

Cultivemos salud

Atención!

Las palabras, descripciones, ideas, acciones y sugerencias, que hemos depositado aquí, son compartidas para ser usadas como un repertorio versátil, intercambiable y modificable, que pueda responder a los diferentes contextos, situaciones y/o asuntos, que movilicen su puesta en acción. Es una partitura para ser interpretada libremente, cuyo itinerario es solo un punto de partida.

EL JUEGO DE MANOLO Partitura / Guía

A. LA EXPERIENCIA

La actividad se desarrolla en una sesión dividida en tres momentos clave.

Se utiliza **la pregunta** como herramienta principal para captar la atención y fomentar la participación activa y creativa de niñas y niños.

I. Lectura a Viva Voz

Se invita a los participantes a:

- **Escuchar un cuento:** Relato diseñado para abordar el artículo N°31: *"Esparcimiento, juego y actividades culturales"; de la Convención sobre los Derechos del Niño*¹.
- **Imaginar la historia:** Antes de comenzar, se invita a predecir la trama basándose únicamente en el título.
- **Explorar el vocabulario ("CRUJIR"):**
 - **Antes de la lectura:** Presentar la palabra escrita, leer su significado y producir sonidos referenciales (rozar o romper objetos secos como hojas o ramas) y onomatopeyas.
 - **Durante la lectura:** Incorporar efectos sonoros onomatopéyicos cada vez que aparezca la palabra en el texto.

II. Conversación

Se promueve un espacio de diálogo para que los niños expresen verbalmente sus conocimientos sobre la historia, así como sus pensamientos y emociones, a través de:

- **Impresiones:** Vínculo con el mundo emocional (alegría, pena, miedo, etc.).
- **Apreciaciones:** Gustos, disgustos y valoraciones personales (*"es importante para mí porque..."*).

¹ https://www.unicef.org/chile/media/3176/file/convencion_sobre_los_derechos_del_nino.pdf

- **Opiniones:** Respuestas argumentadas que inviten al análisis y la reflexión.
- **Conexiones personales:** Relación de la historia con la vida cotidiana ("*¿qué habrías hecho tú en el lugar del personaje?*").

Principio guía: La conversación debe garantizar la libre expresión. No existen aportes incorrectos; se busca acoger el sentido individual que cada niño otorga a su palabra. Para contextualizar, se utilizarán elementos concretos (huevos de tortuga y pizarra).

III. Gran Dibujo

Los niños se trasladan al patio, donde encontrarán tizas de colores. Se les invita a dibujar libremente sobre el suelo –de forma individual o colectiva– sus impresiones y momentos favoritos de la historia, vinculando el arte con la expresión corporal y el espacio abierto.

B. EL LUGAR: ESPACIO Y TIEMPO

El diseño del entorno se considera una forma de cuidado y respeto hacia los párvulos.

1. Preparación del Espacio (Momentos I y II)

- **Ubicación:** Sala de actividades o biblioteca (la idea es realizar la actividad en un espacio distinto a la sala de clases que usan todos los días).
- **Ambiente:** Sugerimos no usar espacios excesivamente grandes para mantener la calidez y priorizar una buena acústica (evitar comedores o casinos).
- **Disposición:** Asientos en círculo para favorecer la interacción visual y la escucha activa.

2. Materiales Didácticos

- Cuento "*El juego de Manolo*".
- Pizarras o lienzos de papel, con el título y la palabra "*Crujir*".
- Imágenes de huevos de tortuga.
- **Elemento sorpresa:** Huevos reales de tortuga o pelotas de ping-pong dispuestas en el suelo (sin revelar su identidad inicialmente).

3. Espacio para el "Gran Dibujo" (Momento III)

- **Superficie:** Piso liso y limpio para evitar lesiones o interferencias en los trazos.
- **Protección:** Zona resguardada de la exposición directa al sol.
- **Materiales:** Tizas de diversos colores y grosores dispuestas en bandejas.

