuidadosa.
- Favorecer en el niño una actividad de valoración ante todo lo creado.
- En general, crear en torno al niño un medio rico, que le motive para el desarrollo de actitudes y actividades.

### Objetivos en distintos ámbitos: en orden al desarrollo del pensamiento; la vida afectiva y de relación; conocimiento y dominio del medio

#### Actividades:

Adquirir nuevo vocabulario, ampliar terminología relacionada con el tema.

Escenificación del cuento, procurando que los niños empleen el nuevo vocabulario adquirido.

Lograr una pronunciación y expresión correcta del nuevo vocabulario.

Descripción de dibujos hechos en el encerado, relacionados con el tema.

Exposición oral del proceso de fabricación del maíz (realizado por ellos mismos en clase).

Desarrollo de la actividad mental con reflexión sobre el espacio y el número; así como la simbolización gráfica de estos últimos.

Los niños recorren libremente la clase a un determinado golpe de pandero, forman conjuntos de 5, 6... elementos, siendo éstos los propios niños.

Ordenar objetos por tamaños.

Para conseguir el aprendizaje de las cifras, juego de los molinos. En el suelo de la clase había pintados cinco molinos, el juego consistía en que cada niño fuese a un molino previamente numerado. Ej. Juan, vete al molino número 2, Pedro, entra en el número 5, etcétera.

Lograr la correlación entre número de elementos de un conjunto y la representación correspondiente.

Realización de diversos ejercicios, realizados a multicopia, que tienen como objetivo alcanzar el fin propuesto.

Agrupación de granos de maíz para formar conjuntos de un determinado número de elementos.

Tomar conciencia del ambiente que le rodea, la naturaleza, el estudio natural del entorno.

Productos que se pueden obtener del maíz, su utilidad.

Desarrollar y perfeccionar la precisión y la coordinación de movimientos, lateralidad y equilibrio.

Lograr una correlación entre ritmo y música.

Estimular la habilidad manual, así como la capacidad creadora.

Favorecer en el niño el descubrimiento de todo lo creado.

Observar la planta de maíz, partes de la misma, lugar donde se sitúa la mazorca.

Visita al molino, observar la transformación del grano.

Plantar granos, ver la transformación, introduciéndoles en el concepto de germinación.

Escenificación rítmica de un cuento. Forma de realizar el mismo: División de la clase en tres grupos relacionados con el tema tratado; en este caso elegimos, SOL, VIENTO, MAIZ. Cuento: Un día muy de mañana el SOL (movimiento adoptado, por el grupo que representa el sol) se despertó, fue a visitar un pueblo muy dorado que había en la montaña. El grupo que representa el sol mantendrá su gesto, hasta que se mencione otro personaje, ej. el VIENTO, etc.

Adopción de ritmo a canciones conocidas, alternando a dos tiempos dos clases de instrumentos ej. chinchines y palos, andar sobre el pie derecho, pie izquierdo.

Recorte de siluetas, cuyo contenido, tenga relación con el tema. Creación pictórica sugerida por una audición musical. Dibujo creativo, dando a cada elemento, el colorido que éste presenta en la naturaleza (árbol verde...)

Acción de gracias, por todo lo que tenemos. Canciones de «Pasito a pasito», «Te damos las gracias Señor por las manos, podemos aplaudir, porque tenemos manos, podemos dibujar, porque tenemos manos...»



DESGRANANDO UNA MAZORCA

### **Actividades y realizaciones interdisciplinarias:**

Fabricación del pan. Escenificación del cuento, diálogo entre los personajes. Exponiendo un objeto, describirlo, empleando la mayor riqueza de vocabulario posible en la edad de estos niños. Identificar objetos, por la descripción dada.

Ritmo con aplicación al campo de la matemática; los niños recorren el aula a un determinado ritmo, dada una señal, formarán conjuntos de un determinado número de elementos.

Juego de los molinos; pintados varios molinos en el suelo del aula cada uno con un respectivo número, el juego consiste en cumplir unas determinadas órdenes: «Juan vete al molino número 4», estas órdenes las da un compañero. Tiene por objetivo el aprendizaje y reconocimiento de las cifras.

Creaciones pictóricas sugeridas por audiciones musicales.

Recorte, modelado, intercambio de dibujos con niños de otras aulas.

Visita a plantaciones de maíz, a un molino.

Realización del proceso de fabricación del pan de maíz, en clase.

Experiencias de desgranar y machacar maíz en clase, etc.

### **Desarrollo de la unidad y recursos pedagógicos**

La motivación de la unidad, está basada en la actividad lúdico representativa «Labrador y molinero».

El diálogo que mantuvieron los mismos, lo tomamos de una poesía que canta los dones del molinero.

#### **TEXTO:**

Labrador: ¡Buenos días Xuan!

Molinero: ¡Buenos días Pepón!

Molinero: ¿De dónde vienes tan cargado?

Labrador: Hace días que estoy recogiendo el maíz.

Molinero: Ya, ya te veo, creo que trabajas demasiado.

Labrador: Tengo que dar de comer a mis hijos, haremos con este maíz buena boroña. Otros granos, los comerán nuestras gallinas.

Molinero: Buenos huevos te pondrán tus gallinas con tanto maíz.

Labrador: Quiero hacer un trato contigo, te daré algunos huevos si tú me mueles este saco de maíz.

Molinero: Con mucho gusto, realizaré yo este trabajo.

Labrador: Entre tanto cantaré una canción.

«De harina blanca y fina

mi saquito llenarás

Muele el maíz Catalina, tic, tac, tic, tac...»

Molinero: Toma Pepón, tu maíz hecho harina.

Labrador: Te enviaré los huevos, muchas gracias Xuan, hasta pronto.

### **Desarrollo del tema**

Lo anteriormente expuesto, fue un excelente móvil de motivación para mis alumnos; la obra se representó, un lunes a última hora de la tarde.

Al día siguiente por la mañana, les sugerí que plasmasen en una cuartilla, la escena que más les hubiese gustado (por lo general, se limitaron a dibujar dos niños).

En jornadas sucesivas, teniendo como objetivo la ampliación de vocabulario, así como una mayor seguridad en su expresión verbal, todos los niños de la clase,



**DRAMATIZANDO EL LABRADOR Y EL MOLINERO**

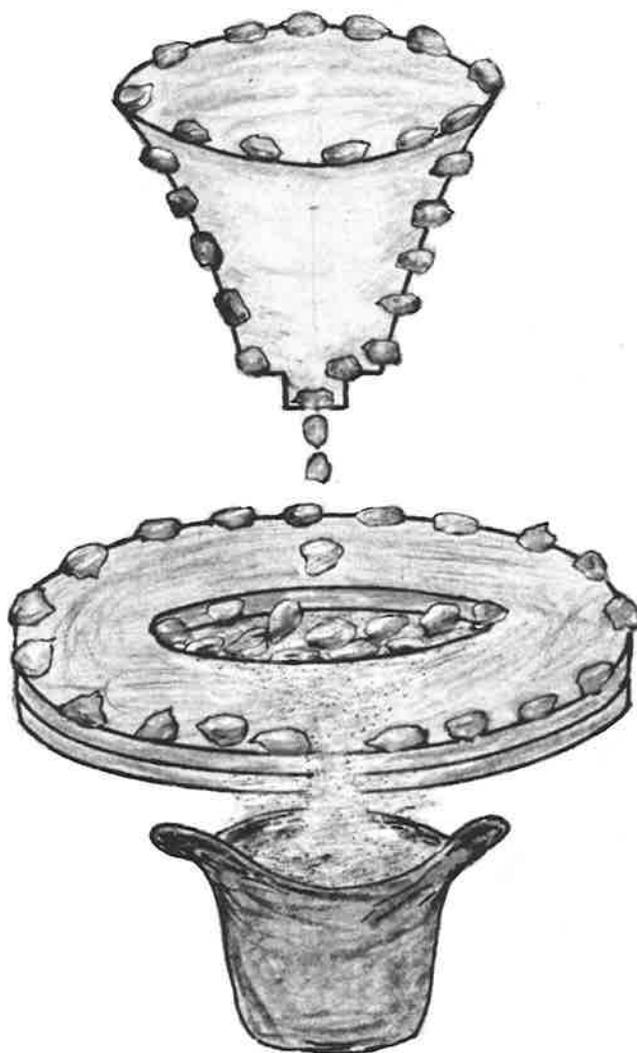
escenificaron la obra, distintos niños realizaron una imitación de la dramatización presenciada, pero siempre con gesto y forma de expresión propia.

Los objetivos propuestos, no fueron logrados en todos los casos; ahora bien, en general se identificaron y asimilaron bien, la figura, misión y significado de cada personaje.

En el área de expresión oral y manteniendo los objetivos antedichos –clara pronunciación y expresión correcta– hicieron descripciones de dibujos realizados en el encerado y relacionados con el tema.

Tras haber explicado y dramatizado los pasos que realiza el labrador desde la siembra hasta la recogida, realizado igualmente mediante mímica, recortaron las imágenes de fabricación del pan que había en unos libros hoy en desuso, teniendo que pegar las mismas de forma que expresasen evolutivamente los pasos a seguir en el proceso de fabricación del pan o boroña.

Asimismo, entorno al lenguaje, y coincidiendo con el lapso de tiempo del desarrollo del tema, realizamos el estudio del fonema /p/ partiendo de la frase ¡Lola y su papá!



REPRESENTACION DE LA PARTE SUPERIOR Y RUEDA DE UN MOLINO

## Area de matemáticas

### Objetivos y actividades

Fijación de la idea de conjunto.

Reconocimiento y aprendizaje de las cifras 1, 2, 3, 4 y 5.

Desarrollo: A un ritmo marcado con el pandero recorren la clase; dado un golpe, se pararán y formarán conjuntos, siendo ellos mismos, los elementos; los conjuntos serán de un número no superior a los de las cifras objeto de aprendizaje.

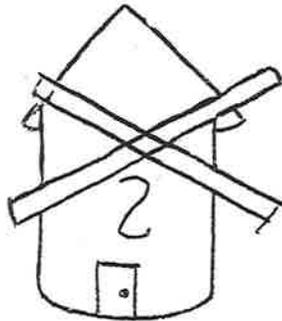
Reconocimiento de las cifras. En el centro y suelo de la clase se pintaron 5 molinos, en cada uno de ellos un número, así jugamos al reconocimiento de las cifras, ej. Manuel, entra en el molino número 4... En el aspecto del dominio motriz, realizaron en el aire el trazado de una determinada cifra señalada. A continuación serie de ejercicios realizados con la imprentilla de gelatina.

Objetivo - Identificación de los n<sup>os</sup>  
Actividad - Reproducción de los n<sup>os</sup>  
- Relacionar el n<sup>o</sup> de elementos con la cifra

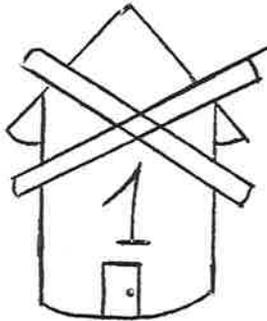
33333



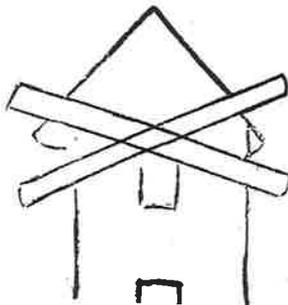
22222



11111



44444



## Naturaleza y sociedad

Partimos del examen de los productos a estudiar, EL MAÍZ. Con motivo de la dramatización aludida, habíamos introducido en el aula, varias plantas de maíz con sus respectivas mazorcas, por tanto ya habían tomado contacto con ellas. Aunque tenía programado visitar una huerta cercana, donde existía una plantación de maíz, los campesinos comenzaron la recolección antes de ser realizada la visita, no obstante me consta que todos los niños, reconocen una plantación de maíz.

**Objetivos:** Reconocimiento de la planta y del fruto; productos que se pueden obtener del mismo.

**Desarrollo:** En cada equipo deposité 3 ó 4 mazorcas que examinaron. Bien observadas, las desgranaron, surgiendo el problema de la utilidad de aquellos granos. Algunos, apuntaron que servían para comer las gallinas, ninguno aludió la posibilidad de obtener harina de maíz, tras mencionarlo yo, pronto aportaron experiencias propias. «Mi abuelito, se lo pone de «pienso» a las vacas», etc.

De nuevo se planteó un problema ¿Cómo podemos obtener harina a partir de estos granos? Resultaron variadas las soluciones. Entre ellas la siguiente: Podemos traer unos cantos del río e ir machacando. Acepté la idea y quise que lo experimentasen. Al día siguiente por la tarde, trajeron a clase unos cantos de río, y comprobaron que no era factible la idea de machacar los granos que ellos habían apuntado. Dialogamos y llegamos a la confirmación de la necesidad del molinero que ellos ya habían intuido.

Acompañada de 6 niños visitamos un molino de agua que estaba situado a 6 km de nuestro colegio. Observaron detenidamente el proceso de transformación del grano en harina. Al día siguiente lo escenificaron e hicieron una exposición oral de lo visto al resto de los compañeros.

La plasmación, mediante el dibujo, del molino, les gustó, y todos, visitantes o no, representaron un edificio con grandes aspas, tal como lo habían visto en recortes y algunos cuentos que teníamos en clase (el dibujo copiado de la realidad, les cuesta mucho, debido a la desproporción en la captación de lo real).



EL ASADO DEL PAN

Examinamos el nuevo producto obtenido del maíz (habíamos traído un kilo de harina a clase); cada equipo lo tocó y lo observó. Hicimos semejanzas y diferencias con la harina que mamá tenía en casa. Empezaron a utilizar la terminología –áspero, fino–. Apreciando enseres con estos caracteres (lija, harina).

En una nueva jornada les recordé los procesos que llevaba a cabo el panadero, para la fabricación del pan. A continuación nos propusimos imitar su labor. En cada equipo de los seis que componen la clase, extendimos un trozo de plástico y un montoncito de harina; me encontré con fortuitas sorpresas, en algunos equipos habían añadido demasiada agua, en otros ocurría lo contrario. Al final logramos los seis panecillos, que fuimos asando en una cocinilla del laboratorio, que a tal efecto habíamos llevado a clase. Por último quisieron probarlo, repartimos uno; hubo algunas malas caras...



AMASANDO HARINA DE MAIZ



EL RECORTADO

## **Expresión plástica**

**Objetivos:** Desarrollar la habilidad manual, así como la habilidad creadora.

**Ejercicios:** Recorte de siluetas relacionadas con el tema, collage de semillas, cosido de saquitos; esta actividad fue realizada por las niñas más hábiles, en tanto que el resto de la clase hacía el modelado en plastilina, dibujo creativo, teniendo como objetivo la coordinación del colorido empleado con el que tienen las cosas en la naturaleza.

## **Expresión dinámica**

**Objetivo:** Lograr interrelación entre música y ritmo.

**Actividades:** Cuento con movimientos rítmicos adaptados.

**Desarrollo:** Distribuidos los alumnos en tres grupos, cada uno de ellos representaría alternativamente, a los tres personajes principales de la obra, el Sol, el Viento, el Maíz.

Erase una vez un pueblecito, que estaba en una montaña de Asturias, en él, había una tierra plantada de maíz (El grupo, que representa el maíz, adopta un determinado gesto, que mantendrá hasta que se mencione otro personaje), la plantación estaba muy verde, de pronto empezó a soplar un viento (gesto del viento)...

Canción rítmica adaptada al tema:

De harina blanca y fina  
mi saquito llenarás  
muele el trigo, Catalina  
tic, tac, tic, tac, tic, tac.

## **Expresión religiosa:**

**Objetivos:** Ayudar al niño a descubrir y vivir los acontecimientos de su vida, con un sentido religioso y cristiano.

Canciones, en sentido de acción de gracias.

Disco con canciones de ambiente religioso, para el parvulario de Ediciones paulinas.

## ESCUELA DE PARVULOS «CRISTO DE LAS CADENAS». OVIEDO

**Unidad temática:** La vivienda.

**Edad de los niños:** 5-6 años.

**Tiempo:** Un mes.

**Motivación:** Un cuento con láminas alusivas.

### Objetivos generales:

- Conocimiento de la vivienda en sus diferentes tipos.
- Quien construye las viviendas.
- Desarrollar la sensibilidad del niño para conocer y crear gradualmente todo lo relacionado con el tema.
- Enriquecer el vocabulario.

### Objetivos específicos en orden al lenguaje

Aumentar su vocabulario.

Pronunciación correcta o elocución.

Que el niño tenga soltura al hablar y venza su timidez.

### ACTIVIDADES

A la vista del objeto o su representación el niño aprende su nombre. Luego se mezcla el objeto con otras cosas para que el niño lo reconozca y nombre.

Hacer ejercicios de pronunciación lenta, vocalizando correctamente.

Ejercicios de conversación en los que se empleen las palabras nuevas.

Completar frases empleando la palabra nueva. Harán recitaciones. Aprenderán acertijos. Dramatizarán y escenificarán a las familias en las distintas viviendas y a los obreros de su construcción.

### Objetos específicos en orden al lenguaje

Distinguir formas.

Ordenar por tamaños

Hacer conjuntos por la forma, por el tamaño y por el color.

### Actividades

Harán clasificaciones de formas con cuentas de madera en las bandejas.

Con los tacos de madera formarán torres de mayor a menor.

Con las Regletas de Cuisenaire, escaleras que luego con su dedo suben y bajan a la vez que dicen los colores y el número de cada regleta.

Harán conjuntos con los «bloques lógicos».

Realizarán fichas como: Numerar las casetas. Reconocimiento de números y completar series. Poner el número de orden a las colmenas. Pintar las bolas

Conocimiento del par y las parejas.	pares y formar parejas. Pintar de la valla uno sí y dos no.
Contar, descontar, de uno en uno y de dos en dos.	Con la ayuda del Abaco contarán y descontarán. Una vez superado esto lo harán de dos en dos.
Que sepan lo que es medir y lo realicen.	Medirán con los pies, con las manos o con el metro el suelo de la clase o la caseta pintada en el patio.

**Objetivos específicos en el ámbito pre-científico**

**Actividades**

Distinguir los reinos de la Naturaleza.	Clasificarán los materiales de la vivienda según a qué reino pertenezcan. Lo que es de madera y las plantas, al vegetal. Las piedras y demás materiales al mineral.
Conocer y clasificar los cuerpos según su estado: sólido, líquido y gaseoso.	A la vista de materiales de construcción ellos dirán cuál es sólido y cuál es líquido. Observarán cómo la pintura está líquida y verán cómo seca y se evapora.
Conocer el pararrayos.	Enseñarles el pararrayos del tejado y decirles simplemente que es un aparato para evitar el peligro en las casas cuando hay tormenta.

