

PROYECTO DE ACCESO A LA EDUCACIÓN BILINGÜE

INTERCULTURAL PAEBI

World Learning/Save The Children

MODALIDADES DE EDUCACION INICIAL

**Adán Martínez MA, Consultor
Maureen Markey MA, Consultora**

SANTA CRUZ DEL QUICHE, ENERO DE 2001

A

SAVE THE CHILDREN

Jill Mc Farren Avilés

**PROYECTO ACCESO A LA EDUCACIÓN BILINGÜE INTERCULTURAL –
WORLD LEARNING PAEBI-**

Charles Tesar Director Nacional

John Oliver Cox Subdirector

COMPONENTE DE PREESCOLAR

Claudio Tzay, Coordinador

Agustina Tipaz Rojas, Asistente

PROYECTO DE ACCESO A LA EDUCACIÓN BILINGÜE..... 1

INTRODUCCION..... 5

I. MODALIDADES 5

- 1. CÍRCULOS DE CUENTOS Y JUEGOS DE ESTIMULACIÓN DEL DESARROLLO INFANTIL.....5
- 2. CAPACITACION DE MADRES PARA LA ESTIMULACIÓN DEL DESARROLLO INFANTIL EN LOS HOGARES7
- 3. PROGRAMAS RADIOFONICOS DE APOYO A LAS DIFERENTES MODALIDADES.....9
- 4. JARDIN SOBRE RUEDAS EN SECTORES RURALES.....10
- 5. MODALIDADES DE EDUCACION INICIAL DE ATENCION DIARIA11

II. PROPUESTA CURRICULAR..... 12

1. FUNDAMENTACION 12

- EL DESARROLLO DE LA PERSONA MAYA, UN PROCESO DE EQUILIBRACIÓN Y COMPLEMENTARIEDAD.....12

2. PROPUESTA PEDAGOGICA 17

- 2.1. PRINCIPIOS PEDAGOGICOS17
- 2.2. OBJETIVOS DEL CURRÍCULO18
 - OBJETIVO GENERAL18
 - OBJETIVOS ESPECIFICOS18
- 2.3. PERFIL DE EGRESO, DOMINIOS, COMPETENCIAS E INDICADORES DEL CURRÍCULO DE CUENTOS MAYA19
 - 2.3.1. PERFIL DE EGRESO DEL PREESCOLAR20
 - 2.3.2. COMPETENCIAS.....21
 - 2.3.2.3. [REDACTED]24
 - 2.3.2.4. [REDACTED]25
 - 2.3.2.5. TZIJ LA PALABRA (desarrollo comunicativo)27
- 2.4. CONTENIDOS DEL CURRÍCULO28

3. METODOLOGIA..... 29

- 3.1. CARACTERÍSTICAS GENERALES DE LAS GUÍAS.....29
- 3.2. COMPONENTES DE LAS UNIDADES.....31
 - 3.2.1. EL CUENTO O HISTORIA MAYA.....31
 - 3.2.2. JUÉGOS LIBRES.....36
- 3.3. RELACIONES ENTRE LAS PERSONAS PARTICIPANTES37
- 3.4. ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO37
 - LA SALA DE REUNIONES.....37
 - EL PATIO38
 - LA COMUNIDAD.....38

III. UNIDADES DE TRABAJO..... 39

- C -

1. LA COSECHA DE DON SILVERIO	39
1.1. HISTORIA	39
1.2. JUEGOS LIBRES.....	42
2. DON GUILLO Y SUS ALIMENTOS	44
2.1. EL CUENTO	44
2.2. JUEGOS LIBRES.....	47
3. EL CUERPO HUMANO.....	48
3.1. HISTORIA	48
3.2. JUEGOS LIBRES.....	52
4. LA SIEMBRA	53
4.1. CUENTO.....	53
4.2. JUEGOS LIBRES.....	56
LAS HERMANITAS.....	57
5.1. CUENTO.....	57
5.2. JUEGOS LIBRES.....	60
6. EL CURANDERO.....	61
6.1. CUENTO.....	61
6.2. JUEGOS LIBRES.....	67
7. LA NIÑA ABANDONADA	68
7.1. CUENTO.....	68
7.2. JUEGOS LIBRES.....	71
8. LOS MEDIOS DE TRANSPORTE.....	72
8.1. CUENTO.....	72
8.2. JUEGOS LIBRES.....	75
9. JUANITO Y SU BARRILETE DE NYLON.....	76
9.1. HISTORIA	76
9.2. JUEGOS LIBRES.....	79
10. EL NIÑO QUE DICE LA VERDAD	80
10.1. EL CUENTO	80
10.2. JUEGOS LIBRES.....	83
11. EL SAPO	84
11.1. CUENTO.....	84
11.2. JUEGOS LIBRES.....	87

d

12. EL CONSEJO DE LOS PÁJAROS	88
12.1. CUENTO.....	88
12.2. JUEGOS LIBRES.....	93
13. EL CONEJO DE OREJAS GRANDES	94
13.1. CUENTO.....	94
13.2. JUEGOS LIBRES.....	97
14. EL PÁJARO DE DOS CABEZAS	98
14.1. CUENTO.....	98
14.2. JUEGOS LIBRES.....	100
15. EL TAPIZ DE LA ABUELA	101
15.1. HISTORIA.....	101
15.2. JUEGOS LIBRES.....	104
16. LA GALLINA, LOS POLLITOS Y EL GAVILÁN.....	106
16.1. CUENTO.....	106
16.2. JUEGOS LIBRES.....	109
17. JOSÉ MARÍA Y CRISTINA VAN AL MERCADO	110
17.1. CUENTO.....	110
17.2. JUEGOS LIBRES.....	113
18. LOS SENTIMIENTOS DE UN ÁRBOL.....	114
18.1. CUENTO.....	114
ACTIVIDADES	114
18.2. JUEGOS LIBRES.....	116
19. LA MUJER QUE BRILLABA MÁS QUE EL SOL.....	117
19.1. CUENTO.....	117
19.2. JUEGOS LIBRES.....	120
20. LOS NIÑOS SORDOMUDOS.....	121
20.1. CUENTO.....	121
20.2. JUEGOS LIBRES.....	123

INTRODUCCION

Teniendo presente la importancia de la educación inicial, como base del mejoramiento de la vida y del éxito en la vida escolar, y la baja cobertura de los servicios de atención a los niños y niñas del área rural de El Quiché, debemos buscar diferentes caminos para ampliar y mejorar los servicios.

En El Quiché, además de las modalidades de atención diaria de Hogares Comunitarios, PAIN, Bienestar Social, Niños Refugiados, Párvulos y Preprimaria, sabemos que existen otras modalidades de atención a niños/as menores de seis años en jornadas de juego de dos veces por semana o de madres guías, que capacitan a grupos de madres para que estimulen el desarrollo de sus hijos en el hogar (Niños Masheños CCF) y que algunas iglesias tienen programas de recreación con niños/as en jornadas semanales.

Pero sabemos que las necesidades de estimulación del desarrollo de los niños/as son muy grandes y que es necesario imaginar y generar soluciones más amplias basadas en la comunidad, por ejemplo, a través de organizaciones locales de mujeres, de padres de familia, de grupos de jóvenes. Es importante concientizar estas organizaciones acerca de la importancia de la educación inicial para que la asuman como una meta y una tarea de la comunidad y no solamente de la familia o de las instituciones.

Tomando en cuenta estas posibilidades, estamos proponiendo utilizar las *Unidades de Trabajo del Currículo Preescolar* y los *Talleres de Capacitación para la Aplicación del Currículo de Cuentos Mayas* para facilitar el trabajo de estas organizaciones.

I. MODALIDADES

Las modalidades sugeridas son las siguientes:

- Círculos De Cuentos Y Juegos De Estimulación Del Desarrollo Infantil
- Capacitación De Madres Para La Estimulación Del Desarrollo Infantil En Los Hogares
- Programas Radiofónicos De Apoyo A Las Diferentes Modalidades
- Jardín Sobre Ruedas En Sectores Rurales
- Modalidades De Educación Inicial De Atención Diaria

I. CÍRCULOS DE CUENTOS Y JUEGOS DE ESTIMULACIÓN DEL DESARROLLO INFANTIL

Esta modalidad ha sido implementada en Bolivia con niños y madres guaraníes a través de talleres mensuales. La evaluación ha mostrado resultados muy buenos.

Ubicación y Población

Niños y Niñas y Madres del Area Rural.

Cada Círculo puede tener hasta quince niños/as de 3 a 6 años y sus respectivas mamás. Es mejor no trabajar con grupos más numerosos porque la calidad de la atención va a bajar.

Estrategias de Intervención

Esta modalidad educativa se basa en la organización de la comunidad, que contribuye a convertir a las familias, y sobre todo a las madres en agentes educativos capaces de acompañar, estimular y hacer seguimiento sistemático al desarrollo de sus hijos.

El trabajo se realiza en reuniones semanales o quincenales de 2 horas con los niños/as y 1 con las madres. En el trabajo con los niños pueden utilizar una Unidad de Trabajo del Currículo de Cuentos (UTCCM). Mientras el Promotor trabaja con los niños, las madres observan.

Y con las madres se reflexiona sobre lo que han observado en las dos horas anteriores.

Para complementar esta reflexión, pueden utilizar un Taller de Capacitación para La Aplicación del Currículo de Cuentos Mayas (TCACCM).

Al final de la sesión, el Promotor junto con las madres define actividades individualizadas para que las madres realicen en la casa con sus hijos. Estas actividades tienen como finalidad reforzar lo que se ha hecho en Círculo de Cuentos y Juegos.

Objetivos y Metas

Organizar actividades de estimulación del desarrollo infantil con niños y niñas con el fin de que disfruten de su vida y alcancen los prerequisites necesarios para tener éxito en la escuela.

Capacitar madres para que continúen reforzando el desarrollo de sus hijos a través de actividades de juego.

Promotores

Los Promotores o Promotoras pueden ser una o más personas, hombres o mujeres, casados o solteros, adultos o jóvenes. Su trabajo es voluntario. El estímulo que se le ofrece es la capacitación.

Reuniones con la comunidad

Los Promotores convocan a la comunidad cada dos o tres meses con el fin de analizar la situación de los niños y niñas y buscar soluciones para los casos especiales o difíciles o buscar apoyo para el trabajo de los Promotores. En estas reuniones se pueden utilizar

algunos TCACCM. relacionados con los derechos del niño/a, el desarrollo infantil, la salud y la nutrición y niños especiales.

Instalaciones Locativas

Lo más conveniente es que las actividades se realicen al aire libre. Pero si los Promotores tienen acceso a instalaciones comunitarias o a alguna casa de familia las pueden aprovechar.

Materiales Didácticos y Equipos en cada centro.

Cada círculo de contar con paquete completo de los Materiales del Currículo de Cuentos Mayas.

Sistemas de Monitoreo y Evaluación.

Instrumentos:

Cada seis meses los Promotores apoyados por los Técnicos llenan la ficha de Seguimiento para ver el avance de los niños y niñas.

Continuidad de la Modalidad

Es necesario que una Entidad como CCF, PAIN, HCs apoye esta modalidad con la capacitación y el seguimiento.

Además es conveniente que Programas como PROMASA apoye esta modalidad con raciones alimenticias para los niños/as.

2. CAPACITACION DE MADRES PARA LA ESTIMULACIÓN DEL DESARROLLO INFANTIL EN LOS HOGARES

Esta modalidad, a diferencia de la anterior, se dirige a la capacitación de grupos de madres para que ellas desarrollen actividades de estimulación con sus hijos en casa. Esta es utilizada por Niños Masheños CCF en Chichicastenango y se ha implantado prácticamente en todos los Países de América Latina con resultados satisfactorios.

Estrategias de Intervención

Esta modalidad educativa se basa en la capacitación de madres a través de talleres quincenales. para que desarrollen las competencias necesarias para estimular y hacer seguimiento sistemático al desarrollo de sus hijos.

El trabajo se realiza en reuniones quincenales de 2 o 3 horas con las madres en la comunidad.

Esta capacitación se puede realizar utilizando los Talleres de Capacitación para La Aplicación del Currículo de Cuentos Mayas (TCACCM) y las Unidades de Trabajo del Currículo Preescolar de Cuentos Mayas diseñados por Save The Children/PAEBI.

Sostenibilidad

En principio, la capacitación puede ser ofrecida por los Técnicos de PAEBI y DIGEBI, pero para promover la implementación de esta modalidad en comunidades distintas a aquellas donde está trabajando Niños Masheños es necesario que una Entidad diferente como Hogares Comunitarios y PAIN, o inclusive una ONG, la asuma como un programa propio.

Objetivos

Capacitar grupos de madres para que desarrollen las competencias necesarias para organizar actividades de estimulación con sus hijos.

Reuniones con la comunidad

Los Técnicos deben convocar a la comunidad cada dos o tres meses con el fin de analizar la situación de los niños y niñas y buscar soluciones para los casos especiales o difíciles o buscar apoyo para el trabajo de las madres. En estas reuniones se pueden utilizar algunos TCACCM, relacionados con los derechos del niño/a, el desarrollo infantil, la salud y la nutrición y niños especiales.

Materiales Didácticos y Equipos

El equipo que realice las capacitaciones de las madres deben contar con los materiales necesarios de acuerdo con el Currículo, especialmente los casetes de audio que contienen el Currículo.

Para su trabajo, la madre puede utilizar algunos componentes de las Unidades de Trabajo del Currículo Preescolar de Cuentos Mayas. Por ejemplo, puede escuchar el cuento y narrarlo al niño y realizar algunas actividades relacionadas con el mismo. puede modelar, bailar, cantar, dibujar, imitar con el niño.

Sistemas de Monitoreo y Evaluación.

Cada seis meses los Técnicos deben visitar a las madres en su casa para hacer una valoración del desarrollo de los niños. llena la ficha respectiva y dar apoyo a la madre para que mejore su desempeño.

Continuidad de la Modalidad

Es conveniente que Programas como PROMASA apoye esta modalidad con raciones alimenticias para los niños/as.

3. PROGRAMAS RADIOFONICOS DE APOYO A LAS DIFERENTES MODALIDADES

Una Modalidad de apoyo a las Modalidades anteriores son los programas radiofónicos. Se trata de diseñar y transmitir programas radiofónicos basados en el Currículo Preescolar de Cuentos Mayas y en la lengua materna de las madres y los niños.

También se pueden elaborar microprogramas radiales semanales sobre desarrollo infantil y formación de padres basados en los Talleres de Capacitación para la Aplicación del Currículo de Cuentos Mayas y en reportajes o entrevistas que resalten las acciones que están realizando las madres y familias en general con testimonios, entrevistas, experiencias, mensajes. Es un espacio de intercambio de experiencias locales donde se promueva la participación de los diferentes actores beneficiarios. Se pretende mantener el interés de las comunidades en relación con los proyectos a través de mensajes transmitidos a través de las emisoras locales.

Objetivos

Ofrecer apoyo a madres y demás personal que trabaja en educación inicial a través de los cuentos y actividades del Currículo o de los Talleres de Capacitación.

Alcanzar familias y niños que no tienen acceso a otros programas de educación inicial, ofreciéndoles estimulación de manera informal a través de los cuentos y actividades.

Periodicidad

Estos programas pueden realizarse cada semana, o dos veces a la semana transmitiendo el mismo programa.