4. Consideraciones sobre el Tiempo

- **Respeto al ritmo:** Brindar tiempo para pensar y crear, validando el silencio y la pausa.
- **Dinámica horizontal:** La conversación debe ser un "paseo", no una carrera, permitiendo que la palabra circule entre todos y no solo entre los más extrovertidos.
- **Cierre natural:** La actividad concluye cuando los temas se agoten o cuando el grupo alcance un punto de encuentro significativo.

C. GUÍA DE PREGUNTAS

Antes de la lectura (Anticipación):

- ¿De qué creen que tratará esta historia? / ¿Qué imaginan al escuchar el título?
- ¿Cómo se imaginan a Manolo? / ¿Quién o qué será?
- ¿Dónde vivirá y con quién?
- *(Señalando los huevos en el suelo):* ¿Qué creen que son? / ¿Por qué estarán aquí?

Después de la lectura (Comprensión y Reflexión):

- ¿Qué les pareció la historia? ¿Qué fue lo que más (o menos) les gustó?
- ¿Cómo nació Manolo?
- ¿Por qué se sentía aburrido? / ¿Qué hacían las tortugas mayores?
- ¿Qué inventó Manolo para entretenerse?
- ¿Qué hacen ustedes cuando se aburren? / ¿A qué juegan en casa y con quién?
- ¿Cuál es su juego favorito? / ¿Qué otros juegos podría haber inventado Manolo?

D. VINCULACIÓN CURRICULAR (BCEP)²

- **Ámbito:** Interacción y Comprensión del Entorno.
 - **Núcleo:** Comprensión del Entorno Sociocultural.
 - **OA 2:** Apreciar diversas formas de vida de comunidades... identificando sus características relevantes.
- **Ámbito:** Desarrollo Personal y Social.
 - **Núcleo:** Identidad y Autonomía.
 - **OAT 5:** Comunicar preferencias, opiniones e ideas en diversas situaciones cotidianas y juegos.

² https://parvularia.mineduc.cl/wp-content/uploads/2019/09/Bases_Curriculares_Ed_Parvularia_2018-1.pdf

E. EJES TEMÁTICOS Y CONCEPTOS CLAVE

- **El ambiente como "Tercer Educador":** Espacios que cuidan y enseñan.
- **La pregunta:** Herramienta para la participación activa.
- **Derechos:** Juego, Arte y Convivencia.
- **Habilidades:** Creatividad, sensibilidad, pensamiento crítico y creación colectiva.
- **Empatía:** Habilidad social (relacional) fundamental, que fortalece la convivencia en el reconocimiento de las emociones ajenas. Desarrollar empatía es una estrategia preventiva al maltrato o acoso escolar (bullying), ya que ayuda a inhibir la conducta violenta antes de que esta ocurra.

ANEXO:

Bitácora de Realización

1. Registro de Experiencia Pedagógica

Datos de la Actividad	Detalles del Registro
Establecimiento:	
Fecha / Periodo:	
Experiencia:	El Juego de Manolo
Nivel:	Educación Parvularia

2. Registro Narrativo de la Jornada

(Pega aquí el texto descriptivo de lo ocurrido durante la actividad):

3. Evidencia Visual y Observaciones

- **Registro Fotográfico:** Seleccionar y organizar en un álbum o portafolio
- **Hitos Relevantes:** Mencionar momentos clave donde la pregunta generó mayor reflexión o donde el dibujo colectivo mostró mayor cohesión.
- **Clima de Aula:** Describir el ambiente de cuidado y respeto logrado durante la sesión; también incorporar los de tensión y controversia (*estas situaciones suelen obviarse por ser considerados como faltas o errores, pero son las que dan cuenta de la realidad y sirven para movilizar la búsqueda de soluciones*).

4. Reflexión Post-Implementación

(Breve análisis sobre qué aspectos de la planificación funcionaron mejor y qué adaptaciones surgieron de forma espontánea durante la ejecución en la escuela).