**Objetivos específicos en el ámbito cívico-social**

**Actividades**

Qué es una familia.	Recortarán mariquitas y formarán con ellas familias. Cada niño dibujará su familia.
Cada familia ocupa una vivienda.	Modelar en plastilina a la familia y su casa.
Inculcarles a que cooperen al orden y limpieza de las viviendas que ocupan y de la clase.	Cada semana en la clase hay tres responsables, uno del orden, otro de la limpieza y el otro cuida y riega las plantas. Bañarán sus muñecos y lavarán su ropita.
No molestar con ruidos a los vecinos ni a otras clases. Fomentar el afecto a los abuelos, hermanos y demás familia.	Ejercicios de caminar sin ruido y salir en silencio por los pasillos. Contarles cuentos donde aparezcan los abuelos, (Heidi, Caperucita, etc.) o los hermanos (Pulgarcito). Hacer escenificaciones y jugar mucho a las familias.

**Objetivos en orden a lo religioso**

**Actividades**

La Iglesia es la casa de Dios en la tierra.	Los niños harán visitas a la capilla en silencio y con respeto porque es la casa de Dios.
Hay que ser buenos para po-	Hablarles del premio eterno que espera a los buenos.

der ir a la casa del Cielo con nuestro Padre Dios y nuestra Madre María.

Todos somos sus hijos y como hermanos hemos de querernos y ayudarnos.

### **Objetivos en orden a la localización espacial y al desarrollo sensorial visual**

Distinguir y clasificar por colores y formas.

Diferenciarán alto y bajo; delante, detrás, dentro, afuera, entre, largo, corto.

Iniciarles en la descentralización espacial.

Desarrollar la observación.

Desarrollar la atención.

Reconocimiento y asociación lógica.

### **Objetivos en orden al desarrollo sensorial táctil**

Diferenciar: duro - blando, áspero - rugoso, suave - fino.

Distinguir frío, caliente o templado.

### **Objetivos en orden al desarrollo sensorial auditivo y de ritmo**

Que sepan escuchar y reconocer las cosas por su sonido.

Fomentar en ellos la ayuda y socorro a los hermanos, pobres y necesitados.

Saber repartir y ceder.

### **Actividades**

En bandejas con compartimientos harán clasificaciones: primero con 2 colores o formas, luego se les aumenta a cuatro o seis para que los distinguan todos.

Pueden hacerlo con trocitos de material de plástico (macarrón) o cuentas especiales de madera.

Jugarán al dominio de colores.

Harán fichas como: Pintar las casas altas. Pintar los árboles altos y dejar los bajos. Pintar lo que está delante de la casa. Pintar en azul la parte de dentro de la piscina. Pintar en verde lo de afuera. Pintar lo que hay entre el sol y la casa. Dibujar el camino más largo. Pintar de estas parejas las cosas más cortas.

Buscar la diferencia en los dibujos.

Completar estos dibujos. Encontrar en el laberinto el camino para ir a la casa. Pintar la valla de la casa una sí y dos no. Qué camino tomará el coche.

Unir cada animal con su casa.

### **Actividades**

Hacer muchos ejercicios para distinguir.

Clasificar telas, ordenar lijas, que toquen mucho las superficies de las cosas. Pasar el dedo por las letras y números de lija.

Ejercicios de tocar el agua de los grifos, la calefacción, el hielo, una lámpara, etc.

### **Actividades:**

Ejercicios con los ojos cerrados para que reconozcan los sonidos que se produzcan. Los ruidos de los obreros, los de la casa.

Aficionarles a la música y el canto.	Escuchar y aprender canciones relacionadas con el tema, ejemplo: «La casita chiquitita», «Lunes antes de almorzar», «En el monte hay una casa», «En el Mágico Castillo», «La Iglesia de mi pueblo», etc.
Desarrollar su memoria.	Que escuchen y reproduzcan versos cortos.
Que actúen y se muevan con ritmo por la clase.	Harán muchos ejercicios rítmicos con la ayuda de las palmas y algún instrumento.
	Enseñarles a tocar los instrumentos.

**Objetivos en orden al desarrollo sensorial olfativo**

**Actividades**

Que distingan diferentes olores.	Las flores perfuman con diferentes olores. Darles a oler rosas, geranios, claveles y que luego los diferencien con los ojos tapados.
Amor a las plantas que perfuman nuestras casas.	Oler materiales empleados en la construcción; ejemplo: masilla, pintura, etc.
	Enseñarles un ambientador.
	Los servicios sucios dan mal olor, acostumbrarlos a tirar siempre de la cadena. Cuidado con el gas, produce olor.

**Objetivos en orden al desarrollo interdisciplinar**

**Actividades**

Enriquecer su imaginación para que dibujen, pinten, recorten, peguen o modelen.	Colorear casas; recortarlas unas a pellizcos; otras después de punteadas y otras con las tijeras.
	Pegarlas en cartulina o armarlas.
	Harán fichas como: Puntear casas con ventanas y puerta, pegándolas transparencias.
Fijación mental del objeto para llegar a su construcción o reconstrucción.	Sobre paneles o pizarras perforadas coser haciendo casitas.
	Encajado de casas o iglesias de diferentes tamaños. Rompecabezas con casas.
Pasar de la imagen real a la visual o su reproducción táctil.	Sobre la mesa con palillos formar casas, castillos, iglesias y luego pegarlas en cartulina. Con la plastilina harán casas: aplastadas, en siluetas o en relieve. Sobre casas dibujadas pegar pipas, palomitas, legumbres, pasta de sopa, etc.
	Harán iglús con cáscaras de huevo que ellos recortarán y pegarán.

Torres con los tacos grandes.

Que construyan casas conocidas para pasar después a la copia de palacios y construcción de torres.

Casas en forma de plano sobre el suelo.

Castillo de madera con sus torres.

Desarrollo de su actividad manual y relación del tamaño del mueble con el espacio y lugar de colocación.

Con una caja de cartón hicimos una casa de muñecas y los niños con plastilina hicieron todos los muebles y muñequitos.

Que jueguen «a como si»

Con cinco palos, una cuerda y una colcha instalamos la tienda de los indios en la pradera. Los niños se pintaron la cara con tiza, con plumas y cintas en sus cabezas. Se creían en un poblado indio.

Oportunidad para llegar a formas cada vez más ajustadas al simbolismo.

Como expresión personal creatividad y dominio del lenguaje.

Sobre el suelo del patio con las tizas pintamos en tamaño casi natural el *plano de una vivienda*. Los niños jugando «a como si» entran y salen de ella. Una es la mamá que da órdenes: «vete al dormitorio», «sal a la compra», etc. Otras se acuestan en el suelo de aquello que dicen es un dormitorio y tapándose con su mandilón simulan dormir o estar enfermas. Marta que es la abuela prepara la comida y tiene ayudantas. La cocina son unos ladrillos, los pucheros unas cajitas y latas que con un poco de agua, ramitas y pétalos de margaritas ellas agitan y revuelven con palitos que dicen son cucharas. Con todo tan rudimentario e improvisado disfrutaban más que con el juguete más sofisticado y caro.

Que escenifiquen cosas de la vivienda familiar e interpreten los personajes de una familia.

En orden a la observación y reflexión, llegar a ordenar mentalmente las acciones en la vivienda.

En orden a la afectividad, llegar a la comprensión y compensación de situaciones concretas de niños de hospitalismo.

## Desarrollo de la Unidad

*Técnicas y recursos pedagógicos:* Se ha empleado para motivar esta Unidad temática la observación de un cuento. «En casa de los abuelos». Serie Historias, de Editorial Galera. No tiene texto sólo grabados, en los que aparecen tres niños y sus abuelos por las diferentes habitaciones de una vivienda.

Se les puso un texto y nombres a los protagonistas; todo elegido por los niños y muy de su agrado.

Después hubo voluntarios para contar el cuento. Pasando a continuación a hacer una pequeña escenificación en la que cada uno se identificó muy bien con su personaje.

*Comentarios.* ¿Qué aparece en los dibujos del cuento?

Ellos observan y reconocen para después nombrar: Escalera, puerta, comedor, sala, cocina, baño, dormitorio, perchero, cesta para meter los juguetes, pecera, pu-

chero, platos, cucharas, cama, cuna, etc. Procurando siempre enriquecer su vocabulario y una correcta pronunciación.

Esta es la casa de los abuelos de los tres niños.

¿Cómo es vuestra casa, la del pueblo y la de los internos?

Partimos de esto para empezar a estudiar los diferentes tipos de viviendas. Empezamos por nuestras casas, pasando después a observar láminas, dibujos, fotografías, etc.

a) *Las viviendas en la ciudad.* Estas tienen muchos pisos y algunas son muy altas. En el bajo vemos comercios, bares, cafeterías, bancos, etc. Encima de la puerta de entrada cada edificio tiene un número; los de la derecha de la calle son pares, los de la izquierda impares. A los pisos se les llama 1.º, 2.º, 3.º... bajo, ático.

Las viviendas unas están a la izquierda y otras a la derecha de la escalera. Suelen tener una letra encima de la puerta (cada niño piensa, dice o aprende: en qué calle, número, piso y letra vive).

Seguimos comentando más cosas de las viviendas.

El timbre, el microteléfono, el portero, el ascensor, la terraza, el tejado, la chimenea, la antena, el pararrayos, la calefacción, etc.

b) *El Colegio.* Es una casa muy grande, con jardín, patios, campo para jugar. En los bajos están las clases y en los pisos altos hay 14 viviendas o grupos donde duermen y tienen su casa los niños internos. En cada grupo hay una educadora que los cuida y hace de mamá. En el piso de arriba está la casa de Rosi, es el grupo L que ella misma nos enseña en el recreo.

c) *El Hospital.* Es la casa que vemos desde el colegio donde se van a curar y operar los enfermos y heridos.

d) *La Iglesia* o casa de Dios, donde vamos para hablar con El.

e) *La casa del campesino.* Observar láminas.

Tiene otras junto a ella donde viven los animales domésticos y se guarda la cosecha y los útiles de labranza. La perrera para el perro. El gallinero para las gallinas. El establo para las vacas y el caballo. El cubil para el cerdo. El palomar para las palomas. La conejera para los conejos, etc.

El granero, la tenada y el hórreo para guardar la cosecha, los útiles de labranza: el carro, tractor, segadora, güadaña, azada, etc.

f) *Los Castillos.* Con sus torres, almenas, foso, puente, etc.

g) *El iglú:* casa de los esquimales, hecha de bloques de nieve endurecida.

h) *La tienda de los indios* hecha con palos y pieles.

i) *Las cuevas:* donde vivían los primeros hombres y nos han dejado sus pinturas.

### ¿Quién construye las casas?

El arquitecto, aparejador, albañil, carpintero, encofrador, fontanero, electricista, pintor, empapelador, etc.

¿Que se necesita?

El solar, el plano, ladrillos, arena, cemento, agua, hierro, piedra, madera, terrazo, baldosa, bañera, water, lavabo, fregadero, cocina, etc.

Para hacer una casa todos trabajan en equipo y todos obedecen al jefe. Narración, «La Torre de Babel».

En la «puesta en común» de estos días de la última semana se hará una recopilación general de todo lo tratado y hecho, dialogando mucho con los niños para afianzar conocimientos y aclarar posibles dudas o preguntas que ellos hagan.

*Material.* Láminas murales, dibujos, fotografías, cartulina de colores, pinturas, tizas, tijeras, punzones, planchas de corcho para el perforado, plastilina, palillos, cereales, cáscaras de huevo y corcho blanco para los iglús.

Construcciones de madera. El castillo, los números en color, cubos grandes y tacos de madera, encajes, torres, rompecabezas, pizarras perforadas, pivotes, cajas de cartón, colcha, cuerdas y estacas, etc.

## COLEGIO NACIONAL «HEROES DE SIMANCAS». UNIDAD DE PARVULOS. GIJON

**Unidad temática:** «El mar».

**Periodicidad:** Tres semanas.

**Edades de los niños:** De 5 a 6 años.

### Objetivos generales:

- Llevar a los niños a una toma de «conciencia» de situaciones, hechos, fenómenos, actividades, objetos y realizaciones de su «medio» físico y social que, siéndoles cotidianas son desconocidas en sus aspectos fundamentales.
- Que los niños conozcan el trabajo de los pescadores.
- Que valoren el esfuerzo de los hombres del mar.
- Que tomen en cuenta los beneficios que reporta el trabajo de los hombres del mar.

### Motivación:

- Actividades con barcos; cargar y descargar; preparar una flota.
- Observar las mercancías que resisten sin hundirse en el recipiente de agua. Compra y venta de pescado, con peces recortados...
- Visitas consecutivas al muelle.

### Objetivos en el área del Lenguaje

#### Actividades

Aumentar el vocabulario como expresión de las realidades conocidas y experimentadas.	Decir nombres de peces, nombres de útiles de pesca. Enumerar las distintas partes de un barco.
Aprender a expresarse y conversar sobre los temas de la «unidad».	Nombres de barcos vistos en el puerto del Musel y ver las referencias en el periódico.
Llegar a un orden de pensamiento anterior a la expresión verbal.	Exponer lo observado en el muelle, aspectos fundamentales, por parte de cada niño, ante los demás. Emitir y responder preguntas hasta centrar los temas.
Favorecer la memoria auditiva y el dominio de palabras que empiezan por la misma sílaba.	Inventan entre todos un cuento, partiendo de unos datos mínimos y fundamentales que los niños van completando.
	Jugar a «de la Habana ha venido un barco cargado de cosas que empiezan por...».

### Objetivos referidos al área de Matemáticas

#### Actividades

Reconocimiento de formas y tamaños.	Jugando a comprar y vender pescados, distinguen formas y tamaños y los relacionan con los reales.
-------------------------------------	---

Conjuntos y relaciones. Clasificar los bloques lógicos, según forma y color, siempre basándose en el juego de cargar y descargar barcos en el puerto.

Solucionar problemas de la vida real. En los juegos de comprar y vender, reconocer las monedas y su valor.

Aprendizaje de las cifras; hasta diez. Contar, agrupar, separar, añadir..., peces recortados en cartulina.

### Objetivos del área de expresión dinámica

Desarrollar la imaginación y observación del niño; captar los distintos movimientos del patrón y de los barcos.

Nivel de expresividad en gestos y movimientos.

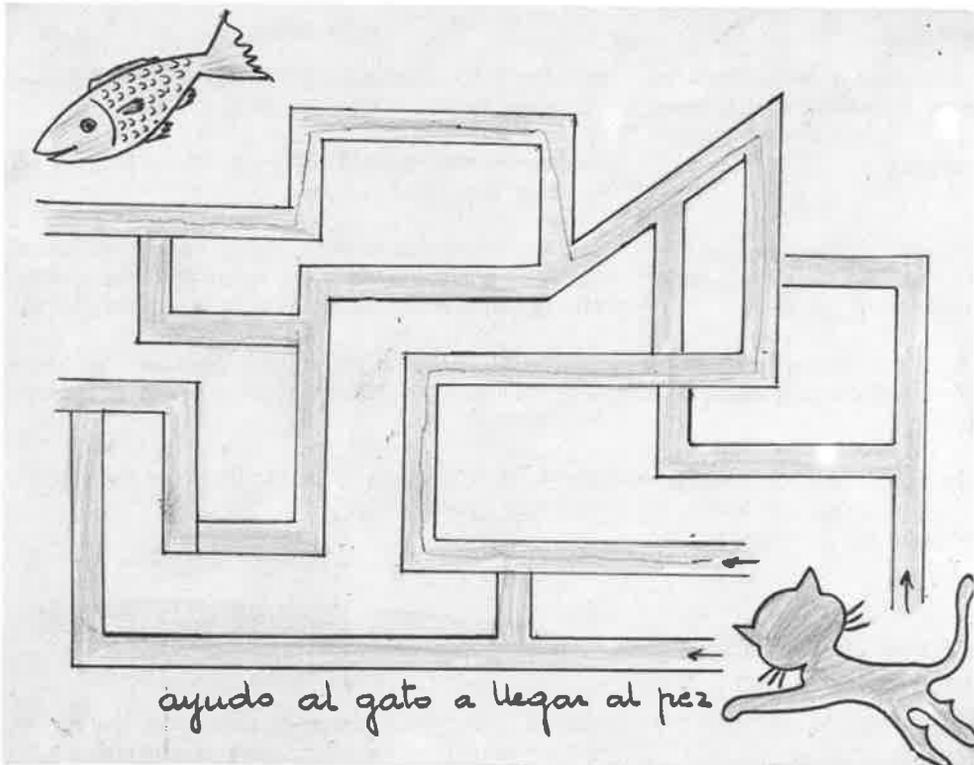
Ajustar movimientos, individuales y colectivos. Independencia de miembros. Lateralidad; profundidad; anterioridad.

### Actividades

Simular el vaivén de un barco, remar, llevar el timón, izar una bandera.

Jugar a lanzar redes desde un barco pintado en el suelo; hacia la derecha; hacia la izquierda. Entrar y salir en el barco sin pisar el diseño; colocarse en las distintas partes del dibujo. Salir del barco y colocar el pescado arriba-abajo; encima-debajo; delante-detrás; remar hacia el frente; hacia atrás.

Remar en equipo, imitando los remeros; al unísono y siguiendo un ritmo dado.



Independizar el movimiento de los dedos; orientar estas actividades a un propósito previsto.

Sacar e introducir peces en la pecera.  
 Hacer redes de cordel.  
 Pintar a dedo barquitos.  
 Sostener entre determinados dedos un pez; pasar un pez de uno a otro, tomándolo con el pulgar y el índice.  
 Plegado de papel para hacer barcos y redes.

Interpretación de ritmos. Distinción de ritmos: lentos; rápidos. Dominio del movimiento. Iniciación al canto.

Canción del ritmo de las olas: suave, rápido. Cantos con sabor marinero; «Al pasar la barca», «La lancha marinera», «Canción del agua»; primero con palmas; después con instrumentos de percusión.

**Objetivos referidos al área de expresión plástica**

**Actividades**

Nivel de psicomotricidad; del movimiento, experiencia corporal al «esquema»; representación del pensamiento.

Recortar y colorear peces por ellos conocidos o vistos en la rula; representar en barro, plastilina o con grafismos la imagen mental de lo vivido y conocido.

Nivel adecuado de habilidad y agilidad manual.

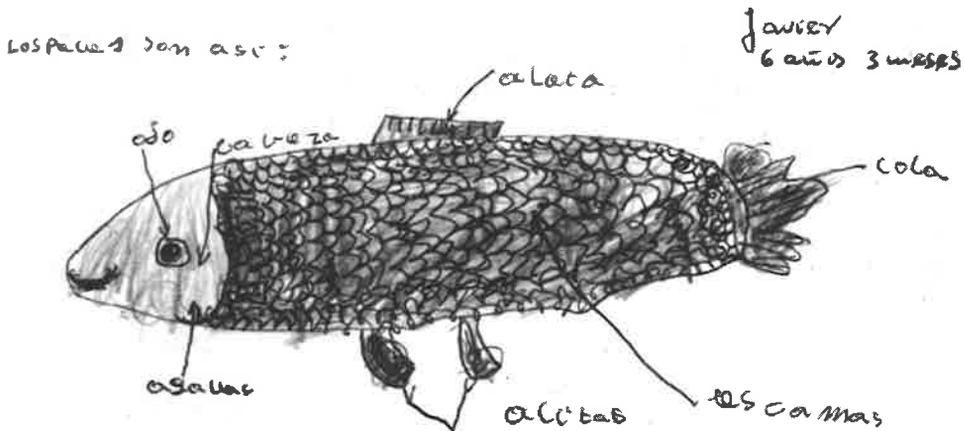
Montar piezas de madera hasta hacer el muelle. Con formas circulares, alargadas y triangulares, componer peces libremente.  
 Ensartar bolas para hacer una maroma.