Formato

Por el interés que despierta en el niño y aun en los adultos conviene utilizar el formato dramatizado.

Después de terminado el dramatizado, se pueden sugerir las actividades que no requieran materiales especiales.

Monitoreo

Para asegurar si el programa está siendo aprovechado por las familias y personal que labora en educación inicial conviene realizar un monitoreo periódico a través de instrumentos de fácil manejo.

4. JARDIN SOBRE RUEDAS EN SECTORES RURALES

La modalidad llamada Jardín sobre Ruedas ha sido utilizado en Chile por la FUNDACION INTEGRAL con bastante éxito.

Ubicación y Población

El Jardín sobre Ruedas en Sectores Rurales aborda la implementación de modalidades innovadoras y flexibles para niños de 0 a 6 años de sectores rurales, especialmente en familias que enfrentan situaciones de aislamiento sociocultural y geográfico, como es el caso de los retornados o algunas comunidades del Area Ixil. Es preciso seleccionar un sector donde haya unas 10 comunidades no muy lejanas unas de otras. El equipo se ubica en un lugar central y desde allí se desplaza cada día y regresa.

Qué busca?

El Jardín sobre Ruedas pretende resolver los siguientes problemas:

- Las condiciones de pobreza de las familias.
- Los déficits de desarrollo infantil.
- La menor cobertura de niños del área rural.
- El aislamiento físico y sociocultural de muchas familias del sector rural.
- Involucramiento y participación de los padres en el desarrollo de sus hijos.
- Carencia de información referida a la educación y desarrollo en comunidades rurales.
- Alto costo de las modalidades de atención en sectores de baja densidad poblacional.

Estrategias de Intervención

La estrategia consiste en un vehículo-camioneta acondicionado y equipado con material lúdico, educativo y didáctico, que estará a cargo de un animador comunitario y un conductor con perfil de promotor social. Es una estrategia ágil y dinámica que pretende sensibilizar a los padres sobre la importancia de la educación inicial y de su rol en el desarrollo de sus hijos, y realizar actividades lúdicas y comunitarias en favor de los niños, y potenciar y promover líderes en las localidades rurales.

Objetivos y Metas

- Generales

Promover el desarrollo infantil en comunidades rurales con condiciones de pobreza por medio de la implementación de un jardín infantil móvil, que favorezca la promoción familiar y comunitaria a través de una estrategia lúdica de desarrollo.

Ampliar la cobertura y mejorar la calidad de la atención a niños de 0 a 6 años de sectores rurales.

- **Específicos**

Favorecer las competencias de desarrollo de niños de 0 a 6 años de sectores rurales aislados, a través de actividades lúdicas.

Acrescentar las habilidades de las familias rurales acerca del desarrollo infantil.

Contribuir al aumento de la cobertura de los servicios de cuidado infantil en áreas rurales.

Cobertura

Durante un año se estarían cubriendo 10 comunidades, como mínimo con las tres estrategias que conjuntamente aseguran continuidad en los procesos de formación de los padres, de los líderes y de los niños menores de 6 años.

Se trata de que este equipo pueda ubicarse en un lugar equidistante desde donde se pueda desplazar cada día a una comunidad donde permanecerá un día completo. En la mañana trabajarán con dos grupos de niños de 3 a 6 años y por la tarde con madres.

Materiales

Es necesario que la camioneta esté dotada de los materiales que acompañan el Currículo.

Trabajo con la comunidad

Un tiempo de cada jornada estará dedicado a reunirse con personas de la comunidad para reflexionar sobre temas de educación inicial y promover liderzgos a favor de la educación de los niños y niñas.

Monitoreo

Cono todos los programas de esta índole es necesario un monitoreo periódico para asegurar el logro de las metas.

5. MODALIDADES DE EDUCACION INICIAL DE ATENCION DIARIA

Por último es necesario anotar que todas las modalidades de atención diaria a niños y niñas y padres, como Hogares Comunitarios, PAIN, Niños Refugiados, Bienestar Social, Madres Guías Niños Masheños, pueden utilizar tanto el Currículo Preescolar de Cuentos Mayas como los Talleres de Capacitación para la Aplicación del Currículo de Cuentos Mayas en su versión original teniendo en cuenta la flexibilidad que proponen ambos instrumentos.

II. PROPUESTA CURRICULAR

Este capítulo contiene los principios que sustentan y orientan el Currículo, los objetivos, el perfil de los niños/as egresados de los Programas Institucionales o Comunitarios de atención a los niños de 3 a 6 años, las competencias que deben alcanzar los niños/as, los contenidos, la estructura de las guías, los pasos metodológicos de cada guía, las relaciones entre los integrantes de la comunidad educativa y la organización del espacio. Para tener una mayor información, por favor remitirse Documento de Guías.

La propuesta está orientada a educadoras, promotores y padres de familia de las comunidades rurales del Departamento de El Quiché, interesados en promover la estimulación temprana de los niños y niñas de 3 a 6 años, que no tienen posibilidad de acceso a las escuelas de preprimaria bilingüe o centros parvularios.

1. FUNDAMENTACION

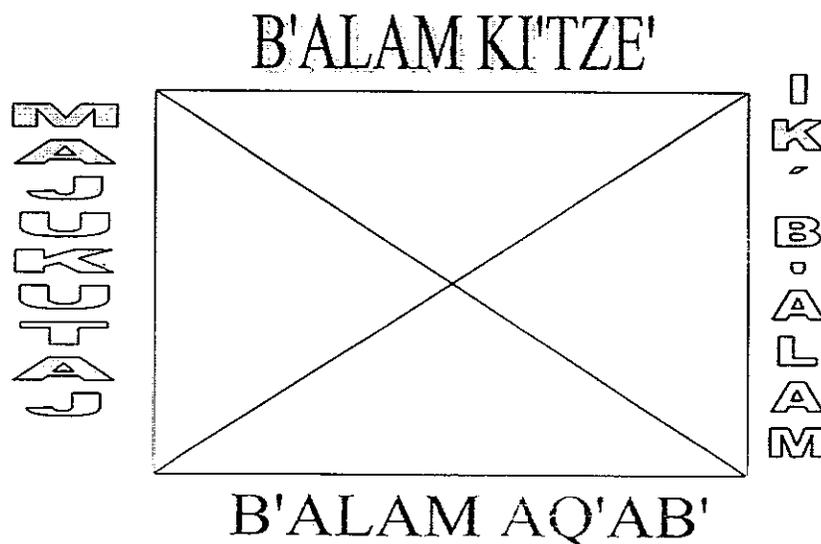
EL DESARROLLO DE LA PERSONA MAYA, UN PROCESO DE EQUILIBRACIÓN Y COMPLEMENTARIEDAD

El Currículo de Preescolar toma en cuenta la visión maya del desarrollo personal con el fin de orientar los procesos y las actividades hacia la promoción de los valores comunitarios y el fortalecimiento de la identidad de los niños/as.

Para los Mayas el punto de partida de todo proceso social es la **espiritualidad**, que se expresa concretamente en “estar equilibrado”. La energía que anima la materia debe equilibrarse. El concepto de energía en la cultura Maya ocupa un lugar central. La energía es entendida como la fuerza que lleva al hombre a lograr cada vez mayores niveles de conciencia para alcanzar el equilibrio y la armonía, el bienestar, la felicidad y la libertad. Se trata de llegar a sincronizar nuestras vibraciones con las vibraciones del cosmos hasta llegar a ser uno solo y convertirse en sol, fuente principal de la energía del universo.

El ser humano es una síntesis del cosmos y se rige por las mismas leyes. El es energía y fuente de energía. Su tarea es potencializar sus energías y neutralizar las tendencias negativas que originan el caos, la crisis y el desorden social y natural y que atentan contra la supervivencia de la especie humana en particular y del planeta en general. El cuadro siguiente sintetiza esta temática central de la cosmovisión maya.

	<p><i>MAJUKUTAJ: TZIJ LA PALABRA</i> Representa el norte, la energía del aire. Su manifestación es la sutileza, es el aliento de vida, el generador de ideas, su color es el blanco.</p>
<p><i>B'ALAMAQ'AB': EQALE'N EL SER</i> Representa el occidente, la energía de la tierra, su manifestación es lo oculto, lo interno, la noche, su color es negro.</p>	<p><i>IK' B'ALAM: CHAK LA ACCION</i> Representa el sur, la energía del agua, su manifestación es la naturaleza, el agua del planeta, es el dador de vida. Su color es amarillo.</p>



El ser, el pensamiento, la palabra y la acción representan las potencialidades humanas que cada persona debe desarrollar a través de su vida y coinciden con las áreas o dominios del desarrollo integral.

El Popol Vuh presenta la creación de la vida como un proceso de **equilibración o complementariedad**. En efecto, para realizar la creación, los seres sobrenaturales se ponen de acuerdo. Se unen el corazón del cielo y el corazón de la tierra. Se consultan, meditan y unen sus palabras y sus pensamientos y hacen brotar la vida. “Llegó aquí entonces la palabra, vinieron juntos Tepeu y Gucumatz, en la oscuridad, en la noche, y hablaron entre sí Tepeu y Gucumatz. Hablaron, pues, consultando entre sí y meditando; se pusieron de acuerdo, juntaron sus palabras y su pensamiento.”¹

- Resalta en el proceso creador una secuencia metodológica que puede orientar cualquier proceso de educación: la consulta (diálogo), la meditación, la unión de palabras y pensamientos (el consenso), el papel de la palabra (valor sagrado), la complementación.
- La creación de la vida es un amanecer. Primero son creadas la tierra y las montañas (minerales), luego las plantas y los animales y por último los mayas. Este orden genera en las personas una relación de respeto para con los seres de la naturaleza porque vienen a ser los antepasados de los mayas. Son sus hermanos mayores. La creación toda es una familia, de la cual los mayas forman parte. No están sobre los demás seres de la naturaleza, sino junto con ellos en plano de hermandad. Los animales cuidan a las plantas y los mayas cuidan de los animales.
- Los cuatro elementos que producen la vida y la mantienen, a saber, la tierra, el agua, el aire y el fuego constituyen un ejemplo de complementariedad. Si uno falta la vida desaparece.
- El proceso de la creación de los mayas subraya la importancia de comprender que la perfección debe ser la meta de todos los mayas pero que ésta no se logra sin problemas. Es el resultado de esfuerzos sucesivos. Las condiciones de la perfección son la palabra sabia, la búsqueda del conocimiento y de la existencia, el espíritu (sentimiento, el respeto a la naturaleza), la sencillez y la humildad, el reconocimiento y el agradecimiento por lo que hacen los demás en bien de la comunidad, el respeto hacia los demás, la reflexión y la meditación, la paz interior. Y al final de la creación, la perfección es obra conjunta de hombres y mujeres². “Luego tomaron en cuenta la construcción y formación de nuestra primera madre y padre, era de maíz amarillo y blanco el cuerpo, de alimento eran las piernas y brazos de la gente, de nuestros primeros padres; eran cuatro gentes construidas, solo alimento eran sus cuerpos.”³ Terminada la creación del varón y la mujer, dieron gracias al Creador y Formador.

¹ Recinos, Adrián: Versión del Popol Vuh. Sexta Edición. Edit. Piedra Santa. 1999. Pg. 13

² CNEM: Fundamentos de la Educación Maya, Guatemala 1999, VER pp. 29-47

³ Popol Vuh citado por: CNEM. Fundamentos de la Educación Maya. p. 44-45

- La creación para los mayas constituye un proceso ejemplar, en el sentido de que se convierte en modelo e ideal de todos los procesos humanos. Debe haber complementariedad entre padres e hijos; entre varones y mujeres; entre los mayores, los niños y los jóvenes. Por ejemplo, los mayores merecen ser consultados y escuchados porque ellos han vivido y han conocido lo bueno y lo malo. Haber vivido es una condición del consejo, como mecanismo formativo. El niño y el joven, que comienzan a vivir, se complementan con los mayores, que han vivido. La experiencia equilibra la vitalidad y la energía de la niñez y la juventud. De ahí la importancia del consejo en la formación y en la vida familiar y social.
- La complementación básica se da primeramente en la familia y luego en la comunidad. Cada persona tiene una tarea que cumplir: el padre, la madre y los hijos. El padre tiene su lugar, su función, sus utensilios. Un niño o una niña no puede apropiarse del lugar del padre, ni de sus utensilios. Sería una falta de respeto. Lo mismo sucede con la madre y con los mismos niños y niñas. El padre es quien asigna las tareas, estableciendo de esta manera un orden de complementariedad que se debe mantener para que la vida sea posible en la familia. Dentro de este contexto, el trabajo representa un valor fundamental.
- En la vida comunitaria, igualmente cada persona tiene una misión (su estrella) que debe cumplir y que está determinada por el día en que nace. El calendario maya tiene un papel fundamental en la organización social como diversidad complementaria. Las tareas o misiones son diferentes de acuerdo con las necesidades comunitarias: parteras, músicos etc. Ahora, cuando cada persona conoce su misión no puede haber lugar a las envidias, porque simplemente sabe que ese es su lugar en la comunidad y que los demás también tienen su lugar y las relaciones deben ser de respeto y de complementariedad. La misión es el proyecto de realización personal. La vida en la comunidad se torna muy difícil cuando cada uno deja de cumplir con su responsabilidad y se pierde el sentido de complementariedad. Esta es la raíz de los problemas. La vida comunitaria exige una sincronía entre todos sus participantes. Cada persona debe prepararse para desempeñar bien su función. La madurez personal se logra mediante el cumplimiento de los trabajos y compromisos con responsabilidad
- El aprecio por la belleza y la limpieza, que se manifiesta en los tejidos y en la disposición de la casa respectivamente, es característico de los mayas.