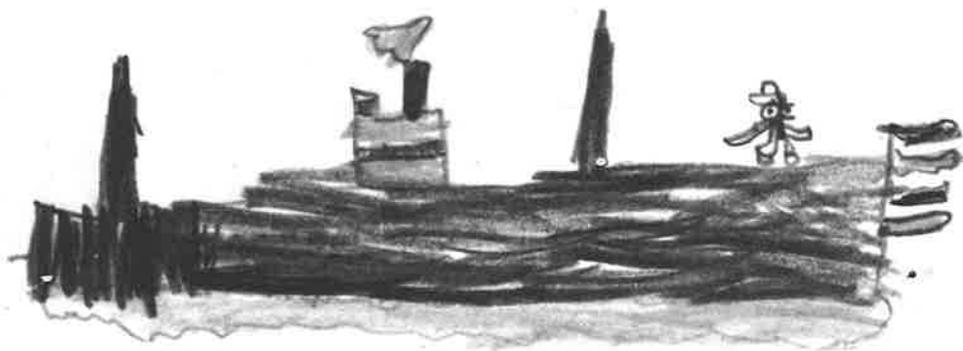
Coordinación oculo-manual, considerando el modo, agilidad y perfección.

Realizar en cera, plastilina o barro, formas de peces y enseres conocidos; a veces con descripción previa; en ocasiones posterior. Repetir formas de peces con variantes; marcar los ojos, la boca.  
 Realizar barcos de papel plegado.

Dominio del trazado como iniciación a la escritura.

Trazados de olas horizontales donde situar los peces; rayar las colas; escamas en dirección de derecha izquierda. Situar los peces en el rayado de las olas mirando a una barca de la derecha; al pescador de la izquierda, etc.



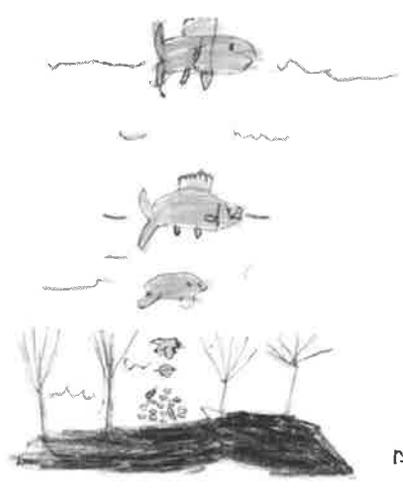


Marinero  
marinero  
en ese barco ligero  
Llévame  
que yo quiero  
marinero  
recorrer el mundo entero

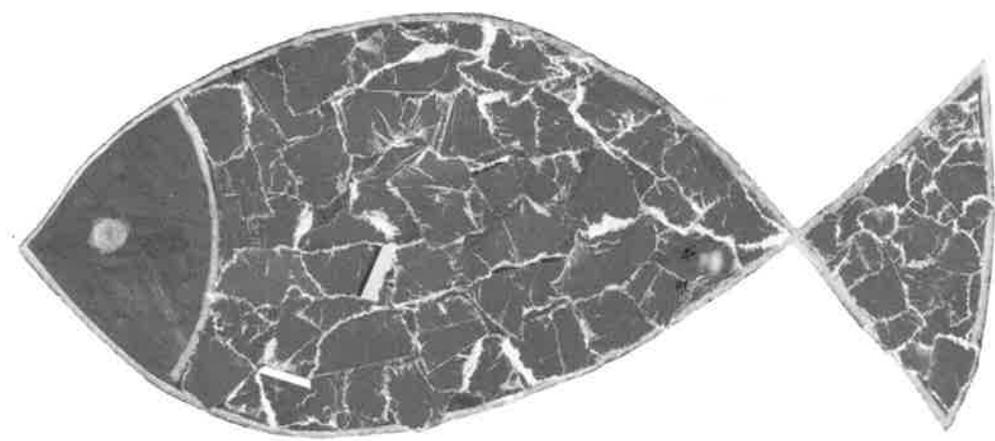
Los peces viven en el agua  
 así nacen y craca un par



Javier



Selva



Estructuración de un espacio dado: topológica y artísticamente.

Dado el fondo, un grupo de niños se ponen de acuerdo para hacer el mural; materiales varios, peces de diseño personal, recortados; conchas, piedrecitas, papel de plata, etc.

**Objetivos en el ámbito social**

**Actividades**

Llegar a conocer aspectos fundamentales del tipo de trabajo de los hombres del mar. Esfuerzo y sacrificio.

Preguntan a los interesados cómo se realiza la pesca; cuántos días están fuera de casa; cómo hacen la comida; cómo se defienden del frío y la humedad.

Beneficios que reportan estas personas a la sociedad y de qué manera.

Conversaciones sobre lo que nos facilitan los pescadores; mural de recortes desde que se sacan los peces hasta que llegan a nosotros.

Toma de conciencia a través de los periódicos de los acontecimientos de una embarcación de pesca de Gijón.

La profesora lee las noticias traducidas a nivel de comprensión de los niños; ellos recortan las fotografías, las pegan y le ponen texto. Los textos son personales y libres y cada uno, a su modo, expresa la identificación con lo ocurrido.

### **Desarrollo de la unidad y recursos pedagógicos.**

Esta «unidad temática» aunque se refiere al mar, está centrada principalmente en *barcos* y *peces*, ya que el mar había sido tratado en la programación del agua. Hemos buscado la colaboración de los padres de los alumnos porque desplazar a todos los niños al muelle resultaba difícil y peligroso. Durante unos días los niños pasearon por el puerto pesquero y, según el plan de la clase, observaron aquellos aspectos que mejor caracterizan la vida del muelle y la actividad de los que allí trabajan. Vieron descargar las barcas con el pescado, subastarlo en la *rula* (nombre que en Asturias se da a la lonja), transportarlo a las bodegas; todo lo observado fue expuesto en clase y sirvió de base al juego representativo que sirvió de centro a toda la programación. Cuando algo no estaba claro exigía una nueva observación, análisis, comparaciones; a efectos de poder conocer aspectos, pocos pero esenciales y en profundidad, en consideración al nivel de los niños (metas no homogéneas para todos).

El juego representativo en la expresión corporal, el «jugar como si... fuésemos pescadores» o imaginar un gran barco y las redes que se lanzan al agua y el pescado llenando el barco; mientras las niñas juegan a «como si... fuésemos vendedoras de Cimadevilla», caminan por espacios acotados y hacen equilibrios con un gran cesto imaginario sobre la cabeza.

El juego representativo de comprar y vender, permitió gozosas adquisiciones de cálculo y el repaso de otros ya adquiridos.

Poner a los niños en contacto directo con los hombres del mar y su trabajo, les ayudó a comprender sus esfuerzos, los peligros que vencen cada día en beneficio de los demás, penetración de valores del ámbito social, no de carácter abstracto sino concreto, próximo y real.

Aliento del sentido religioso al reconocer la obra de Dios en lo creado: el mar, los peces, la estrella que guía, etc. La predilección de Jesús por los hombres de vida sencilla y esforzada: los pescadores.

Fue, pues, el juego representativo aludido, una actividad de valor interdisciplinar respecto a la cual se coordinaron objetivos y actividades de otros ámbitos sin que pudieran establecerse fronteras entre ellos, ya que logros y actividades están en permanente reciprocidad.

## UNIDAD DE PARVULOS DE LA ESCUELA GRADUADA MIXTA DE LA RIERA. OVIEDO

**Unidad temática:** «El otoño».

**Edad de los niños:** 4 y 5 años.

**Tipo de juego llevado a efecto:** Comprar y vender productos propios del otoño.

**Periodicidad:** Desde el 10 de octubre al 10 de noviembre; una sesión diaria.



COMPRAR Y VENDER FRUTOS DE OTOÑO

### Objetivos generales:

- Desarrollo de la observación de hechos y fenómenos de la naturaleza, cambios en los árboles; frutos, temperatura...
- Despertar el amor y respeto por la naturaleza.
- Percepción del clima propio de otoño y sus repercusiones.
- Adquisición de conceptos y conocimientos fundamentales relacionados con el otoño.
- Adquisición de un vocabulario ajustado a los conceptos adquiridos.
- Análisis y comparación del clima de otoño con el de la pasada estación de verano.
- Conocer y comentar la vida del campesino en el otoño.
- Repercusiones del otoño en el tipo de vida y en el vestido.

### Actividades generales:

- Salida semanal al campo.
- Observar hojas de los árboles y del suelo; analizarlas, clasificarlas; llevarlas a la clase y considerar sus peculiaridades (tres o cuatro tipos como máximo).

- Hablar con el campesino, con el guarda... sobre aspectos fundamentales relacionados con el tema.
- Observar y describir la ropa del campesino, de las gentes del pueblo y la propia de los niños en la estación otoñal.
- Recoger frutos: castañas, sacándolas del erizo, manzanas, nueces y avellanas; agruparlas; diferenciarlas; comparar su forma, gusto y tacto.
- Preparar la tienda para comprar y vender frutos de otoño.



EXPERIMENTAR CON CASTAÑAS Y MANZANAS NOCIONES DE CANTIDAD, EXTENSION...

### Objetivos referidos al área del Lenguaje

- Adquisición de un vocabulario mínimo sobre el otoño.
- Llegar a expresar en ordenada conversación las realidades observadas en el campo; sentido de lenguaje conceptual a nivel madurativo y de edad.
- Pronunciación correcta de las palabras referidas al otoño y descripción de su significado, en muchos casos por acciones antes que por palabras, a efectos de evitar el puro lenguaje figurativo.
- Descripción oral, y en su caso gráfica, de las actividades lúdicas de comprar y vender frutos del otoño.
- Recitación de poemitas y adivinanzas; mínimas memorizaciones.

### Actividades correspondientes:

- Hacer frases y hablar del significado de las palabras relativas al tema: campesino, trabajos de otoño, temperatura, arco iris, avellanas, nueces, castañas, manzanas, sidra...
- Conversar con el guarda, con el campesino, con el cazador, entendiéndole y haciéndose entender.
- Con las palabras del vocabulario vivido por los niños, uno cita una palabra y, por turno, van haciendo frases; otros niños corrigen si la interpretación no se ajusta a los datos reales que ya poseen.

- Ejercicios de pronunciación.
- Por el *juego de comprar y vender*, captar el sentido, de lo que cuesta: pagar, pesar, etc.

#### **Pre-lectura:**

- Designar frutos que se encuentran a derecha e izquierda.
- Establecer simetrías con hojas de los árboles.
- Asociación de dibujos y palabras relativas al otoño.
- Completar palabras y frases ya conocidas.
- Juegos de identificación de estaciones.

#### **Pre-escritura:**

- Colocar en espacios diseños referidos al otoño.
- Puntear frutos, hojas, árboles.
- Representar la lluvia, las nubes, el arco iris.
- Dibujar granos de uvas, castañas, manzanas...
- Dibujar un árbol con hojas; después desnudo.
- Laberinto de dibujos alusivos.
- Después de hacer los ejercicios en el encerado, en un folio con redondeles, uno en el centro y otros alrededor, pintar el centro de color rojo, los otros en azul y unir el redondele del centro con los que están alrededor.
- En otra hoja con redondeles, hacer una estrella, según modelo.
- Seguir el camino que recorre la hoja desde el árbol hasta el suelo.
- Completar series.

#### **Ejercicios para la independencia de los dedos y miembros:**

- Frente a un espejo, piernas y troncos bien fijos, una fruta en la mano: a) círculos del brazo por delante del cuerpo (los compañeros y el propio niño ven que nada se mueve, excepto el brazo); b) hacer el ejercicio con cierto ritmo.
- En el encerado: a) mojar el dedo con agua (índice); trazar una línea en el encerado (de izquierda a derecha) lo más fina y suave posible; b) pasar el dedo por encima de las rayas que antes haya dibujado la profesora.
- Pararse a una indicación.
- Indicar dónde empieza y dónde termina.
- Seguir, sucesivamente, trazos más largos y más cortos.
- Hacer el trazo mientras se dice una palabra.

#### **Actividades relacionadas con la adquisición de vocabulario:**

- En relación con lo expresado con anterioridad, experimentar lo duro y lo blando; dulce y amargo; los días cortos; consecuencias del cielo nublado, lluvias, nubes, paraguas, aguacero, tormenta. Expresarlo después.
- La salud, los catarros, la gripe, los cuidados; atención a nuestro cuerpo en referencia a los aspectos formativos de conocimiento, cuidado y atención a nuestro cuerpo.
- Animales que desaparecen en esta época; la culebra, la lagartija, la rana, la tortuga, etc., conocen la mayoría y se trae alguno aún vivo a la escuela.
- Pájaros que emigran: golondrinas, cigüeñas (sobre ellos algunos niños que han venido el pasado curso ya tienen experiencias); los que desaparecen como mosquitos y moscas.

– Estos aspectos se han desarrollado más que en el área diferenciada de las ciencias, como conocimiento y dominio del medio natural en que estos niños viven (sentido globalista prevalente en todas las actividades).

– Fomentar familias de palabras:

Labrar-labrador.

cazar-cazador

vendimiar-vendimiador

pescar-pescador.

– Hacer frases con los distintos frutos conocidos y experimentados:

En el verano hace calor.

En el otoño me abrigo más que en el verano.

En el invierno hace más frío.

En el otoño hemos cogido manzanas y castañas.

Con las manzanas machacadas se hace la sidra,  
etcétera.



ENSARTANDO COLLARES POR TONOS, TAMAÑOS...

### Poesía:

#### LA RONDA DE LAS HOJAS

«Meciéndose suavemente  
las hojas cayendo van,  
se detienen un instante,  
y siguen cayendo más  
ssss... sssss... sssss...  
dice el viento entre las ramas  
ssss... sssss... sssss...  
¡el otoño vino ya!  
las hojas hacen la ronda  
y se ponen a jugar.

«No se callaba la fuente  
no se callaba...  
Saltaba,  
charlaba.  
Reía... y nadie sabía  
lo que decía.

(A. Machado)

**Refrán:**

Junté buenas manzanas  
con otras *enmohecidas*  
no mejoré las podridas  
y pudriéronse las sanas.

**Adivinanza:**

Cajita chiquita  
y de buen parecer.  
Ningún carpintero  
la ha podido hacer  
¿Qué es?  
(la nuez)

**Trabalenguas:**

El cielo está nublado,  
pronto se va a desnublar,  
el viento sopla que sopla (mímica)  
pronto se desnublará.

Todas estas actividades, por su fuerte estímulo lúdico y estético, sugieren trabalenguas, simples poemas, adivinanzas que, algunos niños, entre los mayores, consiguen con un gran sentido de originalidad y belleza; captando, en todos los casos, el significado de las expresiones.

**Objetivos referidos al área de matemáticas**

- Desarrollo de la capacidad lógica: distinguir ligero-pesado; grande-pequeño; extensión-cantidad.
- Llegar a ordenar los frutos por tamaños; formas; pero.  
Idea clara de «conjunto»; «subconjunto»; «pertenencia».
- Distinción entre «conjunto unitario», de «dos elementos», «de más elementos».
- Idea progresiva de la numeración; hasta diez para los mayores.
- Identificar número y objeto u objetos; frutos.
- Clasificar.
- Formar series sencillas.

**Actividades desarrolladas**

- Preparación de la tienda con los frutos del otoño; proporcionar los anaqueles a los frutos que han de contener; como consecuencia comparan, analizan, ensayan.
- Pesar los frutos; antes los estiman con las manos; experimentar los que caben en los platillos de la balanza; observan y comparan reiteradamente, cantidad, peso, lugar que ocupan.
- Manejar monedas de cartón (plateadas para duros y cinco duros, doradas para las pesetas). Comprar y vender; equivalencias.
- Agrupar y extender manzanas para captar, en lo posible, las relaciones entre número, cantidad y espacio que ocupan.
- Clasificar las frutas: por forma; tamaño; árbol a que pertenecen.
- Hacer series sencillas, a partir de la actividad anterior.
- Correspondencia término a término; cada fruta con su hoja; fruta y moneda, etcétera.

- Formar figuras en el suelo con avellanas y castañas: cuadrado, triángulo, círculos, etc.
- Representación de los 5 primeros números.
- Juegos con regletas e iniciación a la suma:  $1 + 1 + 1 = 3$ ;  $1 + 2 = 3$ ;  $2 + 1 = 3$ , etc.
- Inventar pequeños problemas hasta de cinco números.

### **Objetivos y actividades en el área de la expresión dinámica: psicomotricidad**

1. En orden a la percepción; educación sensorial, mediante la experiencia, la exploración, análisis y comparación, movimiento y pensamiento.

- *Vista*: conocer y distinguir colores (relacionados con el tema); las monedas por el color, tamaño... Formas de las frutas; de las hojas; de los diseños.

- *Oído*: percepción y descripción del ruido que se siente cuando llueve, de las frutas al caer; crujir de las hojas. Imitar el croar de las ranas y de otros animales conocidos, motivo de experiencias próximas.

- *Tacto*: con los ojos tapados reconocer las frutas al tacto; así como su forma y tamaño. Reconocer el tejido de los vestidos que llevan: gruesos, finos, de lana, etc., reconocer a qué árboles pertenecen tres tipos de hojas sobre las que han jugado y trabajado.

- *Olfato*: reconocer las frutas del otoño ya conocidas por su olor. Distinguir por el olor la tierra mojada de la seca.

- *Gusto*: reconocer las frutas, sin verlas, por su sabor.

#### *2. Actividades de psicomotricidad.*

- Movimiento y mimo de la poesía «la ronda de las hojas».

- Marcha imprimiendo tono y ritmo a la poesía anteriormente citada. Primero se hará por encima del esquema de un árbol que se ha diseñado en el suelo; luego ya sin dibujo.

- Interpretación mímica de la poesía de Machado (saltaba, reía...)

- Dramatización-mimo:

Imitar una castañera y a un barrendero; cogemos castañas calientes y nos quemamos las manos. Recoger las hojas del suelo y meterlas en un cesto. Somos hojas que caemos con el viento.

Un hombre duerme a la sombra del nogal, la serpiente va a morderlo y la nuez que cae le despierta:

Larga y angosta ¿a dónde vas?

Pico redondo ¿no callarás?

no callaré,

al suelo caeré

al hombre daré, se despertará

a ti te matará y a mí me comerá

- Escenificación de cuentos.