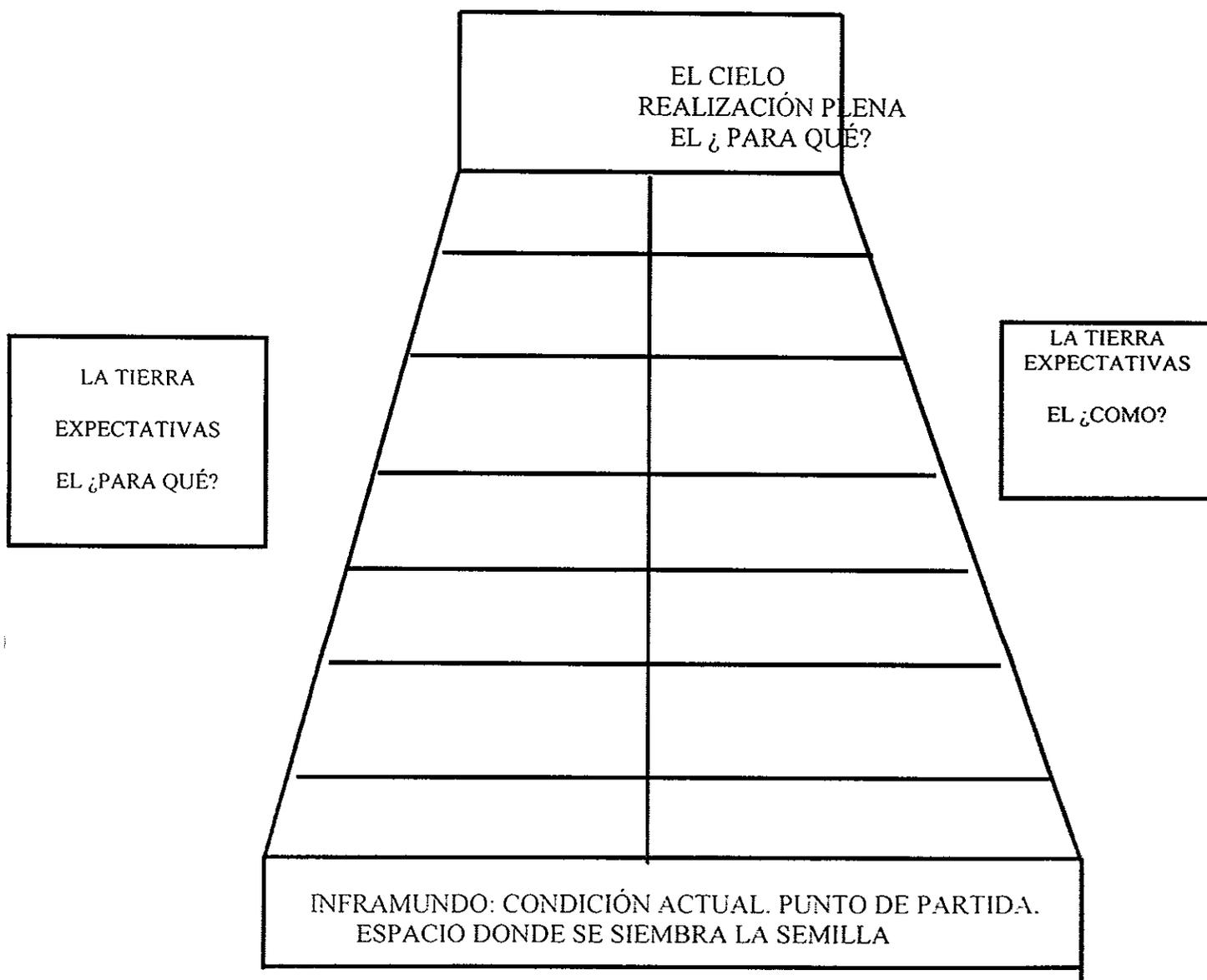
El Mundo Maya y su Relación con el desarrollo personal

El mundo maya distingue tres niveles: el cielo, la tierra y el inframundo. "El cielo representa el fruto de las plantas que germinan y crecen. (parte superior de la pirámide) El ¿para qué?. Es el objetivo último de las personas, que la realización plena de la persona

La tierra con la ayuda de los elementos de la misma naturaleza hace desarrollar las plantas. (Escalones de la pirámide). Es el espacio del cultivo y el crecimiento espiritual. Las personas en estrecha relación con la naturaleza cumplen su misión y llenan sus expectativas.

El inframundo, lugar donde se deposita y germina la semilla de las plantas, punto de partida.”⁴ (Parte baja de la pirámide) El momento de la concepción y el nacimiento. Tiene el sentido del comienzo de la vida biológica y espiritual. Es el momento de la definición de la misión.

PIRÁMIDE DEL DESARROLLO DE LA PERSONA MAYA



⁴ Aguaré, Melchor. Fundamentos para una educación maya, s.f. Igualmente en conversaciones personales y de grupo aportó la mayoría de los elementos básicos de esta parte filosófica.

Dentro de esta perspectiva, el desarrollo de los niños y las niñas podríamos entenderlo como un proceso de equilibración y complementación y de adquisición de los demás valores y saberes mayas. Es un proceso evolutivo de perfeccionamiento que va desde la concepción (comienzo, siembra de la semilla), pasando por la tierra (espacio de cultivo y crecimiento) hasta la realización plena en el cielo. Por lo mismo, el desarrollo personal será el proceso armónico y equilibrado de crecimiento y desarrollo físico, mental y social que experimentan los niños en sus primeros años de vida. A nivel personal debe haber equilibrio entre lo biológico, lo psicomotriz, lo afectivo, lo comunicativo y lo cognoscitivo. El proceso no puede centrarse en una dimensión con exclusión de las otras. Y a nivel del grupo de niños y niñas se promoverán las posibilidades de todos y cada uno y se desarrollarán actividades en las cuales puedan vivenciarse el equilibrio y la complementariedad entre lo personal y lo comunitario, entre los niños y las niñas; entre la Madre Comunitaria y los niños y las niñas; entre los padres, los niños y la Madre Comunitaria.

Por otro lado, la propuesta curricular deberá tener en cuenta la secuencia metodológica que se desprende del proceso creador: la consulta (diálogo), la meditación, la unión de palabras y pensamientos (el consenso), el papel de la palabra (valor sagrado), la complementariedad. Tanto el diseño de la propuesta como las guías curriculares se ubicarán dentro de esta estructura.

2. PROPUESTA PEDAGOGICA

2.1. PRINCIPIOS PEDAGOGICOS

Las guías curriculares se basan en unas creencias que tenemos sobre cómo educar a los niños/as y niñas que nos ayudarán a orientar la organización de los lugares donde trabajamos (jugamos) con los niños/as, las relaciones entre las personas vinculadas a los Programas institucionales o comunitarios de atención a los niños/as de 3 a 6 años (niños, educadora o promotor, padres y madres y demás miembros de la comunidad) y las actividades que desarrollamos día a día.

- Creemos que las personas (niño, niña, educadora o promotor, padres y demás miembros de la comunidad) los materiales (materiales didácticos, los espacios, los muebles) y los elementos técnicos (enfoque, metodología, organización del espacio) deben reflejar la complementariedad y el equilibrio. Lo mismo puede decirse de las actividades curriculares. En el Programa, el niño/a podrá experimentar que en la vida no está solo, sino que forma parte de la naturaleza y de la comunidad, y que cada uno tiene una misión que cumplir que se complementa con las misiones de los demás.
- Creemos que el niño/a maya aprende en la acción, entendida como juego. Aprende observando y experimentando. Todo lo quiere observar y hacer. En la acción los niños/as maya desarrollan la capacidad de conocer, de quererse a sí mismos y a los

demás, de moverse y desplazarse con equilibrio y de trabajar y de comunicarse con los demás. En consecuencia, las guías se centrarán básicamente en el juego.

- Creemos que los niños/as gozan de la capacidad de elegir los juegos que les parezcan mejores. Esto nos exige a los adultos tener confianza en ellos, aunque se equivoquen y tener materiales o actividades para que elijan. Es una libertad con límites, como el respeto a la libertad de los otros, a los valores comunitarios, etc. Las actividades que desarrollará los Programas deben encaminarse a permitir que los niños/as aprendan a actuar con independencia y responsabilidad porque solo así podrán cumplir su misión y complementarse con los demás y con la naturaleza.
- Creemos que cada niño y cada niña necesita desarrollar su propia personalidad y sus potencialidades individuales. Necesitan aprender a confiar en sí mismos, a meditar y a buscar su propio perfeccionamiento como niñas o niños a través de esfuerzos sucesivos. Esta es una condición para poder jugar su papel complementario en la comunidad. De acuerdo con esta creencia las guías contienen actividades individuales y evaluaciones del desarrollo individual.
- Pero también creemos que los niños/as maya necesitan aprender a vivir como miembros de una comunidad, a desarrollar su responsabilidad social y a confiar en los demás, lo cual se hace realidad en el cumplimiento de la propia misión como aporte a la comunidad, en la valoración y el respeto a los demás, hombres y mujeres por igual. Las guías curriculares incluyen actividades orientadas a promover la participación de niños y niñas, el trabajo (juego) en grupo y el sentido de solidaridad.
- Creemos que los niños/as maya desarrollan su vida en un contexto concreto, cuyos habitantes tienen unas maneras propias de ver el mundo y de actuar en él. Allí en ese contexto tiene sentido su vida. Por lo mismo, las guías curriculares están ubicadas en ese contexto. No son ajenas a la comunidad donde desarrollan sus vidas.
- Por último, creemos que los niños/as maya están echando las bases de identidad personal y cultural, las bases de su sentido de pertenencia a un sexo y a un grupo humano concreto. Por lo mismo, las guías curriculares promueven el fortalecimiento del orgullo de pertenecer a una comunidad concreta, a través del uso de la lengua materna, de relatos de la tradición oral maya, de canciones, danzas y juegos de su medio.

2.2. OBJETIVOS DEL CURRÍCULO

OBJETIVO GENERAL

Promover el desarrollo de los niños/as menores de 6 años, que no reciben educación formal, a través de una propuesta educativa que les permita vivir con más posibilidades su infancia e ingresar a la escuela con los prerrequisitos de desarrollo indispensables, que hagan más probable su éxito escolar y su permanencia en el sistema educativo.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

Generar situaciones educativas lúdicas que permitan a los niños/as:

- Reconocerse como niñas o niños pertenecientes a una familia y a una comunidad cultural con cuyos miembros interactúan dentro de relaciones de complementariedad y equidad.
- Comunicar libremente sus sentimientos e intereses con libertad y seguridad crecientes a través de su lengua materna y demás expresiones culturales comunitarias.
- Manejar su cuerpo de manera coordinada y armónica, desarrollando las capacidades de moverse y desplazarse con seguridad.
- Desarrollar la capacidad de resolver problemas de manera creativa a nivel personal y colectivo a través de la observación, la exploración y la experimentación.
- Conocer sus derechos y algunas estrategias para hacerlos respetar en su familia, en la comunidad y en la sociedad.

2.3. PERFIL DE EGRESO, DOMINIOS, COMPETENCIAS E INDICADORES DEL CURRÍCULO DE CUENTOS MAYA

El perfil de egreso de los niños/as y las competencias que deben alcanzar durante el preescolar son dos elementos interrelacionados y, para algunos, casi idénticos. El perfil define el horizonte que orienta y da sentido a los procesos y actividades educativas. Responde al tipo de comunidad (proyecto global de vida de la comunidad) que un grupo humano quiere construir. Tiene un carácter más político.

Las competencias constituyen metas pedagógicas generales que los educandos deben alcanzar a través de un proceso concreto. Son un conjunto de acciones que un estudiante o aprendiz realiza en un contexto particular y que cumplen las exigencias específicas del mismo. Las competencias son de carácter actuacional. Las competencias incluyen de manera integrada varios aspectos: saber (conocimientos, saberes), saber hacer (habilidades y destrezas), hacer (capacidad para poner en práctica el conjunto de comportamientos adecuados en función de las exigencias específicas de la situación), saber estar (capacidad de integrarse a un grupo, aceptando y cumpliendo sus normas).

querer hacer (mostrar la motivación para poner en juego los aspectos anteriores). De este modo una competencia no es una habilidad o un comportamiento aislado sino la unión integrada y armónica de todos los aspectos en el desempeño de una actividad laboral concreta.⁵

El ejercicio de las competencias exige una ética. La persona competente no puede ejercerlas de cualquier manera sino de acuerdo con criterios actitudinales acordes a la situación concreta.

La persona construye las competencias con esfuerzo y constancia. El avance en una competencia potencia la construcción de otras. Las competencias tienen sentido dentro del perfil pero también dentro de un enfoque pedagógico.

Por ejemplo: “puedo participar en juegos de movimiento del cuerpo” es una competencia del área de motricidad gruesa, que requiere capacidades como “poder jugar un partido de fútbol”, que a su vez exige capacidades como seguir instrucciones y manejar reglas (área cognoscitiva), trabajar en equipo, saber ganar o perder (socioafectiva), interpretar las señales del juez y de los demás compañeros (comunicación). Tratando de construir una competencia como la del ejemplo anterior se potencian prácticamente todas las áreas del desarrollo. Pero además la competencia mencionada se ubica dentro de un enfoque que toma a la persona del niño/a como centro y protagonista de su proceso de desarrollo y promueve valores comunitarios maya como la complementariedad, el respeto y la disciplina, entre otros.

Por otro lado, las actividades del currículo se diseñan para ir alcanzando o desarrollando las competencias. La presente propuesta curricular incluye un perfil del egresado, que describimos a continuación, y un conjunto de competencias y capacidades o indicadores, que vendrán luego.

2.3.1. PERFIL DE EGRESO DEL PREESCOLAR

El niño/a al finalizar el preescolar tienen las siguientes características:

Motricidad Gruesa

Participan en juegos de movimiento del cuerpo.

Manejan su cuerpo con equilibrio y ritmo.

Ayudan con más propiedad en las actividades de la casa o del campo

Manejan utensilios del hogar, la escuela y la comunidad.

Motricidad Fina

Se visten y se ponen el calzado sin asistencia de otra persona.

Arman y desarman, construyen y desbaratan con materiales del medio objetos de la experiencia cotidiana.

⁵ CERDA, G. La evaluación como experiencia total. Cooperativa del Magisterio. Santafé de Bogotá. pp. 235-248.

Representan con dos o tres detalles a través del dibujo o del modelado realidades cotidianas.

Colaboran en actividades de la casa, como desgranar el maíz, seleccionar granos etc.

Socio-afectividad

Respetan normas escolares, familiares y comunitarias y establecen y cumplen reglas en el juego.

Conocen su cuerpo y las formas de cuidarlo.

Tienen confianza en sí mismos y en sus posibilidades y saben confiar en personas conocidas.

Identifican y afrontan peligros de la vida diaria.

Tratan de resolver problemas con sus compañeros a través de la palabra.

Valoran y respetan la experiencia de los mayores.

Responden por las tareas que les corresponden o que se les asignen.

Son solidarios en el grupo escolar, familiar y comunitario.

Les gusta participar en las fiestas de la familia y la comunidad.

Se sienten orgullosos de su familia, de su comunidad y de su cultura.

Respetan los seres de la naturaleza que hay en su entorno.

Demuestran gusto en colaborar en el trabajo de la casa.

Desarrollo cognoscitivo

Clasifican y ordenan los seres que le rodean según criterios de forma, color, tamaño, peso, medida...

Ubican los objetos de su entorno con relación a otros objetos y a sí mismos.

Pueden contar cantidades menores que diez.

Distinguen y dibujan figuras geométricas.

Se ubican en el tiempo y en el espacio de acuerdo con su cosmovisión.

Identifican los tiempos y las formas de siembra y cosecha en su comunidad.

Comunicación

Leen elementos de la realidad, láminas, cuentos, secuencias gráficas, rompecabezas, frases, palabras.

Inventan cuentos, palabras, frases con asistencia del maestro en lengua materna.

Dibujan elementos de su medio.

Diferencian entre escritura y dibujo.

Les gusta hojear libros que tienen dibujos.

Escuchan a los demás y participan en una conversación dando su opinión en lengua materna.

Manejan la voz de acuerdo con situaciones concretas.

Expresan sus pensamientos y sentimientos a través de gestos, palabras, dibujos etc.

Reciben y dan órdenes hasta de tres pasos.

2.3.2. COMPETENCIAS

Los cuadros siguientes recogen las competencias por áreas, que deben alcanzar los niños/as y los indicadores (capacidades), que permiten ver en forma concreta el proceso seguido por el niño/a en el logro de las competencias.

2.3.2.1. CHAK LA ACCION (desarrollo físico)

Representa el sur, la energía del agua, su manifestación es la naturaleza, el agua del planeta, es el dador de vida. Su color es amarillo.