«La última hoja»

«El gusanito que se perdió en la manzana»

«El arbolito que no quiso crecer»

- Juego representativo y esquema corporal.

- Transportar los objetos de la tienda.
- Pisar por encima de los diseños de la tienda.
- Transportar los distintos frutos, en distintas velocidades, sin tirarlos.
- Tomar conciencia de lo que está a la derecha y a la izquierda en los anaqueles.

- Juegos diversos.
  - Tirarse en cadena las castañas y recogerlas.
  - Introducir las, a distinta distancia, en un cesto.
  - etcétera.

## **Objetivos y actividades en el área de expresión plástica**

### **Objetivos:**

- Destreza manual.
- Representación de la realidad; como consecuencia de la toma de conciencia de la misma (para lo cual se le ha dado ocasión a través de actividades y experiencias descritas en las demás áreas).
- Afinamiento de los modos de autoexpresión.
- Desarrollo de la capacidad creativa.
- Después de las visitas al campo, construcción de un bosque en el otoño (combinando plastilina, ramas, frutos, hojas, palos, etc.).
- Dibujos libres sobre las experiencias vividas.
- Mural referido al otoño.
- Recortado de árboles, hojas sobre diseños.
- Recortado sobre hojas de los árboles.
- Hacer collares de castañas.
- Hacer un pastel de manzana (pelarlas, preparar, etc.).



**JUGAR Y CREAR CON TEMAS DE OTOÑO**

## **Notas sobre el desarrollo de la «unidad», técnicas y recursos**

- Motivación: *el juego de las tiendas*; comprar y vender.
- Salidas al campo.
- Percepción de los aspectos y belleza del otoño: van observando realidades fundamentales en las que no habían reparado.
- Pensar sobre el uso de los sentidos para conocer cuánto nos rodea.
- Cada actividad fue tratada con sentido interdisciplinar ya que nada podría hacerse en plástica, por ejemplo, sin las adquisiciones y referencias de las distintas áreas.

Los útiles, medios y materiales; los que presenta el entorno con una adecuación y carga de sentido de los mismos: hojas y frutos de la estación. Telas de distinto grosor. La balanza. Cestos. Cuerdas. Los libros y cuentos aludidos. La lluvia que cae; la tierra y las hojas que se pisan, etc.

## UNIDAD DE PARVULOS. COLEGIO NACIONAL «BAUDILIO ARCE». OVIEDO

**Unidad temática:** El tiempo en otoño.

**Edad de los niños:** 5 años.

**Periodicidad:** Un mes.

### Objetivos generales:

- Aumentar el fondo experimental del niño, mediante la observación de la Naturaleza y los fenómenos que en ella ocurren.
- Guiar al niño en sus dificultades de forma que llegue a pensar por su cuenta.
- Desarrollar la capacidad de expresar por medio de símbolos, las diferencias observadas en el tiempo de cada día.
- Habituarse al niño a recoger todos los datos posibles, antes de emitir un juicio.

### Motivación:

*Juego.* Vestir a las muñecas como si hiciese frío. (Recordar cómo venían vestidos ellos por la mañana, y el diálogo que habían tenido con la persona que los arregló para venir al Colegio.)

### Area de lenguaje

#### Objetivos:

- Aumentar el vocabulario con la adquisición de nuevas palabras, relativas al tema.
- Ser capaces de guardar un turno para hablar.
- Lograr una mayor comprensión de la palabra hablada.

#### Conversación:

- El sol, observarlo con unas gafas de sol, papel de celofán oscuro o un velo; ver su forma y su tamaño. La sombra, observar la sombra del colegio y a qué hora; bajar la persiana y observar cómo los rayos del sol penetran a través de los espacios libres. Acciones del sol: brillar, resplandecer, secar, blanquear, iluminar, decolorar, etc. Cómo nos protegemos del sol (gafas, cortinas, sombreros, etc.).
- El viento, sus clases (fuerte, muy fuerte, moderado, huracán, brisa, etc.). Acciones del viento (mueve, empuja, agita, despeina, hace volar, etc.).
- La lluvia; clases de lluvia (aguacero, tormenta, chaparrón, orbayu, etc.). Nos protegemos contra la lluvia.

#### Poesías:

Rodando por el monte,  
bajó la niebla al campo.  
Se enredó en las aliagas,  
se despeinó en los álamos,  
se prendió en los espinos,  
se recostó en los pastos.  
Dejó todo el paisaje,  
con los ojos vendados.

*Alejandro Casona*

No corráis vientecillos,  
con tanta prisa  
porque al son de las aguas  
duerme mi niña.

*Lope de Vega*

### Adivinanzas:

Unas regaderas más grandes que el sol,  
con que riega el campo,  
Dios Nuestro Señor.

(Las nubes)

Soy un señor encumbrado,  
ando mejor que el reloj  
me levanto muy temprano  
y me acuesto a la oración.

(El sol)

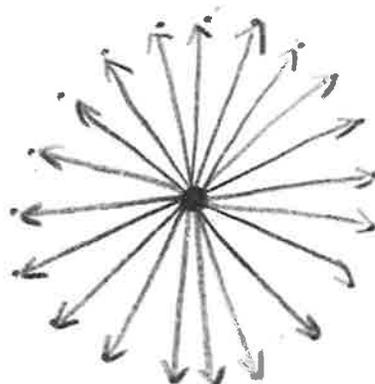
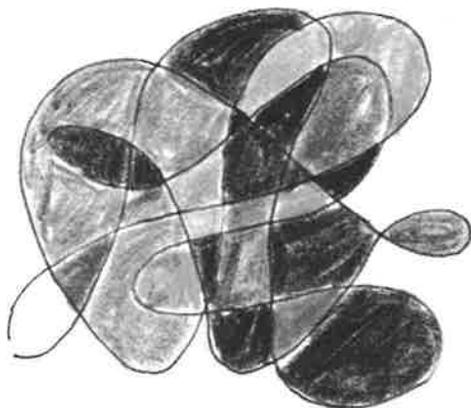
### Pre-escritura

#### Objetivo:

- Lograr un movimiento continuo de la mano, siguiendo una dirección indicada previamente.

#### Actividades:

- En un folio, trazar unas rayas entrelazadas, de izquierda-derecha, y de arriba-abajo.
- Trazar flechas de colores desde el centro de un círculo hacia afuera.
- Dibujar el cielo lleno de nubes y las gotas de lluvia que caen.
- En equipos, con dos metros de papel marrón, con rotuladores, pintar en el papel, siguiendo el compás de una música, cuando ésta cesa, el niño deja de pintar.



### Area matemática

#### Objetivos:

- Reconocimiento del atributo numérico.
- Usar adecuadamente el vocabulario comparativo: más que, menos que.

#### Actividades:

- Formar conjuntos, compararlos término a término y por deducción ver si hay más elementos en uno que en otro.
- Formar conjuntos de dos, tres y cuatro elementos.
- Comparar el tiempo que hizo un día con el de otro.
- Realizar conjuntos con los símbolos que representan el tiempo que hizo durante una semana, establecer comparaciones.

## Area plástica

### Objetivos:

- Estimular la actividad inventiva.
- Enriquecer las formas de comunicarse, usando símbolos.

### Actividades:

- En equipos, harán tres grandes murales en papel marrón con pinceles. Un equipo representará un día de mucho calor en la ciudad; otro un día de lluvia y el tercero un día de mucho viento.
- En equipos también, y en una cartulina, harán el dibujo representativo de la cantidad de lluvia que recogen durante el recreo, cuando llueve.
- Construir un molino de viento, con cartulina, uno por equipo, participando todos en la realización.
- Dibujar individuales en folios con colores y con pinceles.
- Con hojas naturales y pintura de dedo pasándola alrededor, hacer una composición.
- Dibujar situaciones cómicas que puedan darse a causa del aire, (el paraguas que se da vuelta, un niño al que el viento le lleva la gorra, etc.).

## Area dinámica

### Objetivos:

- Favorecer la necesidad que siente el niño de expresarse.
- Enseñarle a jugar, aceptando la disciplina impuesta por el mismo juego.

### Actividades:

- Educación sensorial.
  - *Vista:*
    - observar los colores de la tierra; cuando está seca, cuando está húmeda y cuando está totalmente mojada.
  - *Movimiento:* parado y moverse, lento y rápido.
  - *Posiciones:* derecha-izquierda; delante y detrás.
  - *Tacto:*
    - Frío, templado y caliente. Se puede realizar la experiencia colocando un espejo al sol y el niño observará cómo calienta.
  - *Olfato:*
    - No huele igual la tierra seca que la tierra mojada, que el niño llegue a distinguir una de otra por el olfato.
  - *Oído:*
    - Saber si llueve fuerte o suave por el ruido que produce la lluvia al caer sobre los cristales. También si hace viento suave o fuerte.
- Juegos: soplando cada niño sobre una hoja de papel, ver quién la lleva antes de un extremo a otro de la clase.
- En equipos, colocarse alrededor de una mesa con un globo hinchado en el centro; soplar sobre él moviéndolo de un lado para otro, evitando que se caiga al suelo.
  - Imitar el ruido de la lluvia al caer. Todos los niños golpearán el dedo índice sobre la palma de la mano, imitando la lluvia fina, aumentando el número de dedos hasta llegar a la palmada, que será lluvia muy fuerte.

**Mimo:**

- Imitar cómo camina la gente un día de mucho viento, o un día que llueve mucho.
- Inventar sencillas historias, hacerlas con mimo y los otros niños tienen que adivinar lo que era (tener frío, salir de casa sin paraguas...).

**Cuentos:**

- Las tres gotas de agua: plic, ploc, plac. (Ediciones Jover).
- La sorpresa del sol (Aurora Díaz-Plaja).
- La lluvia que llovió por primera vez (Col. La Galera de Oro, de Jorge Cots).

**Marionetas:**

- Dedos: Con cartulina dibujar los símbolos elegidos por los propios niños; adaptar estos dibujos a los dedos del niño y que ellos inventen conversaciones entre: las nubes, el sol, el viento, etc.
- Guante: Conversación entre María y Fernando sobre el tiempo que hace; los propios niños inventarán las historias para contarlas a los demás.
- Hilos: El pollito está triste porque llueve y la mamá gallina no lo deja salir al prado a jugar con sus amigos los otros pollitos.

**Actividades de investigación:**

- ¿Qué pasaría si nunca lloviese? Para que el niño llegue a comprender la importancia del agua, decidimos jugar a hacer lo mismo que la mamá estaría haciendo en casa, así los niños se dieron cuenta que sin el agua no podíamos hacer la comida, ni lavar la ropa, ni limpiar la casa, ni lavarnos nosotros mismos, ni beber, alguno dijo que sin agua las plantas se secaban, por lo que decidimos plantar dos geranios, uno íbamos a regarlo y otro no para ver qué sucedía, al cabo del mes, el geranio, que no le echamos agua se secó.
- Con un vaso graduado, los días que llovía, lo colocaban en el patio durante el recreo, para ver la cantidad de agua que caía, estableciendo comparaciones, para saber a final de mes qué día llovió más durante el recreo.



LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO	DOMINGO
	Ana	Manuel	Mónica F.	Guay M.	Pablo	Sandra M.
Ana	Pedro	Ana. Jor.	Gilento	Roberto	Mario	Benjamin
Javier	Mónica	David	Luis	Benjamin	Jorge	Graciela
José	Daniel	Carlos	Conchayo	Miguel	Silvia	Lorena
Ana A.	Ricardo	Marcelino				

- Observar la sombra del colegio llegando así a la conclusión de –por dónde sale el sol y qué parte del colegio es la más soleada–.
- Para la representación del tiempo de una forma gráfica (ver mes de noviembre), cada día del mes se cubre con un pequeño rectángulo de papel con el dibujo correspondiente hecho por los niños después de observar el tiempo; la parte primera de la izquierda representa el tiempo que hizo por la mañana; la parte segunda de la derecha representa el tiempo que hizo por la tarde.

**Observaciones:**

- El tiempo es una Unidad Temática que se estudia en forma paralela a todas las demás desarrolladas durante el curso. Para no hacerlo muy extenso fijamos la atención en el otoño, concretando el calendario al mes de noviembre.

Los objetivos de ámbito Pre-científico que se pretenden lograr se consiguen a finales de curso.

## HOGAR INFANTIL «NUESTRA SEÑORA DE COVADONGA». OVIEDO

**Unidad temática:** «El trabajo y la ayuda mutua».

**Edades de los niños:** Cuatro, cinco y seis años.

**Motivación:** Un cuento «La gallina pinta»; el trabajo y la ayuda mutua.

**Periodicidad:** Un mes; sesión de la tarde.

### Objetivos generales:

Despertar en los niños:

1. Sentido de responsabilidad.
2. Estimación del trabajo como deber y como derecho. Crear en los niños una estima por el propio trabajo y por el trabajo de los demás.
3. La conciencia de la ayuda que nos prestan y de la que debemos prestar, a fin de llevarlos a la adquisición de hábitos sociales iluminados con el mandato divino «ama al prójimo como a ti mismo».
4. Un interés analítico por lo vario del mundo del trabajo. Todos los trabajos son igualmente importantes.
5. Curiosidad por el estudio de una comunidad de bienes de servicio, en la que, como consumidores, todos estamos integrados.

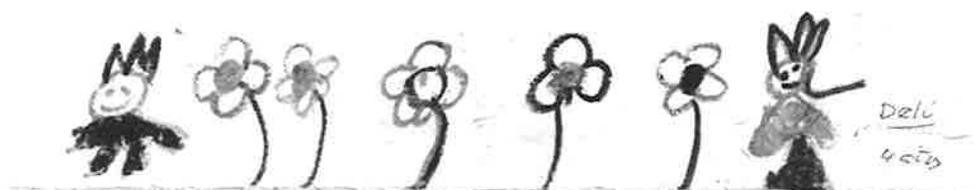
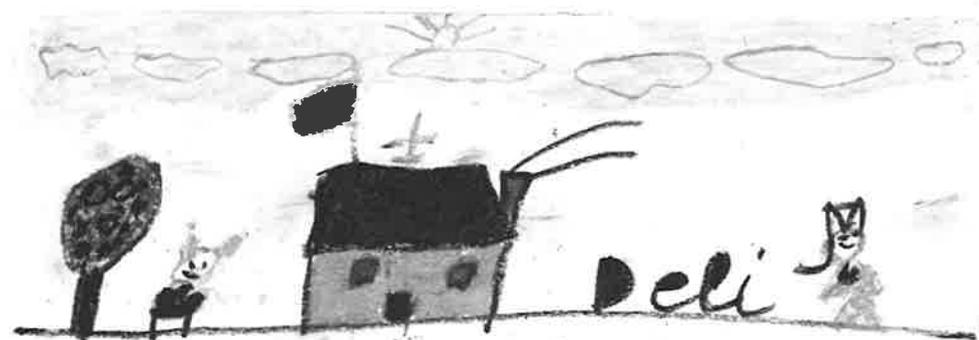
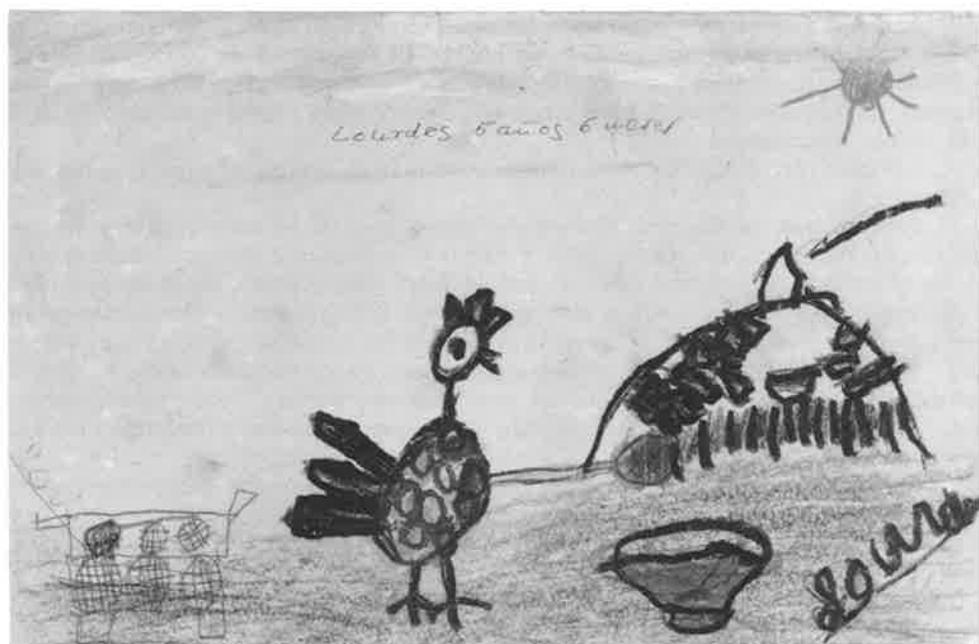
### Desarrollo

#### LA GALLINA PINTA

Para el doble objetivo que me proponía –inculcar el amor al trabajo y a la ayuda mutua–, seleccioné, de entre varios, este cuento de «La gallina pinta».



REPRESENTACION DE LA GALLINA PINTA



Faltos mis alumnos, de la seguridad que proporciona el amor familiar, no solamente se muestran indiferentes ante cualquier tipo de actividad, sino que, con facilidad manchan, estropean, destruyen, lo que está a su alcance. Aceptan, de momento, las sugerencias que se les hacen y parece que se comprometen a cumplirlas, pero no pasa todo de ser una promesa.

También ví en el cuento otras cualidades dignas de tenerse en cuenta: es moral y es fantástico.

Procuré que los niños, al tomar parte activa en él, lo hiciesen jugando, ya que jugar es lo único serio que hace el niño. Enseguida se puso de manifiesto cómo el niño se identifica más con lo bueno que con lo malo. En la realización de cualquier actividad preguntaban: «¿Verdad que soy yo tan trabajador como la gallinita?». No querían ser ni patos ni pavos. En la dramatización al no poder ser todos gallina, pedían ser pollitos.

Para cumplir el objetivo en el lenguaje me serví de los nombres de los animales, de las faenas realizadas por ellos, de los utensilios empleados... Todo lo cual proporcionó abundante vocabulario. De este vocabulario fueron extraídas las letras para las combinaciones silábicas.

Partiendo de los animales del cuento, buscamos los que con ellos tenían analogías y los que eran diferentes. Los que viven en la tierra y los que viven en el agua o en el aire. Los que conviven con el hombre. Los que son muy grandes, los muy pequeños y los invisibles. Los beneficiosos y los dañinos.

Mostré láminas que reproducían fábricas, molinos, tractores, trilladoras, segadoras, escenas de siembra, siega y trilla.

Percibieron la ligereza de una pluma de gallina y contrastaron este peso con el de los cuerpos pesados, así como los cuerpos que flotan y los que se hunden.

Visitamos una granja y al regreso sembraron, al igual que la gallina, no trigo pero sí lentejas para observar el nacimiento de una planta. Esta maceta que, por cierto continúa en el patio del Colegio, la respetaron en contra de sus costumbres. Quizá se debe a que en todo momento la miraron como cosa propia.

Llevé cedazo; molimos trigo, harina, salvado y levadura. Pude comprobar que en aquel «jugar a moler, cerner y amasar», el niño aprendió todo lo que va desde la siembra de un grano de trigo hasta que se pone en la mesa el pedazo de pan.



**MOLER, CERNER Y AMASAR**

## Lenguaje

### Objetivos:

- Llegar a conocer la correspondencia entre animales y su vivienda.
- Llegar a identificar las escenas. Llegar a una conversación sobre ellas.
- Conocer el significado de las palabras, pato, pavo, gallina, casa, gallinero, pollo, campo, burro, asno, mula, vaca, ternero.
- Saber colocarlas en el dibujo correspondiente.
- Unir el nombre del animal con el de la casa en que vive.
- Juegos de identificación de sonido de letras.
- Saber nombrar animales y objetos del cuento con una pronunciación correcta.
- Aprender el significado de las palabras granja, redil, doméstico, establo, pastos, rumiantes.
- Llegar a contar y comprender el cuento.

### Actividades:

- Decir palabras que empiecen por P, T, G, LL.
- Emparejar animales con su acción correspondiente.
- Formar parejas de la misma especie de animales.
- En una serie de animales tachar el que no es ave.
- Establecer un orden lógico en frases sencillas deliberadamente desordenadas.
- Observar láminas del cuento y hacer una descripción.
- Contestar a las preguntas ¿qué hay delante, detrás, izquierda...?
- Imitar acciones de la gallina y describirlas. También de oficios y de lo que ocurre desde que se levanta hasta acostarse.
- Contar lo que hicieron el fin de semana.
- Repetir el cuento con ayuda de imágenes.

## Matemáticas

### Objetivos:

- Llegar a la consecuencia y manifestación de conjunto.
- Adquirir el concepto de los números hasta el nueve; siempre utilizando como elementos pollitos, granos, etc.

### Actividades:

- Cubrir fichas que fijen las nociones dentro y afuera, abierto-cerrado, arriba-abajo, encima-debajo, ancho-estrecho, muchos-pocos, grande-pequeño, alto-bajo, cerca-lejos, delante-detrás, interior-exterior.
- Reconocer en los cuerpos el círculo, el cuadrado y el triángulo y poder representarlos.
- En dos relaciones saber unir lo más alto con lo más grande.
- Saber representar con cordel líneas abiertas y cerradas.
- Doblar un folio por la mitad.
- Dibujar una casa entre dos árboles. Emparejar dos mitades.
- Unir tres puntos y formar un triángulo.
- Formar un cuadrado uniendo cuatro puntos dados.
- Reconocer como distintas las formas de una caja de cerillas, una bola y un gorro de payaso.
- Formar conjuntos y cerrarlos señalando los elementos, y a éstos por la propiedad característica.

- Hacer correspondencias entre conjuntos iguales.
- Buscar la etiqueta correspondiente a la cifra.
- Poner en la etiqueta la cifra que corresponde al número de elementos.
- Representación de conjuntos con diagramas y llaves.
- Pertenencia, utilización de sus símbolos.

### Expresión dinámica

#### Objetivo:

- Que el ritmo de sus movimientos sea cada vez más perfecto.

#### Actividades:

- Caminar pisando la raya de las baldosas.
- Andar entre las mesas sin chocar.
- Caminar al ritmo de palmas.
- Saltar a pies juntos hacia arriba, hacia atrás, a un lado, a otro lado.
- Saltar con los pies juntos tratando de salvar un obstáculo.
- Siguiendo un ritmo, recorrer trechos largos y cortos.
- Marchar sin hacer ruido, de puntillas, de talón...
- Mover los brazos imitando las aspas del molino.
- Imitar las acciones de sembrar, segar, trillar, moler, amasar, cocer y comer.
- Juegos imitativos: La cigüeña, el pato, el pájaro.
- Pararse, caminar y volar.



VISITA A UNA GRANJA

### Visita a una granja

Visita a una granja, que proporcionó la observación directa para el mejor conocimiento de las aves domésticas. También hemos visitado cuadras y establos que nos han permitido establecer analogías y diferencias entre los animales:

- los que tienen pico y plumas.
- los que maman.
- los que nacen de huevos.
- los que cocean.
- los que cornean...

Por la vista del vuelo de un pato recordaron todo lo que habían aprendido en el juego de «Patos al agua».

Por la ligereza de las plumas de las aves, se pasó a la ponderación de otros objetos:

- piedras,
- corchos,
- hojas...

Toda la visita, tanto los paisajes del trayecto como la belleza de los animales observados, dio ocasión para estimular y dirigir el sentimiento estético de los niños.

De regreso en el colegio y a través del diálogo subsiguiente hemos llegado a contemplar la granja como fuente de riqueza.

Hemos estudiado las diversas familias de animales. Nombres específicos de los mismos y doble nombre, específico y propio, de algunos de ellos. Después, emulando las faenas de la «Gallina Pinta», en posesión de su cosecha de trigo, hemos molido, cernido y amasado.



**VIAJANDO POR LA GRANJA**



**CONOCIMIENTO Y MANIPULACION DE LAS MAZORCAS DE MAIZ EN LA GRANJA**

## PRIMER CURSO. NIÑOS. COLEGIO NACIONAL «SAN LAZARO». OVIEDO

**Unidad temática:** «La Navidad».

**Periodicidad:** Tres semanas en sesión de tarde.

**Edad de los niños:** 6 años.

**Observaciones:** Aprovechando los estímulos de toda índole que inciden en el niño en este tiempo: reclamos en las tiendas, propaganda, juguetes, permanentes referencias en radio, televisión, se han estructurado unos objetivos pedagógicos y una serie de actividades y experiencias que puedan permitir, siguiendo el ciclo de la Navidad, tomar conciencia de aspectos fundamentales y desatender los puramente anecdóticos o comerciales. Objetivos que, en relación con la conducta, no están referidos a comportamientos terminales rigurosos ya que a estos niveles de edad (estamos a principios de curso y de escolaridad obligatoria) lo vivido, la exploración, el tanteo, son los únicos medios que hacen asequibles los conocimientos y permiten al niño hacerse cargo de la realidad; la «toma de conciencia» se inserta en la dinámica «asimilación-acomodación», siguiendo los hitos marcados por el crecimiento interno y por el nivel otorgado por el ambiente social y afectivo del niño.

Los objetivos a conseguir: aprender a observar, a analizar los útiles y los acontecimientos; el espacio y el tiempo; conocer a los otros y hacerse conocer por ellos, se han evaluado en orden al afinamiento de la aptitud y actitud como disposición esencial «para conocer»; plataforma de posteriores aprendizajes. Desde la vivencia y la acción personal y de grupo, impregnadas de afectividad y asombro, se ha llegado a unas adquisiciones teóricas mínimas pero de valor esencial y asequibles a la mayoría.

Aceptado el principio de globalización, como único posible, actividades lúdico-recreativas, experiencias y aprendizajes, han formado un círculo de diversas tonalidades nunca reductibles a compartimentos estancos, cuya motivación y «centro de interés» ha sido «LA NAVIDAD».

El juego simbólico-representativo ha ocupado, en esta programación, un lugar amplio y preferente; en dramatizaciones, actividades constructivas libres, en la exteriorización de las ideas y como estímulo permanente de todo tipo de realizaciones.

Los objetivos previstos y las actividades llevadas a efecto sirvieron por igual a las distintas áreas del «currículum» escolar; llegar a que el niño distinga lo esencial de lo accidental, es un medio excelente para superar el «sincretismo» en muchos de sus aspectos y base, en consecuencia, de aquella disposición que le permita hacerse cargo del «medio» en sus distintos ámbitos.

### Lenguaje

#### Objetivos:

- Conversación ordenada con intervención de todos los niños, cuidando la expresión de conceptos, la clara representación mental; escuchar, entender y hacerse entender.
- Desarrollar el vocabulario en torno a los temas de la Navidad. Hasta quince palabras.
- Pronunciación correcta de las palabras referidas al tema.
- Interpretación y expresión de los conceptos adquiridos.
- Crear estímulos adecuados a la conversación y al diálogo.
- Comprender e interpretar cuentos, cánticos y motivos navideños.
- Redactar las invitaciones para la fiesta.

# FIESTA EN EL COLEGIO

## PREGUNTAS

¿ que se necesita para hacer una fiesta?  
amigos, comida, musica,  
un salon grande de alegria

¿ que se hace en la fiesta?  
jugar, comer, bailar  
dibertirse, alegrarse,

## FIESTA EN MI CLASE

¿ Quienes fueron los protagonistas?  
Fuimos todos los niños de mi clase.

¿ Quien fue a nuestra fiesta?  
Fué la directora la inspectora fue la señoita doña Marija nuestros papás hermanos y abuelitos.

¿ como hacemos para invitarles?



- Hacer frases con las palabras conocidas, con el gesto y la terminología adecuada.
- Dramatizar los distintos motivos, con seguridad y dominio, ante los invitados a la fiesta.



### Actividades:

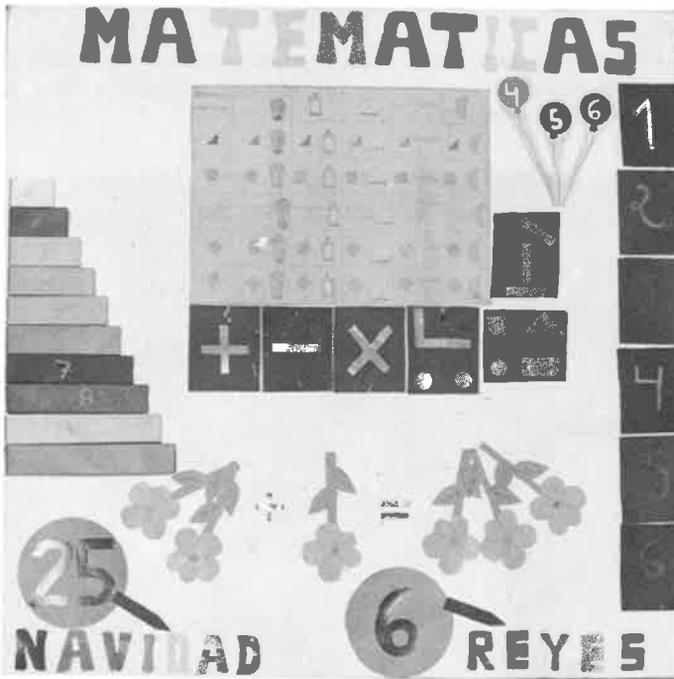
- Los niños evocan oralmente recuerdos, matizan situaciones y hacen proyectos en sucesivas y ordenadas conversaciones.
- Expresan oralmente y, en su caso, escriben qué caracteriza una fiesta.
- Por orden, y escuchándose unos a otros, expresan en qué papel van a ser protagonistas y por qué.
- Escriben cada uno a qué persona quiere invitar y por qué; expresión absolutamente libre.
- Acuerdan a cuántas personas quieren y pueden invitar y escriben sus nombres.
- Acuerdan, igualmente, no llevar animales y el motivo.
- Acordado a quienes invitan, deciden hacer el texto de la invitación.
- Cada niño escribe el día, hora y texto, igual en todas las invitaciones, y, dos o tres líneas personales, así como dibujos y adornos.

### Matemáticas

#### Objetivos:

- Organizar los acontecimientos de la Navidad en el tiempo.
- Captación de las nociones: dentro-interior; fuera-exterior; medio-centro; encima-debajo; borde-límite; cerca-más cerca; lejos-mas lejos.
- Conjunto; elementos; propiedades. Subconjunto; símbolo, relación.

- Identificar las distintas regletas con objeto del tema y números correspondientes.
- Adecuación de cardinales y ordinales.
- Identificación de polígonos hasta el exágono.
- Líneas: recta, curva, quebrada, espiral.
- Cálculo mental en relación con asientos e invitados; transcripción gráfica.



LA FIESTA EN EL AREA DE EXPRESION MATEMATICA

#### Actividades:

- Composición de los almanaques, correspondencia de números, fechas y festividades.
- Realizar el Nacimiento manejando las nociones: dentro, fuera de, al borde, etc., organización de espacios, perspectivas y figuras.
- Identificar geoméricamente las distintas líneas y caras de las huchas construidas por los niños.
- Contar y descontar los días que faltan para Navidad, Reyes, vuelta al Colegio; representación en la ficha personal.
- Representación gráfica de conjuntos de útiles de Navidad; buscando propiedades características de agrupamiento: juguetes; golosinas; etc.
- Realizar, utilizando cuerdas cerradas, conjuntos de uno, dos elementos, vacíos; buscar correspondencias y pasar su significación a la ficha personal.

#### Ambito afectivo y social

La fiesta de Navidad dio ocasión a los niños a distintos encuentros muy ligados a su mundo afectivo y de comunicación. Estar con los otros, comunicarse, comprenderse, ayudarse, es el más valioso y grato de todos los regalos de la Navidad. Vivién-

dolo, en este sentido, los niños han pasado a comprenderlo y sentirse felices de esta oportunidad.

### Objetivos:

- Conocerse mejor los niños de la clase entre sí.
- Propiciar la estima hacia los valores y dimensiones personales de cada uno.
- Llevar a los niños a actitudes de cooperación y desestimar las competitivas.
- Ayudarles a vencer el «egocentrismo» con la consideración y conocimiento de los demás.
- Ampliar su mundo de relación a otros niños, profesores, familiares.
- Llevarles a la comprensión de que existen otros niños de otros lugares y razas que podrían ser sus amigos.



REPRESENTACION DE LA CANCION DE LAS RAZAS

### Actividades:

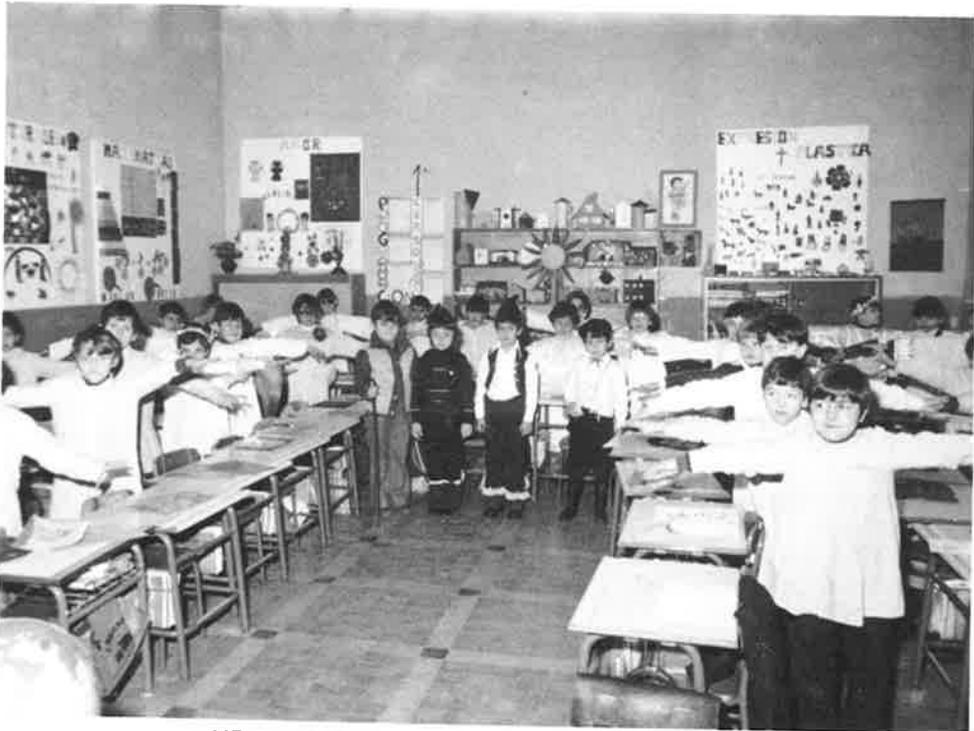
- Realizan juntos murales, cada uno aporta un aspecto, idea, recorte o trabajo.
- Hacen las caretas de las razas y eligen qué raza van a representar de forma afectuosa y natural.
- Llegan a un acuerdo sobre qué familiares invitan, considerando situaciones peculiares de los compañeros.
- Invitan y hablan con la profesora del curso anterior.
- Invitan a algún mayor que cooperó con ellos en determinadas actividades.
- Hacen las huchas para las votaciones y de acuerdo eligen una que les parece mayor y más bonita para guardar los votos; respetan lo acordado en todo momento.
- Dos niños saben sacrificarse a no traer el perro por los prejuicios que pudiera ocasionar en la fiesta.
- Representan la canción de «Las razas» y diálogos de valor afectivo y humano identificándose con sus contenidos.
- Arreglan la clase para agradecer a los invitados.

## Area de expresión dinámica

Por tratarse de una organización de actividades realizadas en torno a una fiesta protagonizada por los propios niños, los aspectos referidos a la expresión dinámica, en permanente coordinación con las artísticas, fueron los más expresivos y notorios, ya que las tres cuartas partes de las actividades desplegadas por los niños ante los invitados –padres principalmente– tuvieron este carácter; dominio del movimiento, canto, dramatizaciones, ritmo, que dieron ocasión de comprender no sólo las acciones ejecutadas sino también el valor y sentidos de los contenidos expresados. Evolución mental que, a través del dominio del esquema corporal, el movimiento y el canto, ha permitido ir más allá de los objetivos previstos. Realizaciones entrelazadas con las de lenguaje, artísticas y de comunicación social, como forma privilegiada de expresión personal; todos los niños tuvieron ocasión de intervenir y todo el grupo alcanzó, sin actitudes competitivas, el nivel a que en la programación de la fiesta ellos mismos se habían marcado.

### Objetivos:

- Coordinación de movimientos según directrices.
- Dominio del movimiento y adecuación al ritmo.
- Actuar y comunicarse con el compañero en los distintos momentos de las representaciones.
- Conocimiento y ajuste del esquema corporal.
- Adecuar los movimientos, el ritmo y el gesto, a los conceptos que expresan.
- Afinamiento de la percepción óculo-motora y óculo-manual.
- Adaptación al grupo respetando la creatividad personal.
- Sentido de descentración en el manejo de los objetos.



ACTIVIDADES DE REPRESENTACION Y RITMO DURANTE LA FIESTA

### Actividades:

- Actúan con los carteles de fechas alusivas al calendario, pasándolas a derecha e izquierda, con ajuste de acción e idea; colocación del brazo y antebrazo hasta conseguir la plasticidad exigida en la representación.
- En la canción dramatizada de «Las razas», combinan el gesto afectivo, el manejo de las caretas, la coordinación con los compañeros, así como la expresividad respecto al sentido del tema.
- Como la letra, música y sentido de las canciones es personal y pensado para los niños, han podido intervenir ellos desde el principio siendo, al tiempo, motivación, medio y contenido, en orden al pensamiento y a la orientación que da significado a los movimientos.
- Paso del dominio del movimiento; lento, menos lento, rápido, más rápido...; después acompañan con palmas; por último con instrumentos.
- Movimiento independizado de las distintas partes del cuerpo, como forma representativa y simbólica de expresión.