MOTRICIDAD GRUESA

COMPETENCIAS	INDICADORES/CAPACIDADES
Puedo participar en juegos de movimiento del cuerpo.	<p>Puedo trepar a un árbol</p> <p>Puedo correr y llevar arrastrando un palo o una piedra con una cuerda</p> <p>Puedo dar vueltas de gato.</p> <p>Puedo darle una patada a un balón de fútbol</p> <p>Me echo a rodar en el pasto</p> <p>Puedo imitar movimientos de animales y personajes que aparecen en la lámina o en el cuento.</p> <p>Puedo golpear una pelota con un palo.</p> <p>Puedo rodar una llanta y correr al mismo tiempo</p> <p>Cuando estoy corriendo y me dan orden de parar, me quedo quieto.</p>
Puedo manejar mi cuerpo con equilibrio	<p>Me paro en un solo pie</p> <p>Salto en un pie</p> <p>Puedo dar algunos pasos llevando en la cabeza un recipiente vacío. Puedo correr y cambiar de dirección sin parar</p> <p>Corro en una dirección y paro</p> <p>Puedo correr y cambiar de dirección cuando me dan una orden</p> <p>Puedo transportar una tabla o una bandeja con tacitas sin dejarlas caer Camino sobre una tabla hacia adelante, hacia atrás y hacia los lados.</p>
Puedo manejar mi cuerpo con ritmo.	<p>Me gusta bailar al son de una música.</p> <p>Alzo a mi hermanito pequeño y bailo al mismo tiempo</p> <p>Puedo llevar el ritmo de una danza</p> <p>Llevo el ritmo de una canción con mi cuerpo</p>

MOTRICIDAD FINA

COMPETENCIAS	INDICADORES/CAPACIDADES
Estoy avanzando	Puedo quitarme los zapatos sin ayuda

<p>en la destreza de vestirme</p>	<p>Puedo quitarme los pantalones y la camiseta sin ayuda Puedo abrir y cerrar la llave del agua Suelto la cuerda que amarra la puerta de la casa. Puedo ponerme la chumpa solo Puedo vestir una muñeca. Puedo quitarme y ponerme el güipil Puedo hacer nudos en una tela, en una cuerda Puedo doblar mi ropa Puedo amarrar la cuerda que asegura la puerta de la casa Puedo amarrarme los zapatos sin ayuda</p>
<p>Estoy avanzando en mi capacidad de armar y desarmar, construir y desbaratar.</p>	<p>Hago caminos con tierra, arena o piedra Hago casas con arena Hago tortillas con lodo Hago torres con latas y bloques Hago un carrito con una piedra o un palito Hago una muñeca con lodo, papel o trapos Puedo pegarle a un punto fijo con una piedra Puedo hacer una casa con palos, piedras o lodo y la encierro con una cerca de palitos. Puedo hacer el techo de la casa con hojas, palos, papeles Puedo colocar palitos, semillas o piedritas en los agujeros de la tabla. Puedo abrir un hoyo para sembrar una planta Puedo coger una fruta o una flor sin dañar la planta Puedo construir una casita con ventanas y puertas Puedo rasgar hojas de árboles en partes pequeñas e iguales y pegarlas en un cartón, en una tabla o en un periódico En la tabla con hoyos, coloco semillas y armo figuras de animales, árboles o personas. Coloreo piedritas o semillas con diferentes colores y hago figuras en la tabla. Coloco palitos en los hoyos de la tabla y con un hilo hago figuras Hago hoyitos en hilera en el piso del patio con palitos o piedras hago figuras</p>
<p>Puedo ayudar en las tareas de la cocina</p>	<p>Puedo voltear la tortilla en el comal. Participo en el lavado de los trastos después de la comida Limpio la mesa con trapo antes y después de la comida Puedo moler pepas en la piedra de moler. Puedo recoger agua en una jarra, llenar un vaso por fuera y llevarlo de un lugar a otro sin derramarla. Puedo revolver agua en una olla con una cuchara sin derramarla fuera. Puedo abrir una bolsa de frijoles sin romperla completamente Puedo servir la comida con cucharón. Puedo cortar papas, cebollas, verduras para hacer la comida sin cortarme</p>
<p>Puedo hacer dibujos en el suelo</p>	<p>Puedo manejar una piedra o un palo para escribir en el suelo. Puedo hacer líneas rectas, círculos, cuadrados, triángulos.</p>

con una palito o con una piedra o con otros materiales y describirlos.	<p>Puedo dibujar a mi mamá y a mi papá con ojos y boca.</p> <p>Puedo dibujar animales y plantas</p> <p>Trato de escribir palabras</p> <p>Me gusta pintar</p> <p>Puedo escribir letras con lápiz en un papel</p> <p>Puedo escribir mi nombre</p> <p>Puedo dibujar una persona con ojos, boca, orejas, brazos, piernas y pelo</p> <p>Puedo dibujar un paisaje con tres o más objetos.</p>
--	---

2.3.2.3. **EQALE'N EL SER (desarrollo socioafectivo)**

COMPETENCIAS	INDICADORES/CAPACIDADES
Estoy aprendiendo el comportamiento que debo tener en mi familia.	<p>Me gusta jugar a traer agua, a cocinar, a cuidar el bebé, a papá y mamá.</p> <p>Me gusta irme con mis hermanos y mis hermanas mayores.</p> <p>Saludo y escucho a mis padres.</p> <p>Me gusta entretener a mis hermanitos pequeños.</p> <p>Me gusta ayudar en algunas tareas en mi casa.</p> <p>Me gusta ayudar a mi mamá en el cuidado de mi hermanito.</p> <p>Me gusta vestir a mi hermanito pequeño.</p> <p>Identifico en la práctica cómo debo comportarme con mis abuelos, con mis padres y con mis hermanos.</p>
Estoy aprendiendo el comportamiento que debo tener en mi comunidad.	<p>Me gusta participar en la rutina de las actividades en los Programas.</p> <p>Expreso compasión o susto cuando alguien se cae.</p> <p>Puedo hacer la misma actividad con mis compañeros de mi edad.</p> <p>Me gusta ayudar a mis compañeros.</p> <p>Después de cada actividad ayudo a colocar las cosas en su lugar.</p> <p>Comparto los juegos con mis compañeros.</p> <p>Trato de cumplir algunas reglas en los juegos.</p> <p>Cumplo las reglas en los juegos.</p> <p>Puedo inventar un juego con reglas.</p> <p>Me gusta cooperar en las actividades dlos Programas, como la preparación de los alimentos.</p> <p>Me gusta participar en las fiestas de la comunidad.</p> <p>Puedo liderar o ser ejemplo en un juego.</p> <p>Puedo jugar a la pelota con mis compañeros.</p>
Estoy aprendiendo el comportamiento que debo tener con la naturaleza	<p>Me gusta jugar a sembrar, a cuidar las plantas y los animales.</p> <p>Me gusta jugar al aire libre con mis hermanos y mis compañeros.</p> <p>Puedo dar comida a las gallinas con mis padres.</p> <p>Identifico en la práctica que hay plantas y animales que debo cuidar.</p> <p>Me gusta ir a mirar los cultivos con mis padres.</p> <p>Me gusta jugar al aire libre con mis hermanos y mis compañeros.</p> <p>Me gusta jugar a trepar en los árboles, a tirar piedras en el agua, a trabajar con</p>

	<p>Piedras y tierra.</p> <p>Puedo ayudar a cuidar los animales a tiempo.</p> <p>Puedo ir al campo con mi papá o mi mamá y ayudar a recoger frutos y a ver los animales.</p> <p>Ayudo a cuidar las plantas del jardín.</p> <p>Cuando salimos paseo, tengo cuidado de no maltratar las plantas y los animales.</p>
<p>Conozco mi cuerpo y las formas de cuidarlo.</p>	<p>Me identifico como niño o niña.</p> <p>Identifico en la práctica algunos peligros</p> <p>Identifico las diferencias entre ser padre y ser madre.</p> <p>Puedo identificar las partes de mi cuerpo con su propio nombre.</p> <p>Puedo lavarme las manos y la cara sin ayuda</p> <p>Puedo cepillarme mis dientes</p> <p>Puedo expresar mis sentimientos llamando a mi mamá o a mi papá.</p> <p>Reconozco con palabras los peligros.</p> <p>Puedo expresar con palabras mi dolor cuando estoy herido.</p> <p>Puedo secarme la cara y las manos con una toalla</p> <p>Puedo bañar y secar a mi hermanito</p> <p>Puedo bañarme y secarme con una toalla.</p> <p>Puedo explicar con palabras los peligros</p> <p>Cuando soy maltratado, puedo contárselo a un adulto en quien tengo confianza.</p>
<p>Estoy desarrollando la confianza en mí mismo y en los demás.</p>	<p>Conozco mi nombre, los nombres de mis padres y los nombres de mis compañeros.</p> <p>Puedo describir mi casa.</p> <p>Puedo indicar dónde viven mis vecinos.</p> <p>Me puedo separar de mis padres sin problema.</p> <p>Cuando tengo un problema se lo cuento a los adultos en quienes tengo confianza.</p> <p>Puedo hablar delante de mis compañeros sin miedo.</p> <p>Me siento contento cuando hago bien mis tareas</p> <p>Puedo hacer mandados solo.</p> <p>Puedo solucionar problemas con mis palabras.</p> <p>Puedo reclamar a mis compañeros cuando me maltratan..</p> <p>Respeto a mis compañeros y compañeras como iguales.</p> <p>Defiendo a mis compañeros y compañeras cuando otro les quiere maltratar.</p> <p>Puedo solucionar problemas con mis palabras.</p> <p>Reclamo a mis compañeros cuando me maltratan.</p> <p>Me siento contento cuando hago bien mis tareas.</p> <p>Me gusta compartir con mis compañeros y la Educadora o Promotor lo que me alegra y lo que me pone triste y las historias de los que pasa.</p>

2.3.2.4. 

COMPETENCIAS	INDICADORES/CAPACIDADES
Estoy aprendiendo a resolver problemas	<p>Puedo utilizar una piedra, como si fuera un pan, un radio, un carro, una papa.</p> <p>Puedo hacer un hoyo en la tierra utilizando una piedra, un palo, una cuchara...</p> <p>Aprendo a utilizar el lodo para hacer varias cosas por ejemplo, tortillas, papas.</p> <p>Aprendo a resolver problemas mirando a mi papá. Por ejemplo, como mi papá construye un puente con palos, llena un hoyo con tierra en el camino y así yo también puedo jugar a hacer puentes o a hacer hoyos y llenarlos de tierra.</p> <p>Soy capaz de colaborar con mis compañeros a inventar un juego con sus reglas: al papá y a la mamá, por ejemplo; o imitar animales siguiendo instrucciones.</p> <p>Puedo jugar a hacer casas, caminos, puentes porque he visto gente haciéndolos de verdad. Y cuando me preguntan puedo explicarlo.</p> <p>Puedo buscar ayuda para resolver algún problema, por ejemplo, puedo buscar a mi papá para que me ayude a mover una silla.</p> <p>Cuando invento un juego, puedo explicar qué estoy haciendo y por qué.</p> <p>Puedo explicar las reglas del juego que invento.</p> <p>Puedo pedir ayuda para resolver problema y explicárselo a mis compañeros</p> <p>Puedo formular y resolver adivinanzas. (El final de un cuento)</p>
Estoy aprendiendo a ordenar mi mundo	<p>Puedo ordenar los trastos después de lavarlos: tazas con tazas, cucharas con cucharas...</p> <p>Puedo mover muebles para lograr mis metas.</p> <p>Puedo organizar secuencias de dos pasos: primero cocinamos y luego comemos.</p> <p>Puedo ordenar secuencias de dibujos cada vez más grandes.</p> <p>Puedo contar lo que hice ayer, lo que hago hoy y lo que haré mañana.</p> <p>Puedo organizar secuencias de cuatro pasos: primero sembramos, luego cosechamos, después hacemos tortillas y por último comemos.</p>
Estoy aprendiendo a ubicar los objetos con relación a otros	<p>Puedo indicar en la naturaleza los objetos que están cerca, lejos, arriba, abajo, encima debajo, al lado de otros.</p> <p>Puedo indicar los objetos que están cerca o lejos, arriba, abajo, al lado, encima, debajo de otros una la lámina.</p>
Estoy aprendiendo números y cantidades	<p>Cuando tengo varios montoncitos de piedras, distingo dónde hay más y dónde hay menos</p> <p>Puedo llenar líneas en la tabla con distintos objetos y puedo contar cuántos tengo en cada línea. Puedo decir dónde hay más y dónde hay menos.</p> <p>Cuando tengo varios montoncitos de 10 piedras o menos, puedo contarlas.</p> <p>Puedo contar personas, animales o cosas que hay en una lámina.</p>
Estoy aprendiendo a identificar y/o	<p>Puedo identificar formas en una lámina o en un rompecabezas.</p> <p>Puedo separar frijoles blancos y negros.</p>

<p>agrupar los objetos por su color y su forma su tamaño, su peso, su longitud y latitud, volumen.</p>	<p>Puedo colocar en la tabla con agujeros, una línea de flores rojas y otra de piedritas. Puedo identificar y agrupar objetos de la naturaleza por su color en la naturaleza. Identifico los colores maya, rojo, amarillo, negro y blanco en una lámina Utilizo criterios de clasificación adecuadamente para describir objetos. Puedo hacer clasificaciones complejas, utilizando más de un criterio simultáneamente.</p>
<p>Estoy aprendiendo a leer y escribir mi mundo</p>	<p>Puedo decir qué veo en la lámina. Puedo representar personas, animales o cosas a través de dibujos Puedo expresar mis sentimientos a través de un dibujo. Puedo escuchar un cuento y luego contarlo con mis palabras. Puedo inventar un cuento. Puedo hacer figuras de plantas, animales o personas con piedritas o palitos en la tabla. Puedo hacer dibujos cada vez con más detalles. Puedo escribir mi nombre Puedo dibujar varios círculos con objetos dentro y luego identificar dónde hay más y dónde hay menos. Puedo hacer en la tabla figuras que los demás pueden identificar.</p>

2.3.2.5. TZIJ LA PALABRA (desarrollo comunicativo)

COMPETENCIAS	INDICADORES/CAPACIDADES
<p>Estoy avanzando en expresar lo que siento y pienso con palabras, con dibujos, con gestos...</p>	<p>Puedo imitar los sonidos y los gestos que mencionan las canciones. Puedo repetir frases que se repiten en las canciones y en los cuentos. Me gusta escuchar historias, canciones, chistes. Me gusta cantar, inventar y contar cuentos. Me encantan cuentos y canciones que incluyen movimientos Puedo expresar lo que me sucede a través de diferentes maneras, por ejemplo los títeres. Puedo contar a la Educadora o Promotor, a mis padres y a mis compañeros lo que me sucede. Puedo organizar las secuencias y contar qué pasó.</p>
<p>Estoy ampliando mi vocabulario y mi habilidad para comunicarme</p>	<p>Puedo captar y utilizar vocabulario nuevo como nombres, adjetivos, contrarios. Me gusta jugar con la voz, por ejemplo cantar una canción con un solo sonido, gritar y hablar suave, imitar las voces de los animales o los ruidos de las máquinas... Espero mi turno para hablar. Participo en discusiones: doy mi opinión</p>
<p>Estoy aprendiendo las reglas de</p>	<p>Cuando los adultos están hablando, espero que ellos me den la oportunidad o solicito la palabra utilizando fórmulas de cortesía de la</p>

cortesía de mi cultura	comunidad. Saludo a mis abuelos de acuerdo a la tradición maya.
Puedo seguir órdenes	Puedo recibir y dar órdenes de un paso en mi casa, en los Programas y el juego... Puedo recibir y dar órdenes de dos pasos en mi casa, en los Programas y el juego... Puedo recibir y dar órdenes de tres pasos en mi casa, en los Programas y el juego...

2.4. CONTENIDOS DEL CURRÍCULO

Los contenidos del currículo incluyen la valoración del desarrollo de los niños/as en cinco áreas básicas: motricidad gruesa, motricidad fina, socioafectividad, desarrollo cognoscitivo y comunicación. El desarrollo de estas áreas se cruza con tres ejes básicos: yo (relaciones consigo mismo), los demás (relaciones con los demás) y la naturaleza (relaciones con el medio natural que le rodea).

Los temas concretos son de la experiencia cotidiana de los niños/as: las aves, los animales domésticos, las plantas medicinales, la preparación de las comidas, los alimentos en general, la siembra, la cosecha, las fiestas comunitarias, la familia, la comunidad, las relaciones entre niños y niñas, el cuerpo, el arte, los derechos del niño, el médico tradicional, los nahuales, el barrilete, los rituales sagrados, los medios de transporte ... , que permiten desarrollar muchas actividades orientadas al desarrollo de las competencias de los niños/as sin sacarlos de su contexto.

Además de las áreas tradicionales del Preescolar, se ha incluido el área de la protección de los derechos de niños y niñas en su contexto. Por este motivo, en los Programas de Atención a la Infancia se respetan y promueven, de manera especial, los derechos de las niñas y niños. Por esta razón:

- Tratamos por igual a los niños/as, con cariño y respeto.
- No les castigamos, golpeamos, humillamos, amenazamos ni despreciamos.
- Defendemos y hacemos respetar la igualdad de derechos de los niños/as.
- Respetamos las diferencias culturales y de idioma de los niños/as.
- Denunciamos en las Instituciones Defensoras del Menor los casos de maltrato a los niños/as.
- Damos charlas a padres y madres de familia para que no maltraten a sus hijas e hijos.
- Orientamos a los padres y madres para que protejan a sus hijas de la misma manera que lo hacen con sus hijos.

3. METODOLOGIA

El conjunto de Guías que integran la propuesta curricular para la estimulación de los niños/as de 3 a 6 años en los Programas de Atención a la Infancia en El Quiché constituye una propuesta formativa a través de actividades lúdicas, que resalta el sentido de complementariedad a nivel de las áreas del desarrollo, de las actividades y de los participantes en los procesos de desarrollo de los niños/as.

Una guía es un instrumento didáctico conformado por un conjunto de elementos interrelacionados que permiten desarrollar actividades orientadas a alcanzar competencias en las diferentes áreas del desarrollo infantil.

3.1. CARACTERÍSTICAS GENERALES DE LAS GUÍAS

En general, las guías tienen unas características que es importante tomar en cuenta. Veámoslo.

- Las guías están diseñadas de modo que se puedan utilizar de acuerdo con eventos comunitarios y épocas o estaciones del año. Por ejemplo, la guía de la cosecha se puede desarrollar cuando la gente está recogiendo el maíz o el frijol, para que tenga más sentido. En efecto, el niño/a estará recibiendo estimulación de todas partes sobre el mismo tema. Otro ejemplo: la Guía del Barrilete, conviene desarrollarla la primera semana de Noviembre, cuando el cielo se llena de barriletes.
- Por otra parte el desarrollo de cada guía puede durar una semana o más. Y muchas actividades se pueden repetir de acuerdo con los intereses de los niños/as.
- Las Guías están concebidas como un menú de posibilidades que permite a la educadora o promotor y a los niños/as seleccionar juntos lo que más convenga. Por eso no están organizadas por días ni con horarios estrictos. Esta característica de las guías obliga a seleccionar y planear las actividades de cada día de acuerdo con la metodología maya, que sugiere unos pasos concretos, que es preciso seguir en todas las actividades:
 - Meditar (pensar): Pensemos un momento a ver qué queremos hacer hoy, teniendo en cuenta las posibilidades que nos ofrecen las guías. La educadora o promotor deberá tener una visión del conjunto de las temáticas y de las actividades y presentar algunas posibilidades para que los niños/as puedan elegir. Conviene, por ejemplo, tener actividades en dibujos en el Papelógrafo para que los niños/as seleccionen.
 - Unir los pensamientos y las palabras (diálogo). Después de pensar, ponemos en común lo que podemos hacer y nos ponemos de acuerdo. La Educadora o Promotor

debe animar a los niños/as a participar con sus propuestas y tener en cuenta lo que digan.

- Actuar organizadamente. Después de seleccionar lo que vamos a hacer, nos organizamos y lo realizamos. Dependiendo de las metas que nos fijemos para el día, podemos organizarnos pero siempre teniendo en cuenta las habilidades de cada niño. Podemos hacer grupos de niños mayores y niños menores o grupos mixtos. En estos últimos se busca que los mayores le ayuden a los menores. El tamaño de los grupos depende de las habilidades de los niños/as.
- Cada guía desarrolla un tema que ayuda al niño/a a conocerse y valorarse a sí mismo, a conocer y valorar la familia y la comunidad y la naturaleza que le rodea.
- Se sugieren algunos materiales que la educadora o el promotor pueden utilizar de manera creativa en el desarrollo de las actividades.
- El desarrollo de las actividades parte de los saberes, habilidades, destrezas y valores que los niños/as ya tienen. En efecto, el niño/a, que llega a los Programas, ha tenido muchas experiencias relacionadas con los tres ejes centrales y en cada una de las áreas básicas. Experiencias que le han enriquecido o que le han hecho daño. Es importante crear un clima de confianza para que puedan expresar sus sentimientos, sus preferencias y sus resistencias, sus gustos y sus disgustos... Pero las actividades se deben organizar de tal modo que les ayuden a los niños/as a ir más allá de su experiencia, a reflexionarla y valorarla.
- Por último, las actividades son suficientemente abiertas para que la Educadora o Promotor las pueda adaptar a los niveles de desarrollo individual de cada niño, incluyendo los niños/as con dificultades especiales. Por ejemplo, las secuencias gráficas. Podemos presentar todas las fichas a un niño que entiende los conceptos de secuencia temporal (al principio, en seguida, después y por último) y que tiene un nivel de comprensión alto. En cambio, un niño de tres años no maneja estos conceptos. Está comenzando y podemos ayudarlo a desarrollar su comprensión dándole algunas fichas que permitan identificar con claridad lo que pasó primero y lo que pasó después o seas dos pasos de la secuencia. Así le podemos enseñar vocabulario y el concepto de antes y después. Con cada actividad, la educadora o el promotor puede hacer este tipo de cambios de acuerdo con la edad y el desarrollo del niño.

Otro ejemplo son las canciones. El niño de tres años puede cantar y puede manejar gestos que acompañan las palabras pero que no cambian tan rápido y que utilizan algo de motricidad gruesa y no solo de motricidad fina, puede sentado cantar y hacer movimientos con las manos. En cambio un niño de 5 años puede manejar gestos que cambian más rápidamente, puede cantar, bailar y mover las manos al mismo tiempo.

Es responsabilidad de la educadora o promotor conocer los niños y adaptar las actividades al proceso de cada uno.

3.2. COMPONENTES DE LAS UNIDADES

Cada Unidad está integrada por dos partes: Un relato Maya y Juegos Libres

a. Un relato maya,

- Una lámina que recoge el contenido del relato (historia o cuento),
- Uno o dos cantos
- Uno o dos poemas,
- Rompecabezas,
- Secuencias gráficas.
- Adivinanzas,
- Una Dramatización,
- Arte

Modelado,

Danza,

- Dibujo y Escritura.

b. Juegos libres

Y una variedad de actividades o juegos relacionadas con el relato, la lámina, las canciones y los poemas y con las áreas de desarrollo del niño/a y la niña.

En seguida vamos a ver más en detalle qué es una guía y cuáles son sus características y qué es cada uno de sus componentes y cuál su proceso metodológico.

3.2.1. EL CUENTO O HISTORIA MAYA

3.2.1.1. Narración Del Cuento

El cuento es una expresión literaria popular del pueblo maya, que recoge los valores de la complementariedad, el respeto, el trabajo y los trasmite de manera agradable e interesante

para los niños/as. Es un mecanismo tradicional de socialización de los niños/as mayas y como dice bellamente Humberto Ak'abal, "cada uno (relato) de ellos mantiene latente el espíritu de una cultura. la fuerza de una identidad y son el rostro de un pueblo ante otros pueblos. Guatemala tiene el privilegio de contar con esa riqueza para mantener viva su identidad en el concierto del niño".⁶ Es un mecanismo tradicional de socialización de los niños/as maya.

⁶ Save The Children. Saberes Milenarios 2001 Guatemala.

Facilita el desarrollo integral, por ejemplo, la ampliación de vocabulario, la expresión de los sentimientos, la identificación con una comunidad concreta (su organización, sus normas, los roles de las personas), con una lengua, con una manera de pensar y resolver los problemas. Igualmente facilita el conocimiento de su entorno natural. Y dado que los niños/as en sus primeros años están construyendo las bases de su identidad personal y cultural, los cuentos son un mecanismo importante para el desarrollo de la autoestima y la confianza en sí mismos. Además los cuentos son sencillos y fáciles de manejar por cualquier persona, independientemente de su nivel escolar y facilitan el logro de las metas educativas en estos primeros años de vida de los niños/as.

Por estos motivos, el cuento es el elemento central de la presente propuesta curricular. Los diferentes elementos de la guía, que describiremos a continuación, desarrollan diversos aspectos del cuento y de los niños/as.

Pasos Metodológicos

- La Educadora o Promotor escucha el cuento varias veces .
- Se lo cuenta a los niños/as cada día, mientras trabaje con esta Guía.
- En el segundo o tercer día puede hacer cambios. Por ejemplo, parar y preguntar que pasará, qué vendrá después; preparar frases que los niños/as puedan repetir para que interactúen; animar a los niños/as para que cuenten el cuento con sus palabras; construir un cuento con los niños/as...

Cada día puede variar las actividades, buscando que haya más dificultad y participación de los niños/as.

3.2.1.2. La Lámina

La lámina es un elemento visual, que estimula el sentido de la vista y la imaginación. Es un dibujo relacionado con el cuento. Los niños/as al observar la lámina se admiran y se estimulan a explicar lo que representa. De esta manera la lámina, también, facilita el desarrollo de las habilidades de lectura. El niño/a descubre que el dibujo representa algo de su experiencia (los animales, las plantas, las personas) y ésta es una habilidad básica de lectura.

Además, podemos organizar juegos más específicos, como identificar colores, formas, nombres de animales o cosas, tamaños y ubicación y desarrollar habilidades como el trabajo en grupo (complementación).

Pasos Metodológicos:

- Observamos la lámina en silencio
- Los niños/as pueden hablar libremente sobre lo que han observado.
- Organización de juegos que tengan en cuenta las competencias.

3.2.1.3. El Rompecabezas

El rompecabezas es un juego con reglas que se relaciona con los sentidos de la vista y del tacto. Está hecho con partes de un todo, que representa el cuento o algún elemento del cuento (planta, una animal, un paisaje). Armando el rompecabezas, el niño/a aprende a analizar las formas y detalles como los colores y las figuras, a manejar las partes y a descubrir el lugar de cada una. Al mismo tiempo, algunos rompecabezas desarrollan la motricidad fina.

Pasos Metodológicos:

- Observar las partes del rompecabezas.
- Hablar sobre las formas y los colores.
- Armarlos en grupos.

3.2.1.4. Secuencia Gráfica

La secuencia constituye un juego, que se relaciona directamente con el cuento. Tiene que ver con la vista, el tacto y las habilidades cognitivas. Es un conjunto de cuatro o más dibujitos, que representan partes del cuento. El juego consiste en reconstruir el cuento con estos dibujitos. Al armar la secuencia, los niños/as aprenden a explicar sus pensamientos con libertad y a desarrollar el pensamiento lógico.

Pasos Metodológicos

- Presentar los dibujos uno por uno.
- Charlar sobre lo que representa cada uno.
- Recordar el cuento.
- Armar la secuencia cada uno a su manera. Hay que dar tiempo para que el niño/a explique sus razones para armarlo así.
- Se puede también armarlos en grupos.

3.2.1.5. El Canto

El Canto es una actividad, relacionada con algún aspecto del cuento, que desarrolla la habilidad de escuchar e interpretar sonidos armónicamente.

Cuando los niños/as cantan aprenden a escuchar, a manejar la voz, a llevar el ritmo con su cuerpo. También aprenden a realizar actividades en grupo, a memorizar y observar reglas.

Pasos Metodológicos

- Escuchar atentamente la canción.
- Repetirla frase por frase.
- Repetirla frase por frase y hacer los movimientos que sugiere la canción.
- Interpretar la canción completa con sus movimientos.

3.2.1.6. Arte

- El modelado se relaciona con el cuento y es una actividad directamente relacionada con la motricidad fina. También permite desarrollar la imaginación y la creatividad.

Cuando el niño/a trabaja el modelado está aprendiendo la textura de los materiales, el control de los músculos cortos, la expresión de su manera de ver a través de una obra de arte (un animal, una persona de lodo o plastilina) y está desarrollando la creatividad.

Pasos Metodológicos

- Decidir qué material vamos a usar.
 - Buscarlo,
 - Prepararlo,
 - Modelar.
 - Exponer la obra. Puede cada niño explicar su trabajo durante el proceso o al final.
-
- La danza se relaciona con el cuento. Es una expresión cultural de los sentimientos personales o colectivos a través del movimiento rítmico del cuerpo, siempre acompañado de música.

Cuando el niño/a danza está aprendiendo el control de su cuerpo (motricidad gruesa), el ritmo, la relación entre la música y el movimiento y a seguir reglas. También desarrolla la creatividad y la capacidad de trabajar en grupo (complementariedad) y fortalece la identidad cultural.

Pasos Metodológicos

- Seleccionar la música
- Escucharla atentamente (podemos mover las manos, los pies u otra parte del cuerpo para llevar el ritmo).
- La Educadora o Promotor hace una demostración.
- Todos danzan

3.2.1.7. Dibujo

El dibujo constituye una expresión de la creatividad y de la manera de ver el mundo. Es una actividad de escritura relacionada con el cuento.

Cuando el niño/a dibuja está aprendiendo cómo manejar un lápiz y un papel o un espacio físico, y al mismo tiempo a representar sus ideas y su realidad y a diferenciar los objetos concretos de su representación en el dibujo. Es una habilidad básica de la escritura.

Pasos Metodológicos

- El dibujo es una actividad libre. Pero la Educadora o Promotor debe ir pasando por donde está cada niño y hablar con él sobre lo que está haciendo, sobre los colores, las formas, los tamaños y sobre el objeto.
- Una vez el niño/a ha terminado su obra, la Educadora o Promotor le pregunta qué es y escribe una o frase (dicha por el niño/a) encima del dibujo.
- Por último, hacemos una exposición en la sala.

3.2.1.8. Dramatización

La dramatización es una actividad relacionada con el cuento. Busca la expresión de hechos o sentimientos e ideas a través de los movimientos y gestos del cuerpo, acompañados o no de la palabra.