### CANCION LAS RAZAS

Todos los niños juegan  
a la rueda rueda  
todos se dan la mano  
haciendo la rueda  
alrededor de la tierra  
a la rueda, rueda del amor  
Todos los niños de cualquier color  
Los niños color de limón  
Los niños color de café  
Los niños color de naranja  
Los niños color de aceituna  
Los niños color de algodón  
La rueda es tan grande,  
grande muy grande

que va desde Cádiz a Cádiz  
rodeando la tierra redonda  
a la rueda rueda del amor  
que hace sonreír a la  
Virgen María y a Nuestro Señor  
Todos los niños de cualquier color  
Los niños color de limón  
Los niños color de café  
Los niños color de naranja  
Los niños color de aceituna  
Los niños color de algodón  
a la rueda, rueda del amor

(Profesora: *Carmen Medina Rubio*)

### Diálogo en bable (NAVIDAD)

- ¿Viste al Neñu n'el Portal?
- Si home sí, ya lu ví
- ¿Gustóte? ¿qué te paez?
- Ye preciosu; yo nunca vi cosa igual.
- Poques gracias. Nun tien méritu que sea guapu más que naide ¿nun ves que ye Dios?
- Nun tendrá méritu que sea guapu por ser Dios; pero ...neñu ¿nun ye un méritu que siendo tan grande El que nun cabría n'el mundu, te metíu n'esti cuerpu de neñu?
- ¿Nun tien méritu que el Rey, el amu del cielu y tierra, te n'esti establu tan probe?
- Yo toy fartucu de ver que tos quieren ser más; los pequeños, el ser grandes; los probes quieren ser ricos; tos quieren aparentar. Pos El esconde en la pobreza la gloria, y el saber en la humildá.
- Toy plasmáu ¡qué lección! somos fatos neñu; si algo presumimos, nun val la pena home. Solo ser güenos tien cuenta, que pa eso vino al mundo El que too lo fixera.

(De la profesora parvulista, *Remedios García*)



DIALOGO EN BABLE

### Objetivos y actividades en orden a la creatividad

Por el motivo festivo del «centro de interés» adoptado, la actividad lúdica y la creatividad fueron, a la vez, medio y consecución respecto a las metas propuestas. La «unidad» se desarrolló a la medida de los niños; todos los trabajos se llevaron a efecto en esa zona intermedia del jugar-aprendiendo, de la creatividad y de la realización personal.



LA HUCHA DE LAS VOTACIONES



Desarrollar actitudes y aptitudes en orden a la expresión verbal, gestual, dramática, gráfica, de ritmo y movimiento; por ello:

- Cuentan y recrean cuentos de Navidad.
- Dramatizan escenas de texto e inventadas.
- Interpretaciones navideñas libres con el Guiñol.
- Danzas y evoluciones en la interpretación del ritmo propias de las escenas.
- Construir las huchas –cada niño la suya– para recoger los votos de las circunstancias de la fiesta y de las personas a invitar.
- Elección, por el grupo de niños, de la hucha más artística, considerando sus distintos aspectos, sin que se crearan situaciones competitivas.
- Realizar el texto de la invitación y sus adornos; cada niño los que ha preferido.
- Realización de distintos murales.

- Realización de calendarios.
- Componer el Nacimiento con siluetas hechas por los niños.
- Realización de personajes y escenas con plastilina caracterizados antes mentalmente.

### **Actividades interdisciplinarias**

Todas las actividades llevadas a término estuvieron en constante referencia y conexión resultando difícil enmarcarlas en un determinado ámbito. Tomamos como punto de referencia la *invitación para la fiesta*.

La redacción del texto, previa conversación y expresión de actitudes e ideas podría ser enmarcada en el área del Lenguaje. La estructuración del espacio de la invitación para distribuir en ella adornos, texto, consideración de fechas..., correspondería, al ámbito de las Matemáticas. Dibujos, adornos y anotaciones libres, área de la expresión y la creatividad. Sentido y valor de la invitación como mensaje, área social. Selección y análisis de los elementos esenciales a constatar en la misma, ámbito del pensamiento que ha llevado a los niños a ordenar sus ideas, a la reflexión y a la crítica.

**UNIDAD DE PARVULOS. COLEGIO NACIONAL «ESCUELAS SELGAS»,  
CUDILLERO. OVIEDO.**

**Unidad temática:** «El aire».

**Edad de los niños:** Cinco años.

**Periodicidad:** Cinco semanas.

**Motivación:** Jugar a «tender»; a «ser aviadores»; «hacer navegar barcos»; con «pompas de jabón»...

Narración del cuento «El viento juguetón».

Audición del disco de Pink Floyd: «Wish you were here».

Visita a la Iglesia para contemplar la veleta. Salir al jardín para observar la bandera.

Flauta, trompeta, silbato.

Observación de láminas y fotografías con efectos producidos por el viento: árboles arrancados, viviendas derruidas, barcos de vela, mar con oleaje.

**Objetivo general:**

- Descubrir la importancia del aire en la vida de las personas, animales y plantas.

**Objetivos intermedios:**

- El aire existe. No se ve. No tiene color, ni olor, ni sabor.
- El aire se mueve y mueve las cosas. El viento: dirección, intensidad. La veleta. Huracán, brisas.
- El hombre puede mover el aire.
- El aire y la vida. La respiración; seres que respiran en el aire, en el agua; en el aire y en el agua.
- El aire y las plantas.
- El hombre en el aire: aviones, helicópteros, globos, paracaídas...



JUGAR A TENDER



CONOCER LA DIRECCION DEL VIENTO CON LAS BANDERAS

- El hombre bajo el agua; buzos y submarinistas.
- Cosas que son como el aire: vapor, gas, humo.
- Cosas que necesitan el aire dentro: rueda, balón, globo, pelota.
- Cosas que necesitan aire para sonar: flauta, trompeta, silbato.



EXPERIMENTANDO CON OBJETOS EN EL AIRE

#### Material:

- Todo lo recogido por los niños.
- Dibujos y fotografías de los efectos producidos por el viento.
- Aviones de papel.
- Papel cartulina, pegamento, tijeras, cañas, alambre, cuerda...
- Secador, ventilador, fuelle, abanico.
- Banderas, tendedero de ropa.
- Corneta, flauta, silbatos, globos.
- Hornillo eléctrico; olla, agua.
- Balón, pelotas, globo, flotador.
- Tocabiscos.

#### Ambito de experiencias.

##### Experiencias personales:

##### Respiratorias:

- Inspiración y espiración.
- Respirar por la nariz.
- Respirar por la boca.
- Respirar hondo, despacio, deprisa.
- Aguantar la respiración.

##### Olfativas:

- Distinguir olores: butano, humo, agua, colonia, flores, frutas.

##### Auditivas:

- Distinguir con los ojos vendados: silencio, ruido, golpe, palmada, arrastrar, campanillas, cascabel, pandereta, reloj, corneta, flauta.
- Escuchar el disco.
- Escuchar si hace viento.

Visual:

(de observación)

- Dirección del viento: en la veleta, en la bandera, en la ropa tendida, en las hojas que vuelan, en los papeles menudos tirados al aire, en el dedo mojado en saliba, en las pompas de jabón.

Táctil:

- Acercar, sin tocar, las manos a la estufa encendida, a una bombilla encendida y otra apagada, para comprobar que el calor se transmite por el aire.
- Mover el aire en torno a su cara (con los ojos cerrados) y distinguir la mayor o menor intensidad con que lo reciben.
- Establecer una corriente de aire con una puerta y una ventana.
- Abanicarse con hojas de papel, abanico.
- Soplar unos sobre otros.
- Usar un ventilador y un secador.

Imaginativas:

- Resolver las adivinanzas:
  - «Pegaba en la boca y no tenía manos».
  - «Volaba, volaba y no tenía alas».
  - «No tiene boca y cuando silba en la noche nos asusta».

Asociativas:

- Con: un balón, un globo, una corneta, un flotador, una flauta, un silbato, una rueda y una corneta decir para qué necesitan el aire, es decir, su finalidad (botar, subir, rodar, flotar, sonar, tocar).

### **Experiencias intelectuales:**

Atención:

- En una serie de dibujos señalar con una flecha la dirección del viento.
- En un dibujo de una olla hirviendo y una hoguera señalar con una V el vapor y con una H el humo.

Numérica:

- Ordenar por tamaños una serie de aviones de papel.
- En un conjunto de muchas cosas hacer subconjuntos de cosas que necesitan aire para sonar. Cosas que necesitan aire para llenarse.
- Formar estos conjuntos por sí mismos.
- Pertenencia a un conjunto.
- Correspondencias: señora-abanico; cocina-bombona; leña-hoguera.

Vocabulario:

- Diferenciación entre aire y viento; entre respiración pulmonar y bronquial.
- Adquisición de palabras nuevas: huracán, brisa, vientecillo, remolino, vendaval, ventarrón.
- Cuento «El viento jugueteón».
- Escenificación del cuento.
- Familias de palabras (Aire-aireado-airecillo-aéreo); (viento-ventarrón-ventoso).

Pre-escritura:

- Ayudar a la niña a encontrar el camino para coger la flor que huele.
- Seguir el vuelo de una mariposa.
- Ayudar al pájaro a encontrar el nido.
- Dada una serie de dibujos que necesitan aire ponerles el nombre.

Pre-lectura:

- En una serie de dibujos de instrumentos musicales, reconocer los que sean de viento entre los que no lo son: Flauta entre guitarra y violín; cometa entre piano y platillos.
- Dibujados objetos con su nombre debajo que lean el nombre correspondiente.



balón



rueda



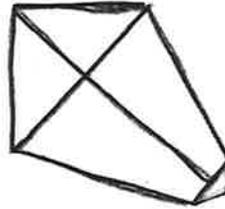
globo



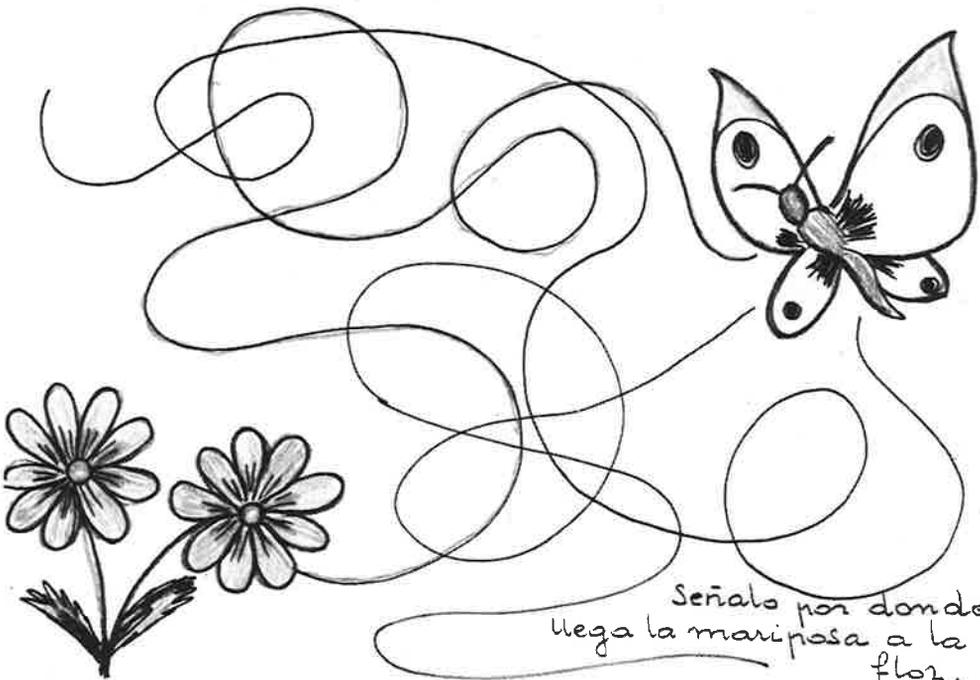
flotador



pelota



cometa



Señala por donde  
llega la mariposa a la  
flor.

- Dada una serie de nombres, que subrayen, entre ellos, los que tengan relación con el aire.

**Pre-científica:**

- Observar cómo los globos suben en el aire al pesar menos que él.
- Hacer pompas de jabón.
- Hacer navegar barcos de vela en una bañera y, soplando sobre ellos, hacer una competición hasta que lleguen a la conclusión de que la fuerza del viento influye en la rapidez de la marcha.
- Hacer mover un móvil soplando fuerte, más fuerte... o suave, más suave...
- No dejar caer un globo que se sostendrá en el aire soplando.

**Experiencias de expresión:**

**Música:**

- Audición del disco: 1.ª parte «Wish you were here» de Pink Floyd.
- Canto de «tres hojitas madre...»

**Ritmo:**

- Imitar el vuelo de un avión; el de un pájaro batiendo alas y en picado.
- Al toque de silbato marchar sobre un esquema en forma de globo.
- Marchar a toque de palmas con un pie dentro y otro fuera del esquema saltando alternativamente con los pies.
- Medir a pies el esquema.
- Correr alrededor de la clase siguiendo la velocidad del viento que la maestra dice que sopla: brisa, huracán, suave.

**Manualización:**

- Recortado; flechas de veleta, banderas de papel.
- Picado. Pellizcado. Plegado: abanico, molinillo, aviones, molino. Pegado.
- Plastilina: tendido telefónico.



**HACEMOS MOLINOS DE VIENTO**

- Hacer una cometa. Hacer un móvil.

**Plástica:**

- Dibujo de:
- Cosas ligeras que vuelan: globos, pompas, hojas de papel.
- Cosas pesadas que vuelan: aviones, avionetas, helicópteros, cohetes, paracaídas.
- Seres que vuelan por sí mismos: pájaros, mariposas, palomas, cigüeñas.

**Cooperación:**

- Aportación de: cromos, estampas, fotografías, hilo, cañas, pinzas de ropa, juguetes, recipientes, pajas y jabón para pompas.

**Práctica:**

- Aprender a llevar la boca cerrada y tapada los días fríos para evitar resfriados.
- Conocer de qué sitio sopla el viento para elegir un lugar abrigado en el patio.

**Recitaciones:**

El aire trae el olor  
de la rosa y el tomillo,  
el tintán de las campanas,  
de las montañas el frío.  
Y cuando el aire se para,  
todo queda tranquilo.  
No tengas miedo al ruido  
que se oye fuera:  
es el viento que corre  
sobre la hierba.  
No tengas miedo al viento,  
que él es tu amigo,  
el viento Sur es bueno  
para los niños.  
Y cuando venga el día,  
saldrás al campo  
y jugarás con el viento  
sobre los prados.

*(José Luis Hidalgo)*

Vientecitos suaves  
templad la risa;  
parad, callad, no sopléis;  
pues que duerme  
y descansa mi niña,  
no me la despertéis.

*(J. de Valdivielso)*

**Cuento:**

«EL VIENTO JUGUETON»

Era un pueblo chiquitito, al pie de la montaña. Y allí vivía la vieja Filomena, sola con su gato, su canario y media docena de gallinas. Cuando llegaba la noche, el viento, tiritando de frío, bajaba al llano desde lo alto de la montaña. Y bajaba, porque le gustaba mucho hacer travesuras. Veréis la que hizo un día: Se fue hasta el campanario

de la iglesia y sopló con todas sus fuerzas. Y la campana sonó cuatro o cinco veces. La vieja Filomena, que tenía un sueño muy ligero, se despertó al oír las campanas y quiso encender el candil para buscar su velo, su rosario, su toquilla y marchar a misa. Y el viento juguetón pasó por la chimenea y apagó el candil. Como la vieja Filomena no tenía más cerillas, llamó a su vecina desde la ventana: ¡Vecina! ¡Vecina!, —Le gritaba—. Préstame una cerilla, que necesito encender mi candil. Y el viento juguetón soplabla cada vez con más fuerza y se llevaba las palabras. Cansada de gritar, dio con una solución: Abriré la puerta —se dijo— y entrará la luz de las farolas de la calle. Y el viento juguetón, tan pronto se separaba la vieja Filomena de la puerta, soplabla y se la cerraba dando un fuerte golpe. Y en éstas se hizo el día. Salió el sol y calentó el viento, que marchó otra vez a las montañas. Pero se iba riendo de todas las bromas que le había gastado a la vieja Filomena. Y cuando el sol salió, las campanas de la iglesia sonaron de verdad. La vieja Filomena cogió su velo, su rosario y su toquilla y se fue a misa como todos los días. Pero tenía tanto sueño, que se quedó dormidita en un rincón de la parroquia, soñando con el viento juguetón de aquella noche.

## UNIDAD DE PARVULOS. COLEGIO NACIONAL «BAUDILIO ARCE». OVIEDO

**Unidad temática:** «Nuestra ciudad».

**Edad de los niños:** 5 años

**Periodicidad:** Un mes.

**Juego representativo:** Sobre el suelo de la clase componen la ciudad; van representando los edificios que conocen y más llamaron su atención; parques, calles... Este juego sirve de motivación, estímulo y recurso para conocer los aspectos de mayor interés que caracterizan la ciudad y tomar conciencia de los mismos; la comparación entre la realidad y la representación lúdica, permite analizar, observar y comprender.



LA CIUDAD SOBRE EL SUELO DE LA CLASE

### Objetivos generales:

- Fomentar el desarrollo de hábitos sociales.
- Lograr que los niños tomen conciencia de los beneficios que han recibido y de los que ellos pueden aportar a la ciudad en que viven.
- Actitud de comprensión y tolerancia para con sus semejantes.
- Desarrollar el deseo de participar activamente en la vida social.
- Aprender a usar adecuadamente los servicios comunes y públicos.

### Contenidos, conversación:

- Nuestra ciudad, nombre, calles, parques, plazas, jardines.
- Centros administrativos: Ayuntamiento, Diputación, oficinas, bancos, agencias de viajes, agencias de seguros, gestorías...
- Centros comerciales: Tiendas, grandes almacenes, autoservicios, mercados.
- Centros educativos: Escuelas, institutos, colegios, universidad.

- Casas de vecinos, apartamentos, chalets.
- Comunicaciones: Transportes privados: bicicleta, moto, automóvil. Transportes públicos: autobús, taxi, microbús, tren, estación de viajeros, estación de servicio.
- Otros servicios: Clínica, hospital, correos, teléfonos, telégrafos, electricidad, agua, gas, recogida de basuras, cines, cafeterías.

**Vocabulario:**

Calle, boca-calle, farola, paso de peatones, señales de tráfico, kiosco, monumento (catedral), calzada, semáforo, plaza.

Alcalde, concejal, juez, bombero, policía, agente, vecino.

**Material:**

Tarjetas de la ciudad, plastilina, construcciones, cajas de cerillas, cartulinas, papel charol, tijeras, pegamento, pinceles, pintura, vasos de plástico, bramante y velas.