Cuando el niño/a participa en una dramatización está aprendiendo a interactuar con los compañeros, a seguir reglas e instrucciones, a expresar sus experiencias, a desarrollar el lenguaje oral y corporal.

Pasos Metodológicos

- Preparar lo que vamos hacer.
- Buscar lo que necesitamos
- Decidir quién va a hacer qué.
- Realizar la presentación.

3.2.1.9. Poema

El poema también se relaciona con el cuento. Estimula la imaginación y ampliación del lenguaje.

Cuando el niño/a declama un poema, está aprendiendo vocabulario, pronunciación, manejo de la voz; está fortaleciendo la autoestima y la identidad.

Pasos Metodológicos

- La Educadora o Promotor declama el poema.
- Los niños/as lo repiten frase por frase.
- Declaman el poema completo
- Después le incluyen variaciones o juegos de la voz al declamar el poema.

3.2.1.10. Adivinanzas

La adivinanza es una pregunta con algunas claves para responderla. Es un rompecabezas mental. Es un juego de imaginación y análisis. Cuando los niños/as están resolviendo una adivinanza están desarrollando la imaginación y las habilidades cognoscitivas.

Pasos Metodológicos

- La Educadora o Promotor dice la adivinanza
- Los niños/as tratan de contestarla.
- Si no lo logran, la Educadora o Promotor les da claves.
- Luego, los niños/as pueden ensayar a inventar adivinanzas y compartirlas con el grupo.

3.2.2. JUEGOS LIBRES

Los juegos libres incluyen diferentes actividades, como jugar con bloques, con arena, con rompecabezas, con los juguetes de la cocina, con las herramientas de trabajo.

También incluye juegos al aire libre como el avioncito, la pelota, trepar árboles, correr, saltar...

Lo que caracteriza los juegos libres es la posibilidad de que el niño/a pueda seleccionarlos ellos mismos individualmente o en grupo. De esta manera tienen la oportunidad de desarrollar la autonomía, la concentración en sus intereses naturales, la autoestima, la habilidad de pensar, analizar y seleccionar lo que más convenga.

Pasos Metodológicos

- La Educadora o Promotor selecciona y prepara algunos juegos (3 o más) y fija un tiempo.
- El grupo se pone de acuerdo sobre qué actividades van a realizar.
- Cada niño expresa lo que quiere hacer.
- La Educadora o Promotor debe pasar por donde está cada niño y hablar sobre lo que está haciendo.

- Al final, la Educadora o Promotor le pregunta a cada uno en el grupo qué hizo y cómo se sintió.

3.3. RELACIONES ENTRE LAS PERSONAS PARTICIPANTES

De acuerdo con los principios pedagógicos, las relaciones entre los niños/as, entre la Educadora o Promotor y los niños/as y entre los Programas y la comunidad deben manifestar el valor de complementariedad. Cada parte tiene unas tareas concretas y cada uno respeta el rol del otro. Por ejemplo, la Educadora o Promotor tiene la misión de cuidar y educar a los niños/as y niñas, de propiciar un ambiente cálido, afectivo donde cada uno se sienta tenido en cuenta y valorado como persona. Todos los niños/as se sienten en casa. La Educadora o Promotor los trata a todos con cariño, atendiendo a cada niño según sus posibilidades. Ella observa e identifica cuáles son esas posibilidades para ayudarle a fortalecerlas. Los niños/as, por su parte, disfrutan este ambiente y realizan algunos aprendizajes y esta actitud de los niños/as estimula a la Educadora o Promotor para continuar mejorando su atención.

Los niños/as participan por igual en todas las tareas del Programas sin distinciones. Por ejemplo, todos participan en los juegos dentro de la sala de reuniones y también en los juegos al aire libre, en la preparación de los alimentos, en la limpieza. En este sentido, la tarea de la Educadora o Promotor es cuidar que no se generen discriminaciones de ninguna clase y cuando se presenten, aprovechar la oportunidad para reforzar el valor de la igualdad de derechos y deberes.

La Educadora o Promotor es responsable frente a la comunidad de cuidar y educar a los niños/as, pero la comunidad es responsable de apoyar a la Educadora o Promotor para que el Programa marche bien. Por ejemplo, si la Educadora o Promotor debe proporcionar a los niños/as agua hervida pero no tiene ollas suficientes, la comunidad debe colaborar buscando los recursos necesarios para que la Educadora o Promotor pueda cumplir con esta responsabilidad. Otro ejemplo: Si la Educadora o Promotor está orientando a los niños/as y niñas para que haya igualdad y equidad entre ellos, la familia debe trabajar en la misma línea para no confundirlos.

La Educadora o Promotor, colabora con la comunidad ofreciendo a los padres y madres capacitación para que puedan cumplir mejor su atención a los niños/as, pero la comunidad debe participar en las reuniones y colaborar en la estimulación de sus hijos.

3.4. ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO

LA SALA DE REUNIONES

El ideal es que el espacio sea suficientemente amplio, iluminado como para disponer los materiales en rincones, siempre visibles para que los niños/as en los tiempos de juegos libres los puedan seleccionar y utilizar. Si no se pueden disponer en rincones, sí deben

estar, por ejemplo, clasificados en cajas plásticas que dejen ver el contenido o entre cajas de cartón marcadas con dibujos que permitan al niño identificar qué materiales hay dentro.

Cuando los niños/as realicen actividades en la sala de reuniones, es importante que puedan sentarse cómodamente sobre petates en el suelo o en las sillas, en círculo donde todos puedan verse la cara.

La decoración de la sala de reuniones debe ser contextualizada, en el sentido de que tenga en cuenta su edad, su cultura, su lengua y su realidad social. Debe disponerse de tal manera que esté al nivel de los ojos del niño/as y que tenga sentido para ellos. En la decoración se deben manifestar claramente los principios pedagógicos. Los dibujos de los niños/as deben estar expuestos y es conveniente que haya un sector de la pared donde siempre están los trabajos de los niños/as, sin amontonarlos, ordenados de modo que los puedan observar con facilidad.

EL PATIO

Un segundo espacio de juego es el patio de la casa. Simplemente debe estar limpio y seguro para que los niños/as puedan jugar libremente sin preocupación. Los niños/as se deben sentir bien y orgullosos, como en casa. Si el patio está limpio, el niño/a querrá mantenerlo limpio.

LA COMUNIDAD

El tercer espacio de juego es la comunidad. Este espacio lo utilizamos como espacio de observación, de visitas, de interacción con los diferentes talentos existentes en la comunidad. Permite entrar en contacto con la naturaleza (plantas, corrientes de agua, animales ...), el conocimiento de la comunidad y el fortalecimiento de la identidad personal y cultural. Es un espacio que hace que los niños/as se sientan en casa, que pueden disfrutar, jugar, correr, saltar, trepar sin miedos y temores. En este caso la comunidad debe facilitar las actividades y colaborar para que salgan bien.

III. UNIDADES DE TRABAJO

Incluimos en esta sección una selección de Unidades que pueden desarrollarse en las modalidades propuestas. No obstante, si faltaren o se quisiesen utilizar otras Unidades, les remitimos al Currículo Preescolar de Cuentos Maya.

1. LA COSECHA DE DON SILVERIO

1.1. HISTORIA

Hace algunos años para el tiempo de la cosecha, Don Silverio, tenía una cosecha, y contrató a sus vecinos para recogerla. Los vecinos se pusieron muy contentos porque aquello había sido siempre una fiesta. En esta ocasión se reunieron más de 25 personas, incluyendo a Juanita y a sus dos hermanitos.

Llegaron muy temprano, el día de la tapisca. Los señores preparaban sus redes y matates y el Ju'chubal' (hecho de hueso). Entonces Juanita vio que algunos llegaban con cuernos, chinchines y trompetas, y le preguntó a Don Silverio:

- Por qué traen instrumentos musicales, es que va a haber fiesta?
- Sí, cada año cuando recogemos la cosecha hacemos una gran fiesta.
- Y a qué momento tocan los instrumentos, si todos van a trabajar, replicó Juanita
- Sí, pues. Mientras unos trabajan, los otros tocan los instrumentos y cantan canciones de alegría.

Juanita llamó a sus hermanitos y se fueron a donde estaban los músicos, quienes ya estaba tocando y cantando.

Mientras tapiscaban reinaba un ambiente de fiesta y emoción, ya que los trabajadores silbaban, contaban chistes, historias, leyendas y también tocaban los instrumentos y cantaban.

Así mismo los trabajadores gritaban:

- Don Silverio, ya queremos atol.

Y cada vez que pasaba un amigo o una señorita, los molestaban contagiándoles su alegría.

Cuando llegó la hora del almuerzo, Doña Teresa, esposa de Don Silverio, sirvió comida abundante. Cada plato contenía mucha carne, bastante chile y demás condimentos, frijoles, güisquiles y un montón de tortillas calientes.

Juanita y sus hermanitos recibieron también grandes platos de comida.

Al final de la tapisca, todos los trabajadores regresaban muy cansados y alegres a la casa de Don Silverio, quien muy contento les decía:

- Tomen ahora sí el atol que tanto pidieron durante el día. Ahí está en estas ollas. Lo deben terminar antes de irse.

Juanita y su hermanitos tomaron atol hasta que no quisieron más. Entonces, se dieron cuenta que en el altar Maya había algunas mazorcas que tenían Q'ani'l (gusano que hace un hoyito en el corazón de la mazorca) y algunas milpas con varias ramitas. Y preguntaron a Don Silverio por qué tenía estas cosas allí.

Don Silverio, muy amable, llevó a Juanita y a sus hermanos hasta el altar, y les explicó:

- El Q'ani'l y la milpa que tiene varias ramitas para nosotros son sagradas y muy especiales. Por esto los colocamos en un altar y les quemamos incienso.

Los niños entendieron la explicación, y regresaron a su casa con su padre contentos de haber estado en la tapisca y haber hablado con Don Silverio.

ACTIVIDADES

PRESENTACIÓN DE LA LÁMINA

- La educadora empieza diciendo a los niños que cierren los ojos por un momento y que imaginen algo sobre “la tapisca”.
Luego, niños relaten su sueño.
- Culminada la lluvia de ideas, les presenta la lámina.
- Luego la educadora les pide a los niños que abran bien sus ojitos y que digan qué es lo que miran en el dibujo. ¿Cuántas personas hay en la lámina? ¿Cuántos hombres y cuántas mujeres? ¿Quiénes son altos y quiénes son bajitos? ¿Quiénes están lejos y quiénes están cerca? ¿Qué colores observan en la lámina? ¿Cuántas cosas rojas hay? ¿Cuántos zapatos negros?

NARRACIÓN DE LA HISTORIA

- Luego la educadora pide a los niños que escuchen con atención el relato de la historia (lo realiza con música de fondo suave: (sones))
- Jugamos a ver qué clases de maíz conocen los niños.

La educadora lleva una mazorca de cada color. Luego les pide a los niños que toquen cada una de las mazorcas y que digan de qué color es el que están tocando, si es grande o pequeña, si es lisa o granulada.

- La educadora le da a cada niño o niña una vejiga de un color (blanco, amarillo, rojo y negro) pero tratando de que todos los colores sean repartidos en la misma cantidad, por ejemplo: dos rojos, dos amarillos, dos negros y dos blancos.
Luego les enseña a los niños cómo se infla una vejiga.

La educadora pide a los niños que inflen sus vejigas. (los niños que no puedan , serán ayudados por sus compañeros más grandecitos.)

Luego que todos se pongan a jugar con las vejigas en el aire y que no las dejen caer en el suelo.

La educadora pide a cada quien que agarre una vejiga.

La educadora pide que se junten los blancos, rojos, negros y amarillos.

La educadora pide a los niños que hagan un círculo con sus vejigas en la mano.

La educadora pide a los niños que pongan las vejigas arriba, en medio y abajo.

La educadora se coloca viendo al occidente, luego pide a los niños rojos que se coloquen atrás, luego pide a los negros que se coloquen adelante, los amarillos a su izquierda y a los blancos a su derecha y luego que haga rotar a todos.

- Qué hubiera sucedido si los vecinos no hubieran ayudado a recoger la cosecha de Don Silverio?
- Qué les gustó más de la fiesta de la cosecha.?

CANCIÓN

- La educadora enseña la canción a los niños.

Q'onojel utz ri ixim
qonojel utz qana'o
qatij ri q'eq, qatij ri q'an
qatij ri saq, qatij ri kyeq.

- En el momento en que estén cantando y cuando vayan mencionando los colores, los niños deben levantar las vejigas de acuerdo al color que les tocó.

VAMOS A APRENDER UN POEMA

Qonojel ojwinaq ixim
Kunal k'o q'an chaqe
Rumal k'o jujan saq
Tuquje' k'o q'eq
kumal k'o kqaq
Rajwaxik kqaj qib'

- Para finalizar la educadora da a conocer normas de conducta relacionadas con el maíz: no deben pasarse sobre el maíz, no jugar, no sentarse sobre el maíz, etc.
- Salida: vamos a ver una actividad de cosecha. Y pedimos al dueño que nos cuente todas las actividades que realizó.

ROMPECABEZAS

- Armemos el rompecabezas de la cosecha
- Juguemos a identificar los pedazos grandes y los pedazos pequeños en el rompecabezas.

ARTE

Modelado

- Tomamos un papel y hacemos una milpa, pegando hojas traídas de la cosecha con engrudo. Pueden cortar con tijeras las partes que van a pegar.
- También pueden hacer este ejercicio en el patio con una milpa en miniatura.

Danza

- Vamos a buscar el son de la cosecha y organizamos un baile.
- podemos bailar al son de los instrumentos que tenemos.

Dibujo

- El niño dibuja el objeto que más le interesó en el cuento. La educadora escribe el nombre debajo.

ADIVINANZAS

- Fui con mis hermanitos a la cosecha de Don Silverio y hablé con él. Quién soy?
- Estoy en el altar Maya y tengo varias ramitas. Quién soy?
- Hago hoyitos en el corazón de la mazorca y estoy en el altar Maya. Quién soy?

SECUENCIA GRÁFICA:

Vamos a narrar la historia utilizando la secuencia. Podemos hacerlo a partir una sola ficha, de dos o las cuatro.

1.2. JUEGOS LIBRES

- Preparemos en grupo una comida de Cosecha. Puede ser el almuerzo del día.

- Realizar actividades sobre la cosecha. Hacer un dibujo grande de la milpa con colores y colocarla en el rincón de la cocina para estimular la creatividad de los niños.

Tener una canasta con materiales de la cosecha(hojas, cañas) y engrudo para que jueguen.

La educadora prepara fichas con dibujos relacionados con el cuento. Los niños hacen parejas. Por ejemplo, las mazorcas de los cuatro colores.

2. DON GUILLO Y SUS ALIMENTOS

2.1. EL CUENTO

Don Güillo es un anciano que tiene 100 años y aún se encuentra muy bien de salud y muy potente.

Un día, su nieto Jeremías le preguntó:

- Abuelo, cómo es que usted ha vivido muchos años y casi no se enferma.

El abuelo se quedó mirándolo con cariño y le contestó con orgullo:

- Mi secreto está en los alimentos, que consumo cada día.

Jeremías le replicó con curiosidad:

- ¿Y qué come, abuelito. Yo no lo he visto que coma nada especial?

- Pues ahí está lo importante. Alimentarse bien no quiere decir comer cosas raras o especiales. Yo me alimento de caldo de hierba mora (imut), una cucharada de miel blanca todos los días (us kab'), caldo de puntas de ayote, tamalitos de chipilín, atoles de haba, de maíz quebrantado y de cacao. También me alimento de verduras, papa, yuca, camote, chinta (uxe' kish'), bledo, punta de güisquil y hongos. Me gusta mucho la fruta, como la naranja, los bananos, la sandía, el melón, los jocotes, la guayaba, la lima, la manzana, el durazno, el limón, la pera y la anona. A veces como pepitas de ayote, de manía y de zapote.

- Abuelito, pero come muchas cosas. Casi todo esto se produce aquí en la comunidad. Pocas cosas vienen de otras partes.

- Sí, pues. Así es. Aquí la tierra produce todo lo necesario. No hay necesidad de comprar cosas, que no alimentan y que producen mucha basura. Tengo experiencia y por esto le aconsejo que no coma cosas que no tienen nada de vitaminas, como los ricinos, trotáis, dulces, galletas, aguas gaseosas, chicles y otras galguerías, que además dañan los dientes.

Jeremías, mirándole la boca, le dice:

- ¡Ah! ¿Por eso es que mi abuelito tiene todavía buenos los dientes?

- De plano, que sí. A mí no me falta ni un solo diente. Todos los tengo perfectamente.

Jeremías no hizo más preguntas. Se quedó pensando en lo bueno que es comer lo que produce la tierra.

ACTIVIDADES

PRESENTACIÓN DE LA LÁMINA.

- Sentémonos en círculo y observemos con atención la lámina.

Juguemos a decir lo que hemos observado en la lámina: lo que nos ha gustado más, lo que no nos ha gustado.

Conocemos situaciones parecidas a al que presenta la lámina? Qué pensamos de estas situaciones?

- Juguemos a contar qué comemos en nuestras casas.
¿Qué nos gusta más?

NARRACIÓN DE LA HISTORIA

Un día antes, pedir a los niños que lleven productos comestibles que se producen en la comunidad.

- Contemos con los niños cuántos productos reunieron? Cuántos de éstos son cosechados por sus papás? Cuántos han sido comprados?
- Juguemos a nombrar los productos que comemos cocinados (papa, ejote, güisquil) y los que comemos crudos (banano, naranja, manzana, guayaba). También digamos nombres de bebidas (atol de elote, atol de masa).
- Podemos dibujar los productos en papeles y luego reunirlos y clasificarlos los en grupos.
- Juguemos por grupos a decir productos comestibles grandes y pequeños.
También nombremos productos verdes, rojos, y amarillos, blancos y negros.
- Por qué Don Guillo ha tenido una larga vida sin enfermedades?
Qué diferencias ven entre las cosas que se compran y las que se producen en casa?

VAMOS A PREPARAR TODOS JUNTOS EL ALMUERZO.

- Nos sentamos en círculo y colocamos en el centro los productos que vamos a cocinar.
Coloquemos en un sitio los productos largos, en otro los redondos. Hagamos ejercicios de despepitar las alverjas, de quitar el tronquito de ejote y la ñita de las habas (según el menú que se vaya a preparar).
Mientras se cocina el almuerzo, limpiamos la mesa con un trapo y colocamos los trastos.
Luego servimos, nos sentamos a la mesa y comemos.
- Después damos la gracias al Corazón del Cielo y al Corazón de la Tierra.
Por último limpiamos la mesa, lavamos los trastos y los colocamos cada uno en su lugar.

ADIVINANZAS

- Adivinanza juguemos a adivinar.

En una caja tenemos verduras luego los niños uno por uno vendados los ojos meten la mano en la caja tocan los productos y adivinan el nombre y cómo es.

ARTE

- Dibujemos y coloreemos los productos que hemos preparado para el almuerzo.
- Podemos utilizar engrudo y papel periódico o de revistas para hacer frutas y verduras, que nos servirán para decorar la sala .o para aumentar al material de dramatización.
- La educadora coloca el nombre a cada producto.
- La educadora presenta a los niños varias gráficas con su nombre. Luego le presenta otra igual a una de las gráficas para que la coloquen donde corresponda.

DRAMATIZACION

- Juguemos a la preparación del almuerzo (utilizamos como estufa una caja de cartón, hacemos tortillas y las colocamos en el comal, limpiamos las papas y las echamos en la olla y las colocamos en la estufa.
(Cada hogar o escuela debe tener utensilios de cocina propios para los niños)

CANTO

- Cantemos las canciones haciendo las señas y gestos que sugieren.

LA REFACCIÓN

La comisión de refacción
hacemos lo siguiente:
cuidamos el mosh
cuidamos las galletas

Cuidamos el azúcar,
lavamos los vasos,
miramos la refacción
que esté muy bien cocida

Llevamos los compañeros,
repartimos las galletas,
así todos alegres
empezamos a comer

LA JICARITA

Jicarita preciosa
en mis manos te llevo
porque estás olorosa
ofreciendo atol

Jicarita adornada
con el pensamiento de mi gente,
porque te han pintado
con la luz del sol

LA LIMPIEZA

La comisión de la limpieza
trabajamos lo siguiente:
formamos grupos de alumnos
para barrer todos los días

Limpiamos la mesa
sacudimos libros y objetos,
limpiamos todos los rincones
y limpiamos la letrina

Con todos los compañeros
Barremos el hogar la escuela todos los días.

Nuestro Hogar siempre está limpio,
así todo muy aseado
empezamos a jugar.

Con todos los compañeros
barremos el Hogar todos los días

ROMPECABEZAS

Armemos el rompecabezas, primero individualmente y después en grupo.

SECUENCIA

- Inventemos entre todos historias a partir de las fichas. Después algunos niños/as cuentan las historias a los compañeros.

2.2. JUEGOS LIBRES

3. EL CUERPO HUMANO

3.1. HISTORIA

Se cuenta que, en cierta ocasión, la garganta dijo:

- El estómago no hace nada. Todos los demás trabajamos pero el estómago no hace nada.

Entonces, la garganta aconsejó al hombro, al brazo, al antebrazo, a las manos y los dedos para que no se movieran para levantar la comida. También aconsejó a los dientes para que no masticaran comida, a la boca para que no se abriera, a la lengua para que no sintiera el sabor de las cosas, a los ojos para que no vieran, a los oídos para que no escucharan, a la cabeza para que no se moviera y a la nariz para que no sintiera el olor de las cosas.

Todas las partes del cuerpo mencionadas se comunicaron y dijeron que la garganta tenía razón:

- El estómago no trabaja y solo espera que le llevemos comida.

Pues así lo hicieron.

Siguieron el consejo de la garganta y no le suministraron comida al estómago por muchos días.

Hasta que las rodillas, las piernas, los pies y los dedos dijeron.

- Nosotros no tenemos fuerzas para caminar; la lengua dijo:

- Yo necesito agua pues tengo mucha sed; los ojos dijeron:

- También nosotros no estamos viendo con claridad.

La cabeza dijo:

- Siento que las caras de los demás y la tierra se mueven.

Cuando el estómago se dio cuenta que todos se estaban quejando, les dijo:

- Ustedes dicen que yo no hago nada, pero olvidan que yo me encargo de moler los alimentos, y todo lo bueno y lo nutritivo lo convierto en sangre para que todos podamos trabajar.

Entonces, nuevamente se reunieron, platicaron y dijeron:

-. Ciertamente todos tenemos un trabajo que hacer. Si alguno de nosotros no trabaja entonces todo el cuerpo no trabaja.

Desde ese entonces nunca más se quejaron y todos trabajan de acuerdo a su oficio.

Así como los miembros del cuerpo trabajan constantemente y cada quien cumple su oficio; así también nosotros debemos trabajar juntos y hacer el trabajo que nos toca y hacerlo con mucha alegría.

ACTIVIDADES

NARRACION DE LA HISTORIA

- Escuchemos con atención esta historia que les va a gustar.
La educadora narra la historia interpretándola para los niños.
- Ahora vamos narrar la misma historia entre todos. Cada uno dice una parte hasta que terminemos.
- Por qué hubo pelea entre los miembros de cuerpo humano? A qué acuerdo llegaron al final?

CANTO

BUENOS DÍAS

- Juntos cantemos la canción de los saludos.

Muy buenos días como están,
yo muy contento amanecí,
de mañanita me levanté.
lavé mis manos y mi carita también,
mis ojos y mi boquita
y ya limpiecito desayuné,
un fuerte abrazo a mamá le di,
y despuesito me vine aquí.
Ahora amiguitos este saludo les doy así

- Cantemos juntos:
Mientras cantamos nos vamos tocando cada una de las partes que nombramos

Cabeza, hombros y pies (dos veces)
cabeza, hombros, rodillas y pies

- Cantemos e imitémos las acciones que menciona este otro canto. Hagámoslo todos juntos y luego cada uno individualmente.

Me lavo la cara, me lavo los pies,
usando agua, usando jabón.

- Cantamos y contamos los dedos de las manos y después los de los pies

Uno dos tres, cuatro cinco seis,

siete ocho nueve diez.
diez son los dedos que tengo en las manos.
Diez son los dedos que tengo en los pies

ROMPECABEZAS

- Juguemos a hacer y armar el rompecabezas del cuerpo humano.

Con periódico se puede formar la figura del cuerpo, los brazos, los pies, etc. Y luego con los niños se puede armar .) (se necesita tener en la Escuela papel periódico y engrudo para pegar.)

Este rompecabezas se puede hacer también de la cara o la cabeza y entonces sus partes serán los ojos, la nariz, la boca, las orejas.

PRESENTACIÓN DE LA LÁMINA

- Observemos con atención la lámina y luego juguemos a decir lo que representa. Identifiquemos las partes del cuerpo y los cuidados que debemos tener con todas y cada una de ellas (cepillarse los dientes, lavarse la cara, etc.)
- Inventemos otros juegos a partir de la lámina.
- Escribir en carteles los nombres de las partes del cuerpo y colocarlos en la lámina o en la silueta.
- Juguemos a identificar los peligros (el fuego, el agua, el frío, el calor, los accidentes de tránsito, el maltrato físico, las violaciones, algunos animales, las enfermedades, etc.) que nos amenazan y las maneras de protegernos (la casa, el vestido, aprender a pasar una calle de un lado a otro, las vacunas, el aseo, los puestos de salud, los padres, las autoridades, etc.)
- Juguemos a las partes del cuerpo
Juanito dice que se toquen la nariz
Juanito dice que se toquen la cabeza (y así sucesivamente)
- Juguemos a decir a qué huelen las cosas.
- Juguemos a decir a qué saben los alimentos.
- Juguemos a decir de qué color son las cosas.
- Juguemos a decir los sonidos que hay en la naturaleza.

- Juguemos a decir cómo sentimos las cosas cuando las tocamos.

ADIVINANZAS

- Juguemos a adivinar

-Soy de color blanco y mastico la comida si no me limpian me pongo negro y causo dolor. ¿Quién soy? (Los dientes)

-Somos dos hermanitos redondos, somos de color negro, azul, verde o café; no trabajamos en la noche. ¿Quiénes somos? (Los ojos)

-Somos diez hermanitos, nos gusta tocar todas las cosas, podemos bailar y orar, todas las mañanas nos bañamos, aveces nos gusta llevar anillos. ¿Quiénes somos? (Los dedos)

-Estoy encima de todos, uso vestido negro, aveces canche, y cuando ya tengo muchos años mi vestido se pone blanco. ¿Quién soy? (La cabeza)

-Tengo dos ventanitas y por ellas entran olores agradables y desagradables, vivo en medio de dos cerritos o montañas. ¿Quién soy? (La nariz)

-Nos gusta caminar, pateamos la pelota, corremos en el campo, si nos bañan tenemos mal olor. ¿Quiénes somos? (Los pies)

ARTE

Danza

- Vamos a bailar.
Cantemos y llevemos el ritmo con el cuerpo. Al mismo tiempo vamos haciendo las acciones que nos dice la canción.

CARITA LIMPIA

Una carita limpia tengo yo,
una carita limpia tengo yo, tengo yo, tengo yo.
Pues tempranito la lavé con agüita y jabón,
luego me di un baño, que no me hizo daño
y mis dientes cepillé.
Peiné mi pelito y mira que bien quedé

- Vamos a hacer ejercicios físicos contando:

Levantamos los brazos hacia arriba cinco veces, hacia los lados 4 veces, hacia delante 3 veces y hacia atrás dos veces, etc.

También podemos brincar y saltar contando hasta cinco.

Dibujo

- Juguemos a hacer una silueta
Coloquemos el franelógrafo o el papelógrafo pegado a la pared y luego seleccionamos a un niño que se pare junto al papelógrafo y con un lápiz, marcador, carbón vamos a trazar su silueta (si no hay papelógrafo, el niño se puede acostar en el suelo y con un palito se le hace la silueta) luego le vamos colocando entre todos los brazos, las piernas, los pies, la nariz, los ojos, las orejas, etc. y vamos repitiendo los nombres.
Podemos hacerlo primero en grupo y después individualmente.
- La educadora coloca el nombre a cada una de las partes más importantes del cuerpo según la cultura Maya. También escribe el nombre del niño y él lo copia al lado de su silueta.
- Hacer ejercicios de lectura de los nombres de las partes del cuerpo.

Modelado

- Hagamos nuestro cuerpo con palsticina o lodo.

PESO Y TALLA

- Vamos a Ver Cuánto Medimos y Cuánto Pesamos.
Dibujamos un metro en la pared de abajo hasta arriba. Luego, pasamos cada uno delante del metro, marcamos encima de la cabeza con un lápiz y colocamos el nombre del niño a lado del metro. Después comparamos quien es el mas alto, quien es el mas bajito, quienes son iguales.
- También nos pesamos cada uno. Podemos marcar el peso a lado de la medida. Después comparamos para ver quien es mas pesado y quien es mas liviano, o quienes tienen igual peso.

Podemos hacer este ejercicio cada 3 meses para ver los avances de los niños.

SECUENCIA

- Juguemos a ordenar las fichas de la secuencia y a narrar el cuento a partir de ahí.

3.2. JUEGOS LIBRES

4. LA SIEMBRA

4.1. CUENTO

En el último año, los abuelos Rafael y Candelaria, como todos los años, invitaron a todos sus hijos y nietos para celebrar la acostumbrada fiesta de la bendición de las semillas el día , que los Maya llamamos Ajpu. Pero esta vez lo hicieron con mucha anticipación. Y les advirtieron que no fueran a faltar. Esta insistencia les preocupaba a sus hijos e hijas y a los nietos. Se preguntaban entre sí, cuál sería el motivo.

Entretanto, el abuelo invitó al Guía espiritual de la comunidad para que realizara la bendición.

El día señalado, el abuelo se madrugó a levantar y dispuso todo lo necesario, mientras la abuela organizaba lo relacionado con la comida, que prometía ser muy apetitosa.

Pronto comenzaron a llegar los hijos, las hijas y sus nietos y uno por uno fueron saludando a los abuelos. Luego cada uno entregó al abuelo las semillas, que había traído (maíz, frijol, haba, ayote, güicoy, chilacayote y otros). Nadie hacía comentarios. El abuelo los recibió más amablemente que de costumbre y les pidió que trajeran un poco de tierra y agua. Así se hizo y todo fue colocado en el altar Maya.