**Lenguaje:**

**Objetivos específicos:**

- Adquisición de nuevo vocabulario.
- Capacidad para expresar oralmente lo que representa una lámina o tarjeta y lo que anteriormente han observado en la calle.
- Comprensión de secuencias lógicas: adivinanzas, reglas de juego.
- Favorecer la memorización e interpretación de poesías y canciones.
- Interpretar y expresar la secuencia de una serie.
- Perfeccionar los mecanismos de la prelectura y lectura.

**Actividades y experiencias:**

- Conversación con los niños para que cuenten las cosas que más les gustan de la ciudad.



**MURAL REALIZADO EN EQUIPO CON MOTIVOS ALUSIVOS A LA CIUDAD**

- Hablar con el cartero y un guardia urbano para que les informen de su trabajo.
- Hablar por teléfono con la profesora y con otros compañeros de clase.
- Formar frases sencillas con las palabras del vocabulario.
- Ejercicios de pronunciación de palabras que los niños tengan dificultad en su pronunciación.
- Ejercicios de memoria auditiva. Repetir frases como: La calle tiene aceras estrechas y calzada ancha. Antes de cruzar la calle, mira a izquierda y derecha.
- Interpretar oralmente escenas relativas al tema, bien de láminas o que observen a través de las ventanas de la clase.

### Poesía:

La plaza tiene una torre,  
la torre tiene un balcón,  
el balcón tiene una dama,  
la dama una blanca flor.

Ha pasado un caballero...  
¡Quién sabe por qué pasó!  
y se ha llevado la plaza  
con su torre y su balcón,  
con su balcón y su dama,  
su dama y su blanca flor.

*(Antonio Machado)*

### Pre-lectura:

(Pequeños)

- Juegos de asociación con dibujos y letras.
- Inventar pequeñas historias sobre unos cartones con imágenes de temas que les sean muy familiares.
- Formar palabras y frases sencillas con letras de plástico (Primero según modelo, luego las que quieran).

(Mayores):

- Leer frases relativas al tema.
- Inventar frases sencillas.
- Formar frases ordenando palabras dadas.
- Completar frases...
- Con cartulina y en equipos realizar camiones, semáforos y coches.
- Con acuarelas reproducir en un folio una tarjeta que ellos mismos llevaron a la clase.
- Colocar piedras y ramas de árboles por la ciudad.
- Dibujo libre sobre su ciudad o una imaginaria.
- Sobre paneles, y con las piezas de colorines, construir casas de distintas alturas.

### Pre-escritura:

Pequeños:

- Laberintos sencillos de distintas calles de la ciudad, hasta llegar a un lugar elegido con anterioridad.
- Seguir calles rectas, haciendo esquinas...
- Colocar plazas redondas y plazas cuadradas de dentro afuera y viceversa.

Mayores:

- Escribir frases sencillas relativas al tema.
- Poner frases a dibujos.
- Tema libre escrito sobre la ciudad.

## **Expresión dinámica.**

### **Objetivos:**

- Favorecer la necesidad que siente el niño de expresarse, con todos los medios de que dispone.
- Que el niño aprenda a expresarse recurriendo a la imaginación, reflexión, observación y sensibilidad.
- Que el niño aprenda a jugar aceptando la disciplina impuesta por el mismo juego.

## **Ambito cívico-social.**

### **Actividades:**

- Cómo ayudar a un ciego a cruzar la calle.
- Un paseo por las calles de la ciudad: Observar edificios, ver escaparates, asustarse del frenazo de un coche, hacer cola en el autobús, subirse, sacar el billete, bajarse (imitar como lo harían distintas personas: un niño, un anciano, un señor leyendo el periódico, etc.).

## **Cálculo.**

### **Objetivos:**

- Capacidad para explicar por qué unos elementos forman parte del conjunto y otros no.
- Introducción de elementos en un conjunto.
- Favorecer la inventiva y la creatividad, así como la agilidad mental.
- Formar conjuntos de cosas que forman la ciudad pero con, al menos, una característica común.

### **Actividades:**

- Representación gráfica de:
  - Una calle *larga* y una calle *corta*.
  - Una acera *ancha* y una acera *estrecha*.
  - Una farola *alta* y una farola *baja*.
  - Una calle *limpia* y una calle *sucia*.
- Realizar conjuntos de cosas que tengan ruedas.
- Mediante flechas llevar a su respectivo conjunto el elemento que está fuera de él.
- Inventar, los propios niños, sencillos problemas con los nueve primeros números de suma y resta.
- Sobre el plano de la ciudad decir qué calles son más largas y más cortas.
- Revisión de los términos «cerca» y «lejos», aplicados a distintas situaciones con muñecos en el plano de la ciudad. (Ejemplo: este señor está cerca del parque, pero lejos del campo de fútbol...).
- El Mercado: Compradores y vendedores.
- Imitar y reconocer los distintos ruidos de la ciudad: sirenas, bomberos, ambulancia, coches, motos, timbre, claxon, frenazo, campana (reloj, iglesia).
- Dramatizar la poesía «La plaza tiene una torre».

### **Canción:**

Soy el farolero de la puerta el Sol  
subo la escalera y enciendo el farol (bis)  
después de encendido me puse a contar  
y todos los cuentos me salieron mal (bis)

## **Juego rítmico:**

En mi pueblo, hay una plaza, con un árbol y una flor, y un campanario tan alto, que alguna vez tapa el Sol...

Por las calles pasan coches que hacen rummm con su motor, y como también pasan gallos y los niños y un señor, cuando todos hacen fila, el tráfico va mejor.

Desarrollo:

Mano izquierda abierta con los dedos muy separados. La palma de la mano es la plaza, los dedos son las calles por donde pasan personas, animales y cosas. En la primera estrofa la mano derecha da una vuelta por la plaza, señalando el lugar donde está el árbol, la flor, el campanario. En la segunda estrofa señala las calles.

Los coches:

Se pinta en el suelo un cruce de calles, en el centro se coloca el guardia, los otros niños imitarán distintas clases de vehículos; siguiendo las indicaciones del guardia, irán pasando de una calle a otra; también harán el juego con un semáforo y una linterna.

Cuento:

Los dos ratones (Tilín vivía en el campo, Tolón en la ciudad).

Colección: Mis cuentos de hadas. Música de fondo: las 4 estaciones (Vivaldi).

Marionetas:

*Dedos:* Fernando le contará a María cómo es una ciudad marítima que visitó en vacaciones.

*Hilos:* La gallina y el pollito hacen un viaje del campo a la ciudad. (Problemas de tráfico, contaminación, etc.).

**ESCUELA MIXTA DE MIRAVALLS (1.ª Etapa de E.G.B.).  
VILLAVICIOSA. OVIEDO**

**Unidad temática:** «La abeja».

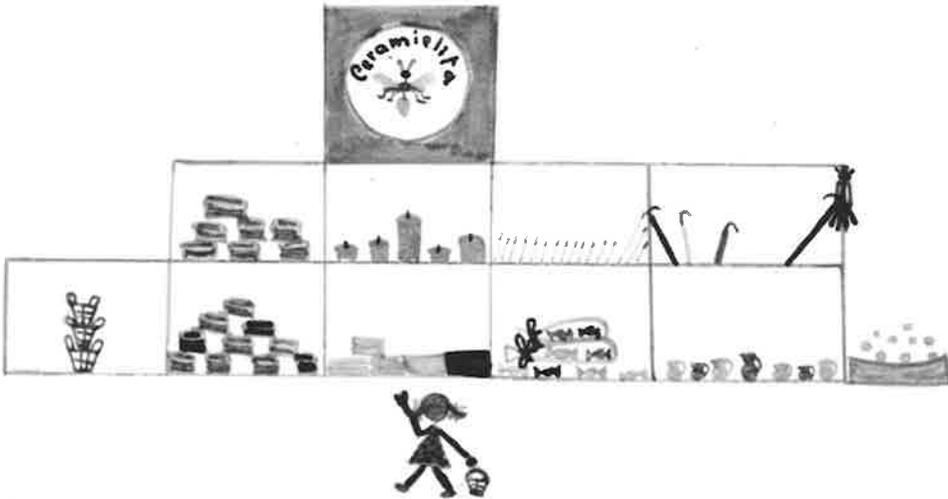
**Edades de los niños:** Cinco, seis y siete años.

**Periodicidad:** Diez semanas, dedicando aproximadamente seis horas semanales y varias salidas al campo con todos los niños de la clase agotando en estas salidas la sesión de tarde.

**Motivación:** «El juego de las tiendas»

**Objetivos generales:**

Asegurar, en primer lugar, el interés y la atención de los niños. Impulsar el sentido de observación. Movilizar la reflexión y expresión sobre lo que se ve, manipula y experimenta. Eliminar el temor, la inhibición y pasividad para favorecer la espontaneidad, antecedente necesario de la creatividad que, propiciando situaciones, se intentará igualmente desenvolver. Estimular la responsabilidad y la capacidad para afrontar y resolver problemas que puedan presentarse. Despertar y encauzar la sensibilidad. Poner en juego, en fin, progresivamente, todas las posibilidades de los niños (aptitudes, intereses, hábitos) en un ambiente de libertad y confianza para que puedan expresarse, actuar y sentir a través de múltiples actividades interrelacionadas de las que esta unidad va a ser fuente inagotable.



— En la tienda "CERAMIELITA" había 7 jarras de miel.  
Vendemos dos ¿Cuántas jarras quedan?

— 5

Juan Carlos  
6 años

## Expresión lingüística.

### Objetivos:

- Acrecentar y perfeccionar el vocabulario.
- Corregir defectos de articulación y los adquiridos en el habla coloquial.
- Pronunciar y escribir correctamente aquellas palabras nuevas, difíciles o dudosas que vayan surgiendo a lo largo del desarrollo de la unidad.
- Aprender a expresar las ideas con sencillez, claridad y precisión. A ordenarlas también.
- Distinguir entre letras, sílabas y palabras.
- Superar en la lectura el silabeo, evitar el tonillo, adquirir el ritmo adecuado.
- Alcanzar dominio ortográfico en la separación de palabras y uso de mayúsculas.
- Desarrollar progresivamente la comprensión lectora.
- Participar correctamente en el diálogo.
- Iniciarles a la composición y resúmenes breves.
- Despertar el hábito de la lectura, y el buen gusto, con la selección de poesías, narraciones, dramatizaciones, etc.

Escribe una de estas palabras en cada frase

" Polen - Flores - Trásera - Miel "



--- Esta es una pata TRASERA de la abeja.

--- En ella transporta el POLEN

--- Con el polen fabrican la MIEL

- Pronunciad bien estas palabras :

enjambre - tórax - abdomen - zángano - obrera  
- néctar - ventilador - saltamontes - gorgojo - li-  
bélula - insecto - oblea

- Escribidlas : (al dictado) Tórax, abdomen, enjambre, zán-  
gano, obrera, ventilador, luciérnaga, libélula, ingredientes, oblea

- Inventad frases sobre las actividades que observais en la colmena

- Las abejas obreras fabrican miel y cera. Mi papá recoge la miel  
de los panales. Las abejas lamen el néctar de las flores.

- Escribidlas ahora con orden temporal lógico

- Las abejas lamen el néctar de las flores. Las abejas obreras fabri-  
can miel y cera. Mi papá recoge la miel de los panales.

Adivinanza :

No soy ave, pero vuelo  
tengo dos hijas hermosas;  
una alumbra al Dios del Cielo  
y otra gusta a los golosos  
( La abeja )

Regomita

#### Actividades:

- Observación de la realidad circundante ciñéndonos a esta unidad; los insectos, la colmena, productos de la abeja, utensilios y actividades del apicultor, etcétera, al alcance de estos niños.
- Espoleados por una conversación hábilmente dirigida, mientras pasean atentamente la mirada reparando en elementos y detalles, surgen las preguntas, observaciones, la manifestación de su «yo». Todos los componentes del grupo formulan frases sobre el mundo de las abejas y el juego de la tienda, donde sus productos se venden, aflorando palabras nuevas y enriqueciéndose mutuamente con las aportaciones de todos. Para la mejor fijación de estas palabras se escriben en la pizarra. Una vez leídas por los niños, se borran y a base de ellas realizan dictados.
- Comparan objetos, cualidades, circunstancias, acciones para descubrir y expresar semejanzas y diferencias.
- Ejercicios diarios de lectura oral (cuidando dicción, entonación y pausas) y comprensiva, de descripción y de ordenación lógica en las frases. En la comprensión de secuencias lógicas acudimos a las adivinanzas y refranes (podemos ayudarles mostrándoles un dibujo).
- Memorización de poesías breves y sencillas y de villancicos.

#### Expresión matemática

##### Objetivos:

- Adquirir un lenguaje matemático básico.
- Alcanzar a situar correctamente en el espacio un objeto dado: dentro, afuera, entre, cerca, lejos, a la izquierda, a la derecha.

- Llegar a conocer los colores y el matiz de determinado color (azul claro, azul oscuro).
- Desarrollar hábitos de comparar, asociar, seriar y clasificar según forma, tamaño, color, peso.
- Reconocer conjuntos, y representarlos, de objetos, plantas y animales que cumplan un criterio dado.
- Acertar a establecer relaciones de pertenencia y no pertenencia, a formar subconjuntos y a establecer correspondencias biyectivas.
- Superada la correspondencia biyectiva, abordar con éxito la adquisición del concepto de número.
- Lectura y escritura hasta 100.

## Vocabulario

Decid nombres de insectos que vosotros conozcáis

- Hormiga, mosca, grillo, mosquito, abeja, pulga, avispa, saltamontes, lucernaga, polilla, tabano

- Y ahora los elementos de la colmena

- Panales, ziguera, ventilador, plancha de vuelo, tejado, ratas

- ¿Qué nombres de utensilios del apicultor recuerdas?

- La careta, el ahumador, guantes, cepillo, extractor, cubo, tarros, bolsa para casar abejas.

- De la miel y de la cera se obtienen los siguientes productos: pasteles, turrón y caramelo de la miel. Velas, cirios, cerillas, cera para suelos y muebles y crema de labrado de la cera

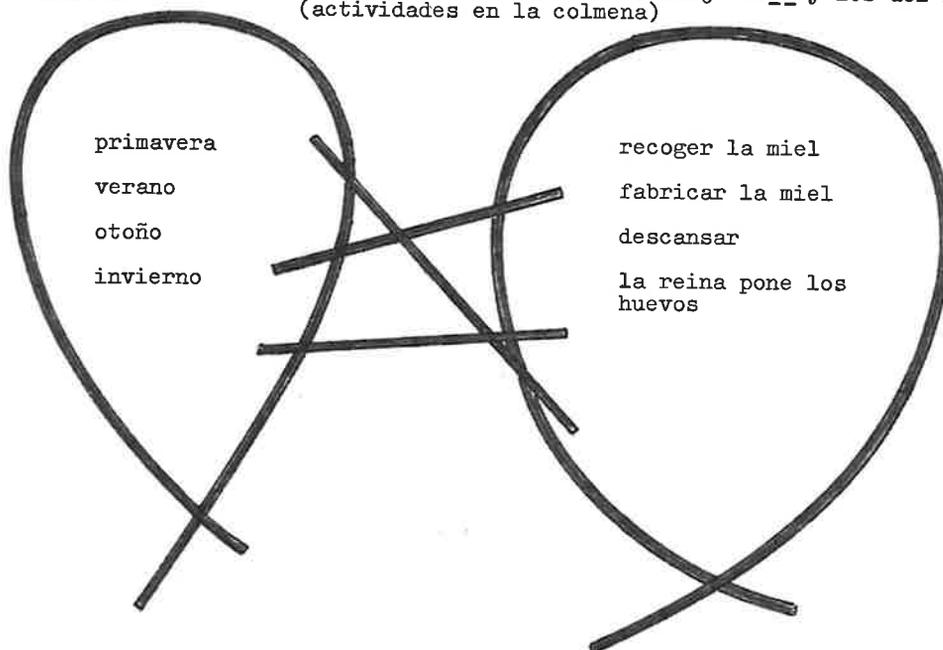
- Para terminar: ¿cuales son las actividades de las abejas? - Volar, libar, humbar, picar, agruparse, posearse, limpiar, ventilar, ordenar, fabricar y construir

- Zocación

6 años

- Desarrollar la agilidad mental en el cálculo.
- Resolver sencillos problemas de sumar y restar.
- Iniciarles en el conocimiento de los números ordinales.
- Reconocer y nombrar las distintas clases de líneas.
- Familiarizarse con el concepto de superficie.
- Identificar el cuadrado, rectángulo, triángulo y círculo.
- Movilizar la creatividad a través de laberintos y sencillos crucigramas.

Establece una relación entre los elementos del conjunto E y los del A (actividades en la colmena)



#### Actividades:

- Observar y manipular objetos.
- Formar conjuntos con los insectos que encuentran, útiles del apicultor, productos de la abeja, etc. Dentro de estos conjuntos, el de los insectos por ejemplo, agrupan los que son perjudiciales para meterlos en un arito y llegar así a la noción de subconjunto.
- Establecer correspondencias entre conjuntos iguales (que entiendan: «hay lo mismo en estos dos conjuntos, uno de las cuatro estaciones y otro de cuatro actividades desarrolladas a lo largo del año en la colmena».
- Emparejar conjuntos con la cifra correspondiente al número de elementos.
- Contar en sentido ascendente y descendente de dos en dos y de cinco en cinco.
- Identificar las distintas clases de líneas y las dibujan después en sus cuadernos.
- Pintar, recortar y pegar superficies (cuadrado, rectángulo, triángulo, círculo).
- Adjudican a los estantes de la tienda (juego motivador) el ordinal correspondiente.
- Resuelven laberintos y crucigramas relacionados con el mundo de la abeja.

Localización espacial



Escribe : encima de \_\_\_\_\_ debajo de \_\_\_\_\_ dentro de \_\_\_\_\_ fuera de \_\_\_\_\_  
donde corresponda

dentro de la colmena están los paneles, fuera de la colmena están las flores,  
debajo de la colmena veo sus patas, encima de la colmena veo unas nubes.

Dibuja a la izquierda **TRE FLORES**

Dibuja a la derecha **UNA ABEJA**.

**Ambito pre-científico.**

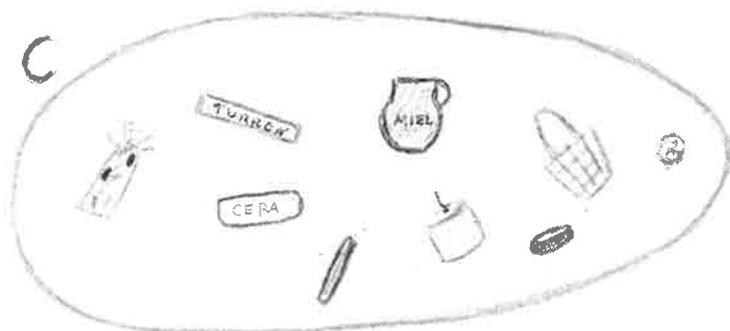
**Objetivos:**

- Despertar y mantener vivos la curiosidad y el interés de los niños por el mundo que les rodea.
- Educar los sentidos poniendo en juego la función de todos ellos.
- Que lleguen, mediante la observación, reflexión y manipulación, al conocimiento claro de cómo se producen algunos fenómenos, como la polinización y combustión, surgidos en el transcurso del desarrollo de la unidad.
- Empujarles a la experimentación elemental.

**Actividades:**

- Observar las distintas partes de la flor y de la abeja.
- Realizar el proceso de polinización con flores y abejas naturales.
- Aproximar una cerilla encendida a un panal para comprobar que arde y que por eso mismo la cera es utilizada en la fabricación de velas y antorchas.
- Fabricar velas (1) y tabletas de turrón (2).

- Forma un conjunto con las cosas que hay en la tienda "Ceramielita"



- Pertenece: el turron a los productos derivados de la cera y la miel?

$I \in$  derivados de la cera y miel

- ¿Y la cesta?

$C \notin$  derivados de la cera y miel

Robles  
Garcés



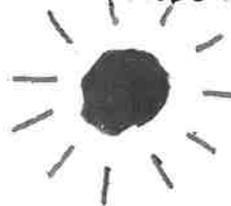
- Pon a todas las colmenas de Juan Carlos el número que corresponda.



- ¿Cuántas colmenas faltan para la decena?

- A las colmenas azules se les marcharon todas las abejas. ¿En cuántas se sigue fabricando miel?

# Identificación del cuadrado, rectángulo, triángulo y círculo



Colorea en azul el cuadrado  
" " naranja el rectángulo  
" " rojo el triángulo  
" " amarillo el círculo

1) Para fabricar una vela se toma un panal, un hilo grueso y un trozo de caña de bambú cerrada por una parte y abierta por la otra. Se pone a fundir el panal al fuego en una cazuelita hasta que se licue. Se perfora la base de la caña y por el agujero se pasa el hilo hasta que salga por la parte superior. Procurando mantenerle tirante, se vierte dentro de la caña la cera fundida. Cuando esta se solidifique, se rompe la caña y ya tenemos la vela.

2) En el caso de la *tableta de turrón*, se pone a hervir una taza de azúcar con cuatro cucharadas de miel. Cuando esté a punto de caramelo se echa otra taza de nuez tostada, partida en trocitos. Se remueve muy de prisa y se vierte entre obleas, colocadas en una tabla y poniéndoles luego peso encima hasta que enfríe.

## Ambito social-humano

### Objetivos:

- Despertar actitudes de convivencia, colaboración, de apertura hacia los demás, descubriendo y aceptando sus valores, cuidado de los útiles de trabajo y sentido de la responsabilidad.

- Que vayan descubriendo también la necesidad del esfuerzo aunado entre ellos (ahí está el ejemplo de la colmena) para conseguir el bien común y llegar a la obra bien hecha.

**Actividades:**

- Toda la unidad ha tenido una gran dimensión de actividades y realizaciones colectivas por parte de los niños para llegar a la conclusión de que todos ellos son igualmente importantes: cada uno ha contribuido con una aportación sin la cual no hubiera podido llevarse a efecto la unidad.

**Experiencia religiosa.**

**Objetivos:**

- Hacer que los niños descubran la belleza de la naturaleza: las plantas, las flores, los frutos, los animales, la luz, el agua; despertarles sentimientos de admiración y agradecimiento hacia el Creador, que ha puesto todos esos dones al servicio del hombre.
- Aprender a hablar diariamente con Dios para exponerle dificultades, alegrías, agradecimientos, peticiones...
- Que acontecimiento tan grande como la Navidad lo vivan con intenso sentido religioso, en un ambiente cálido, lleno de ternura, esperanza, alegría y amor.
- Iniciarles en la vida litúrgica: el templo (casa de Dios) y sentido de los gestos (posturas de rodillas, de pie, abrazo de paz, etc.)
- Conocer de forma muy sencilla datos sobre Jesús, la Virgen María y la fiesta de Navidad, que pronto vamos a celebrar.

**Actividades:**

- Salidas al campo para contemplar y admirar la obra de Dios. En el regreso se recoge musgo fresco y ramas de acebo. Porque la Navidad está próxima y hay que preparar el ambiente en la escuela.



OBSERVACION DE UN PANEL Y DE LOS UTILES RELACIONADOS CON LA COLMENA Y ABEJAS

- Este año el Belén se instala en la colmena que los niños han hecho con una caja grande de cartón. Simbolizando los panales, su parte inferior aparece ya repleta de multicolores cartulinas conteniendo las actividades que sobre la unidad han realizado. Queda libre la parte superior que juzgan muy apropiada para reproducir en ella el presbiterio de la iglesia de su pueblo: la gran cruz central, el altar cubierto del mantel con motivos litúrgicos, el atril, los cuencos para flores y velas, el cirio pascual. Y en primer plano de este escenario es donde sitúan la rústica cuna con el Niño, hecha por ellos mismos, al pie de la cual han dejado una jarrita de miel como ofrenda. Con unas hojas de acebo, sus bolas rojas y una velita como único motivo decorativo (todo natural) se consigue un bonito tarjetón de felicitación navideña.
- Han inventado sencillas oraciones para darle gracias a Dios por sus dones, para ofrecerle a Jesús lo que más les cuesta y también villancicos que han aprendido a cantar acompañándose de panderetas, zambombas y triángulos.

### **Desarrollo de la unidad. Técnicas y recursos pedagógicos.**

El *juego de tiendas* ha sido el gran motivador en el desarrollo de esta unidad. A una leve sugerencia es elegida unánimemente por estos niños porque les encanta. ¿Tipo de tienda? También la elección les ha sido dada fácilmente, ¿No es oportuno que monten una tienda donde puedan vender tanta miel como estos días están recogiendo de sus colmenas? —«Traed para mañana, todo cuanto os parezca necesario para instalarla»—.

Y llegan los niños con cajas de cartón de diferentes tamaños que van uniendo hasta formar la estantería. Han traído además unas jarritas modeladas en plastilina y repletas de miel. Es el momento de mostrarles una abeja para que, observada con lupa, vayan nombrando las partes de su cuerpo, señalen las alas, los ojos, la boca, las antenas, etc. Se establece una conversación para recordar lo que han visto y conocer más cosas: clases de abejas, funciones que desempeñan y cómo es una casa.

Un panal es objeto ahora de su atención para comprobar que está hecho enteramente de miel, de forma increíblemente perfecta y que en sus pequeñas celdillas la reina pone los huevos y las obreras depositan la miel. Se le aplica una cerilla encendida para que aprecien cómo arde y perciban el olor característico de la cera. De la combustión deducen las aplicaciones de la cera: en la misma cerilla, velas, antorchas, etc. Pasan luego a leer un cuento alusivo y hace dictado de frases cortas sobre los aspectos abordados a través de la observación y conversación. Volvemos al juego de tiendas para movilizar iniciativas. Hasta ahora, la verdad es que aparece pobremente surtida, con un solo artículo, la miel; pero al insinuarles que las estanterías podrían colmarse con otros productos obtenidos de la abeja también, se miran expectantes y tras unos momentos de reflexión (¿cuáles serán?) van surgiendo los nombres de cremas para calzado y muebles, caramelos, velas, antorchas, turrón. Pronto aparece la tienda repleta de todos esos productos: las cajas de cera y crema para el calzado son las que encontraron vacías por sus casas; los caramelos, piedrecitas envueltas en papel de colorines y metidos luego en pequeñas bolsas de celofán; las velas (en cajas unas, colgadas del pabito otras) y el turrón (tabletas envueltas vistosamente por los mismos niños). A alguno le parece que en la tienda debe de haber una pila de cestos para, de vez en cuando, jugar según el moderno sistema del autoservicio. Hay, además un mostrador (un cajón sacado del cuarto trastero), una balanza (trabajo manual) y una caja de zapatos llena de chapas que representan las monedas. Falta sólo el rótulo. ¿Cómo llamarla? Todos ellos aportan nombres y a continuación se establece una discusión sobre cuál resulta más adecuado. *Ceramielita* es el que consigue mayor aceptación. Dibujan en un cartón la abeja de buen tamaño y a su alrededor, en grandes caracteres, escriben el nombre elegido para colocarlo en el lugar más visible de la estantería, y la tienda empieza a funcionar, con lo que ello comporta de observación, clasificación y ordenación de objetos, vocabulario —han aparecido palabras nuevas, como pabito,

oblea, ingredientes, apicultor, rótulo, cuya incorporación se asegura a través de la lectura, elocución y dictado—, cálculo, colaboración y manifestación de intereses. En varias ocasiones se hace un alto en el juego para ir de paseo al campo con objeto de potenciar en los niños la capacidad de observación, de análisis y comparación; recogen material (insectos, plantas, flores, ramas de acebo): visitar una colmena y observar cómo manipula en ella el apicultor con sus utensilios; conocer, en fin, el proceso de polinización llevado a cabo por las abejas. Todas estas motivaciones se traducen luego en nuevas y muy variadas actividades: escribir los nombres de las flores preferidas por las abejas, familias de palabras, formación de subconjuntos, correspondencias biyectivas, nombrar las distintas líneas geométricas que en su recorrido de flor en flor describen algunos insectos, expresión gráfica del transporte del polen por la abeja, dibujar la tienda, el apicultor extrayendo la miel de la colmena, recortar, unir y pegar sobre cartulina las distintas partes de una colmena, e identificar en ésta los espacios «dentro», «afuera», «arriba», «abajo», etc. así como también el cuadrado, rectángulo, triángulo y círculo; confeccionar la colmena conteniendo el Nacimiento y los útiles del apicultor (carea, cepillo, abrumador, caza-abejas); memorizar y recitar sencillas poesías y fábulas alusivas, resolver adivinanzas y laberintos, ensayar diariamente, acompañándose de instrumentos, villancicos que hablan de abejitas de oro y ofrendas de miel, inventados por estos niños con la ayuda de sus padres.

El desarrollo de esta unidad ha suscitado un haz de motivaciones inigualables, tanto en el aspecto intelectual, como en el social, afectivo, estético, físico y religioso. Así, pues, las actividades han tenido un *carácter interdisciplinario*, en las que el niño ha sido artífice, actor y partícipe de su propio quehacer educacional.

*Recursos:* Todos han sido obtenidos de la naturaleza (insectos, panales, plantas, flores) o fabricados por los mismos niños (tienda, colmena, útiles del apicultor).



CONJUNTO Y SUBCONJUNTO. PLANTAS PREFERIDAS DE LAS ABEJAS



# DOCUMENTACION BIBLIOGRAFICA

## SELECCION DE PUBLICACIONES RELACIONADAS CON EL TEMA OBJETO DE ESTE NUMERO MONOGRAFICO

M.<sup>a</sup> ASUNCION  
PRIETO GARCIA-TUÑON

- BALLY, G.—*El juego como expresión de libertad*. México, Fondo de Cultura Económica, 1964.
- BANDET, J. y ABBADIE, M.—*Jouer pour comprendre*. Cahiers de Pédagogie Moderne, Collection Bourrelier, París, 1971.
- BANDET, J. y ABBADIE, M.—*L'éducation physique des enfants de 3 à 7 ans*. Cahiers de Pédagogie Moderne, 33. Collection Bourrelier, París, 1976.
- BATESON, G.—«A Theory of play and fantasy». N. York, *Psychiatric Research Reports*; Número 2. 1955.
- BETTELHEIM, B.—*La forteresse vide*. Paris, Gallimard, 1969.
- BUYTENDIJK, F.—*El sentido del juego*. Revista de Occidente, Madrid, 1975.
- CAILLOIS, R.—*Teoría de los juegos*. Barcelona, Seix Barral, 1958.
- CHATEAU, J.—*Le reel et l'imaginaire dans le jeu de l'enfant*. Librairie Philosophique, 1967.
- CHATEAU, J.—*Las fuentes de lo imaginario*. México, Fondo de Cultura Económica, 1971.
- CHATEAU, J.—*Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires, Kapelusz, 1958.
- DODSON, F.—*Tout se joue avant six ans*. Ed. Robert Laffont, S. A., 1972.
- DEWEY, J.—*Expérience et Education*. París, 1947.
- DEWEY, J.—*La escuela y el niño*. Trad. esp. Madrid, s. a.
- DEWEY, J.—*Las escuelas del mañana*. Trad. esp. Madrid, 1918.
- ERIKSON, E. H.—*Infancia y sociedad*. Buenos Aires, Hormé, 1968.
- ERIKSON, E. H.—«Play and Actuality», en *Play and Development*. New York, Norton, 1972.
- FAIRCLOUGH, G.—*The Play is not the Thing*. Oxford, Basil Blackwell, 1972.
- FAGOAGA, L.—*Notas de psicología para educadores*. Madrid, Escuela Española, S. A., 1972.
- FINGERMAN, G.—*El juego y sus proyecciones sociales*. Buenos Aires, Ed. El Ateneo.
- FREUD, S.—«Más allá del principio del placer». *Obras completas*. Vol. I. Ed. Biblioteca Nueva, 1967.
- GARCÍA HOZ, V.—«El juego en la educación personalizada». *I Symposium sobre Juego Infantil y Juguete didáctico*. INCIE. Madrid, 1976.
- GLOTÓN, R. y CLERO, C.—*La creatividad en el niño*. Madrid, Ed. Narcea, 1972.
- GUTTON, P.—*El juego de los niños*. Barcelona, Nova Terra, 1976.
- HANNOUN, H.—*El niño conquista el medio*. Buenos Aires, Kapelusz, 1977.
- HENRIOT, J.—*Le jeu*. Presses Universitaires de France, Saint Germain, París, 1969.
- HEGELER, S.—*Cómo elegir los juguetes*. Buenos Aires, Paidós, 1965.
- HUIZINGA, J.—*Homo ludens*. México, Fondo de Cultura Económica, 1968.
- JACQUIN, G.—*La educación por el juego*. Madrid, Atenas, 1958.
- LEWIN, K. y OTROS.—*El niño y su ambiente*. Buenos Aires, Paidós, 1965.
- LHOTE, J. M.—*Les symbolismes des jeux*. Paris, Berg-Belbaste, 1976.

- FURTHZ, H.—*Las ideas de Piaget, su aplicación en el aula*. Buenos Aires, Kapelusz, 1974.
- LEBOVICE, S. y DIATKINE, R.—*Significado y función del juego en el niño*. Buenos Aires, Ed. Proteo, 1969.
- LEVI-STRAUSS, Cl.—*Anthropologie structurale*. Paris, Plon, 1958.
- MAKARENKO, A.—*La educación infantil*. Madrid. Ed. Nuestra Cultura, 1978. (Cap. «El juego»).
- MEDINA, A.—*Educación de Párvulos*. Barcelona-Madrid. Labor, 1962.
- MICHELET, A.—*Los útiles de la infancia*. Barcelona. Ed. Herder, 1977.
- MIDWINTER, E.—*Preschool priorities*. London, Ward Lock Educational, 1974.
- MOOR, P.—*El juego en la educación*. Barcelona. Ed. Herder, 1972.
- NERI, R.—*Juego y juguetes*. Buenos Aires. Eudeba, 1959.
- OREM, C.—*La teoría y el método Montessori en la actualidad*. Buenos Aires, Paidós, 1974.
- PIAGET, J.—*La naissance de l'intelligence chez l'enfant*. Neuchâtel, Delachaux. Niestlé, 1959.
- PIAGET, J.—*La formación del símbolo en el niño*. Buenos Aires. Fondo de Cultura Económica, 1975.
- PRIETO GARCÍA-TUÑÓN, M. A.—*Juegos y juguetes educativos en la edad pre-escolar*. Madrid, Magisterio Español, 1967.
- PRIETO GARCÍA-TUÑÓN, M. A.—«El juego en el nivel pre-escolar». *Vida Escolar*, enero-marzo, 1972.
- PRIETO GARCÍA-TUÑÓN, M. A.—«El juego en la edad pre-escolar: conceptualización». *Revista de Educación*. Madrid, noviembre-diciembre, 1973.
- PRIETO GARCÍA-TUÑÓN, M. A.—«Conquista del pensamiento, la autonomía y el sentido creativo por el juego simbólico». *Didascalía*, n.º 47, 1974.
- PRIETO GARCÍA-TUÑÓN, M. A.—«El juego simbólico de los 3 a los 7 años». *Aula Abierta*, Oviedo, junio, 1976.
- PRIETO GARCÍA-TUÑÓN, M. A.—«Funcionalidad pedagógica del juego representativo en la edad pre-escolar». *Aula Abierta*, diciembre, 1978.
- RAABE, J. «Los juegos, expresión de la sociedad». *El Correo de la Unesco*. Enero 1980. (También el artículo, «Qué es el juego», en el mismo número.)
- ROF CARBALLO, J.—*Violencia y ternura*. Madrid. Ed. Prensa Española, 1967.
- ROF CARBALLO, J.—*Urdimbre afectiva y enfermedad*. Madrid-Barcelona, Labor, 1967.
- ROF CARBALLO, J.—«El hombre como encuentro». Aparte del libro *Homenaje a Xavier Zubiri*, Madrid, 1970.
- RÜSSEL, A.—*El juego de los niños*. Barcelona, Herder, 1960.
- SASTRE, J. P.—*Lo imaginario*. Buenos Aires, Ed. Losada, 1964.
- SCHILLER, F.—*La educación estética del hombre*. Buenos Aires, Austral, 1941.
- SECADAS, F.—«Aportación al concepto de creatividad». *Innovación Creadora*. Valencia. Vol. 1. 1976.
- STANT, M. A.—*El niño preescolar. Actividades creadoras y materiales para juego*. Buenos Aires, Guadalupe, 1976.
- TOURTET, L.—*Jugar, soñar, crear*. Sociedad de Educación. Atenas, Salamanca, 1973.
- UNESCO. *El niño y el juego. Enfoques teóricos y aplicaciones pedagógicas*, 1979 (Estudio en colaboración con motivo del Año Internacional del niño).
- VOGT, W.—*El mundo del jardín de infantes*. Buenos Aires, Kapelusz, 1976.
- WALLON, H.—*La evolución psicológica del niño*. Barcelona, Grijalbo, 1976.
- WINNICOTT, D. W.—*Juego y realidad*. Barcelona, Gedisa, 1979.
- ZULLIGER, H.—*Le jeu de l'enfant et sa dynamique de guérison*. Paris, Bloud Gay, 1969.

Se consideran de interés, en relación con el tema de este número monográfico, las siguientes publicaciones de la O.M.E.P. (Organización Mundial para la Educación Preescolar):

- *Revista Internacional de la Infancia Preescolar*.
- *La educación preescolar* (Bibliografía comentada por la OMEP y el Bureau Internacional de l'Education, 1974).
- *Comprendre les autres*. Selección bibliográfica, 1966.
- *Place au Jeu y l'Education Préscolaire dans le Monde*. Unesco, 1976.

El Comité Nacional de OMEP en España tiene su sede en Madrid, Ayala 45, Bajo.