Cuando todo estuvo listo, el Guía espiritual, que ya había llegado, tomó la palabra en invitó a los presentes a hincarse y a estar atentos dada la importancia de la ceremonia. Mientras tanto, los asistentes encendieron las candelas. - El abuelo estaba a su lado-. El Guía continuó:

- ¡Oh! Sagrada Semilla, Corazón del Cielo y de Corazón de la Tierra, te pedimos perdón porque hemos herido la tierra con nuestro trabajo, y a la vez te pedimos un favor, que nos bendigas estas semillas para que broten en la Santa Madre Tierra y produzcan abundantes frutos.

Terminada la oración, el guía quemó incienso y mirando a los abuelos, les hizo señal de que ya podían repartir la comida y la bebida.

Entonces, Luisa, la nieta preferida de Don Rafael, se le acercó y le dijo:

-Abuelito, tengo que preguntarle algo.

- Diga hija, respondió muy amablemente.

- ¿Por qué esta vez nos invitó a todos tan especialmente? Los otros años no invitaba pero podíamos faltar por cualquier razón, mientras que esta vez nos advirtió que no podíamos faltar.

El abuelo la miró con ternura, por unos momentos, y le respondió:

- Presiento que esta es la última vez que celebro con Uds. Esta bendición de las semillas, que siempre fue importante para mí.

Todos los familiares, notaron la conversación del abuelo con Luisa y se acercaron inmediatamente y se colocaron alrededor.

Viéndolos, el abuelo añadió:

- Los quiero mucho a todos Uds. Y por eso los invité a esta fiesta de las semillas. Tengo el presentimiento de que ésta es la última vez que la celebramos juntos. Les recomiendo continuar celebrándola como hasta ahora lo hemos hecho, para siempre tengan buenas cosechas y puedan vivir unidos. Cada siembra será una celebración de la vida.

Y concluyó, sonriendo:

- Ahora celebremos la vida, vamos todos a comer.

ACTIVIDADES

NARRACIÓN DE LA HISTORIA.

- Escuchemos atentamente la historia.
Luego hagamos preguntas y charlemos sobre cómo es la siembra en nuestra casa.
- Juguemos a poner en plural algunas palabras, por ejemplo: siembra-siembras, hombre-hombres, guatal-guatales...
- Juguemos a poner el diminutivo de algunas palabras, por ejemplo: caña-cañita, tierra-tierrita, gallina-gallinita, niña-niñita...
- Juguemos a poner el aumentativo de algunas palabras, por ejemplo: hombre-hombrote, caña-cañota...
- Vamos a salir al campo.
Pongámonos de acuerdo en qué vamos a hacer y cómo lo vamos a hacer.
¿Qué haremos primero? ¿Qué haremos después? ¿Qué haremos al final?
Podemos ir a mirar alguna siembra y preguntar a una persona qué han hecho primero, qué han hecho después y qué al final.
Escuchamos y luego hacemos preguntas y charlamos sobre la siembra.
- Observemos los cuatro colores del maíz. Luego nos repartimos en cuatro grupos.
Cada grupo representa un color. Cada grupo busca cosas que tengan su color.
Después compartimos lo que hayamos encontrado.
- Vamos a preparar el almuerzo todos juntos.
Pongámonos de acuerdo en qué vamos a preparar y cómo lo vamos a hacer.
¿Qué hace cada uno?
- Por qué los abuelos hacen la ceremonia de la bendición de la semilla?

DIBUJO

- Juguemos a dibujar.

Pongámonos de acuerdo qué podemos hacer y cómo lo vamos a hacer.

¿Qué materiales necesitamos? ¿Dónde los conseguimos?

Al final organicemos una exposición en la sala.

- La educadora escribe una frase corta alusiva a los dibujos. La lee con los niños por sílabas completas.

DRAMATIZACION

- Juguemos a sembrar matas en la Escuela. Para este juego pidamos prestadas las herramientas en nuestras casas.

Pongámonos de acuerdo para ver qué y cómo vamos a hacer.

- Después de la actividad, cada uno puede expresar con mímica cómo se sintió.

PRESENTACIÓN DE LA LÁMINA

- Observemos atentamente la lámina de la siembra.

Luego, hagamos preguntas y charlemos sobre lo que más nos ha llamado la atención.

- Juguemos a inventar una historia a partir de la lámina.

SECUENCIAS

- Juguemos a ordenar las fichas de la siembra del maíz.

- Juguemos a contar la historia de la siembra del maíz mirando las fichas.

ROMPECABEZAS

- Vamos a armar el rompecabezas.

- Describimos las formas de las partes, los tamaños y los colores.

POEMAS

Juguemos a aprender el poema:

Rib'ix

El Canto

RI TIOXLAJ IXIM

Ri ixim nim uq'ij:
Are' kuya ri qachu'ab',
are' kuya ri qak'aslemal,
rumal ri' ri oj chanim,
kujxuke' che ri umaltyuxik;
quesaj ri qa powi', tik'uri' qab'ij:
sib'alaj qamaltyoxij chawe,
uk'u'x kaj, uk'u'x uwach ulew,
romal che ri loq'alaj qaxim,
tierra
sib'alaj maltyox.

EL SAGRADO MAIZ

La importancia del maíz:
El nos da la fuerza,
él nos da la vida,
por eso nosotros ahora
nos hincamos a agradecer,
nos quitamos el sombrero
y decimos:
Muchas gracias te damos,
corazón del cielo, corazón de la

Por el sagrado maíz

¡muchas gracias!

Que abunde el maíz
Que abunde el frijol
Para que haya felicidad
(Bis)

POEMA

- Vamos a recitar al frente llevando carteles con los colores. Nos podemos organizar por el color de la camisa si está de acuerdo con los colores Maya.

Maíz de fortaleza
tus cuatro colores
rojo, blanco, amarillo y negro
colores en la vida Maya

ARTE

Danza

- Los niños danzan al compás de un son alrededor de una canasta de mazorca. Cantemos llevando el ritmo con las manos, los pies, la cabeza...

Modelado

- Hagamos matas de maíz con lodo o plastilina y coloquémoslas en el salón.

4.2. JUEGOS LIBRES

LAS HERMANITAS

5.1. CUENTO

En una familia del Quiché, Nikte' y Juanita trabajaban día tras día, mientras sus hermanitos Kan y Pedro se divertían jugando y estudiando con sus amigos.

La hermana menor se encargaba de cocinar y la mayor de trasladar el frijol al mercado se quejaban porque además iban al río a lavar, mientras sus hermanitos salían a jugar al aire libre.

Cierto día decidieron ir a jugar con Kan y Pedro y se olvidaron de sus oficios, pero eso sí regresaron muy contentas.

Entre tanto los papás llegaron a la casa y no las encontraron. Enojados empezaron a buscarlas. Las encontraron en el camino, ya de regreso a la casa. Las regañaron y les pegaron con el chicote.

Doña Juana, vecina observó lo sucedido. Muy preocupada habló con los papás y les dijo:

- Es injusto no dejar salir a las niñas. Yo actuaba así, pero he participado en algunas reuniones y allí me he dado cuenta que las niñas tienen el mismo derecho que los niños a jugar, a aprender, a estudiar y a tener amiguitas y amiguitos. Estas cosas no les hacen daño y sí les ayudan mucho a defenderse mejor, por ejemplo en la escuela.

Al escuchar esto, los padres se quedaron muy sorprendidos y pensativos. Y pasados unos días, la mamá habló con el papá:

- Es cierto, le dijo, en nuestras comunidades las niñas trabajan más que los niños y no las dejamos jugar ni tener amiguitos y amiguitas de su edad. Pienso que no les podemos negar su derecho.

El papá no respondió en este momento. Pero desde entonces, han venido cambiando las cosas. Ahora, los padres dejan que las niñas salgan a jugar y las escuchan. Ya no se dice que el juego es solo para los niños. Eso sí, están pendientes de ellas para que todo esté bien.

ACTIVIDADES

NARRACIÓN DEL CUENTO

- Escuchamos atentamente el cuento.

Luego comentamos lo que nos haya llamado la atención.

- Charla acerca del tema del cuento
Preguntar a los niños y las niñas cómo les parece el trabajo de las hermanitas.
¿Parece justo?
- Podemos ver si en nuestra comunidad suceden casos parecidos.
Cómo les parece la conclusión que todos y todas tienen el derecho a jugar y a estudiar?
¿Qué podemos hacer para que todos y todas hagan tareas más justas y equitativas?

PRESENTACIÓN DE LA LAMINA

Durante esta actividad, la educadoras/a utiliza el castellano para hacer las preguntas y las instrucciones.

- La educadora invita a los niños y niñas a decir señalando con el dedo lo que hay en la lámina.
- Contemos cuántos niños y cuántas niñas hay.
- ¿Quiénes están dentro de la casa y quiénes están fuera.?
- ¿En qué se parecen los niños y las niñas y en qué se diferencian?

CANTO

Saltando, saltando
quiero divertirme
jugando jugando
con mis amigos

- La educadora invita a los niños y niñas saltar cantando.
- Jugamos una ronda cantando
- Vamos a ver cuánto salta cada uno.

POEMA

Somos los niños y las niñas,
nos gusta jugar,
nos gusta aprender,
todos a jugar.

La educadora declama el poema. Y luego todos repetimos un verso, después dos y así hasta terminar.

- Después uno por uno declamamos el poema.
- Declamamos el poema en voz baja, en voz alta, gritando, cantando y con la boca cerrada.

ROMPECABEZAS

- Hacemos grupos mixtos para armar el rompecabezas
- Juguemos a decir qué formas tienen las partes. Colocamos juntas las que se parecen.

SECUENCIAS

- Individualmente y en grupos de 3 juguemos a ordenar las fichas y contamos el cuento según el orden de las fichas.
- Decimos los dibujos que nos gustan más y por qué.

ADIVINANZAS

- Quisimos disfrutar la vida con nuestros hermanos, pero nos pegaron con chicote. Nos pegaron con chicote. ¿Quiénes somos? (Las niñas).
- Fuimos al mercado y fuimos al río a lavar. Trabajamos mucho. ¿Quiénes somos? (Las niñas).

DRAMATIZACION

- Usamos nuestros títeres y jugamos a representar el cuento.
- Juguemos a representar qué hacen las niñas y qué hacen los niños en la casa. Cada niño o niña hace los oficios que le asignan los padres en la casa.

ARTE

Modelado

- Títeres de tela, calcetines, papel y palitos para representar niños y niñas y los papás. Hacer una exposición en la sala.
Con lodo, los niños modelan la misma cantidad de personajes que los del cuento.

Dibujo

- Dibujemos y coloreemos niñas y niños. Lo podemos hacer en el suelo o en un papel.

- La educadora habla con cada niño sobre qué pintó cada uno y escribe debajo de cada dibujo el nombre del niño.

Danza

- Organizamos una danza.
Cómo lo vamos a hacer? Dónde? Qué hace cada uno?
Qué son utilizamos?
- Todos bailamos. Lo podemos hacer rápido y despacio.

5.2. JUEGOS LIBRES

6. EL CURANDERO

6.1. CUENTO

San Juan Ixcán, es una comunidad que se encuentra en medio de la Selva Reina, en donde habitan los animales salvajes y son amigos de la gente.

Allí hay una humilde escuelita construida de horcones y techo de palma. Los escritorios también están hechos de horcones y tablas. Sin embargo los niños asisten a la escuela muy contentos a recibir clases, pues, la educadora les habla en su lengua materna y los respeta.

Cierta día la educadora Valentín les dijo: Niños y niñas nuestra clase de hoy tratará sobre el agua, por lo que todos iremos al río Ixcán y en el camino les iré explicando.

- ¡Profesor!, yo no puedo ir, dijo Pedrito porque tengo mucha fiebre.

- Yo tampoco, dijo Catalina. Tengo dolor de oído.

Y así fueron diciendo los demás. Casi todos estaban enfermos.

El profesor al escuchar a sus alumnos se preocupó mucho porque allí no había Puesto de Salud. Entonces estuvo pensando qué hacer, sentado sobre una piedra en el patio. Hasta que de pronto se le acercó una alumna llamada Ana María, y le dijo:

- No se ponga triste profesor. Por qué no llamamos a mi abuelito Mateo. El ha curado a mucha gente con hierbas y por eso le llaman el Curandero.

- Gracias, Ana María, por esa gran idea. No lo había pensado. Vamos corriendo a llamar a tu abuelito.

Así lo hicieron y el curandero Mateo llegó a la escuela cuando Pedrito gritaba desesperado:

- ¡Ay! ¡ay! ¡ay! mi estómago, ¡ay! ¡ay! ¡ay!, mi estómago.

El Curandero Mateo sacó de su bolso una hierba que se llama pericón e hizo un té y pidió a Pedrito que lo tomara. Y al poco tiempo sintió un gran alivio.

De pronto, escuchó gritar a Juanito:

- ¡Tengo mucho frío!, ¡tengo mucho frío!

Entonces, el curandero sacó una hierba que se llama verbena e hizo un té y pidió a Juanito que lo tomara. Pero Juanito contestó:

- Yo no quiero tomar eso porque está muy amargo y se puso a llorar.

Pero el anciano, muy respetuoso, lo convenció y Juanito tomó su medida. Y al buen rato también sintió un gran alivio.

Después, escuchó gritar a Catalina, diciendo:

- ¡Ya no aguanto mi oído!, ¡ay! ¡ay! ¡ay!. Ya no aguanto mi oído.

Entonces, el curandero sacó un diente de ajo, lo puso a calentar y luego lo colocó en el oído de Catalina hasta que sintió alivio. Así hizo con todos los niños enfermos.

Desde entonces los niños respetan mucho al curandero y él viene a la escuela a enseñarles a los niños para qué sirven las plantas medicinales. Ahora, los niños se

enferman menos porque el curandero siempre les enseña que se cuiden. Y el doctor de la comunidad es el Curandero Mateo.

ALGUNAS RECETAS DE PLANTAS MEDICINALES

- Hoja de Naranja. Cura el dolor de corazón.
Se prepara como el café o té y se toma cuando cada uno quiera.
- La Chilca - Chojob
Cura las heridas.
Se machaca, luego se hecha en la herida hasta que se seque.
- Carlos Santo - Patet
Para los golpes, hacer lienzos calientes.
- El Apazote:
Para cicatrizar heridas, hacer lienzos calientes.
También después de un parto tomar el agua de apazote.
Para desparasitar tomar el jugo o agua. O entre frijol.
- La Jacaranda:
Cura las amebas
Se coce y se toma como agua de tiempo (en lugar de alguna bebida)
- Ramitas de Granada:
Evita el aborto y amebas.
Se coce y se toma como cualquier bebida.
- La semilla de la Granada:
La irritación de los ojos
Se exprime o apacha un granito de granada en el ojo. Las veces necesarias.
- El Apio, la hoja de guayaba para Presión Alta
Primero se hierva el agua, se saca el agua del fuego.
Luego se deja caer las hojas de apio o guayaba hasta que se ponga tibio para poder tomar, se toma cuando padezca de la presión.
- Llantén
Los riñones, Infección Urinaria
Se coce y se toma como bebida.
-Nota: No tomar café, chile y grasa
- La Ruda:
Para el ojo, el dolor de oídos, los desmayos.
Se frota la ruda en todo el cuerpo, luego se tira en el río o en otro lugar fuera de la casa .

Dolor de oído: Se mete un poco de ruda en el oído

Para el desmayo: Se coloca un poco de ruda en la nariz hasta que vuelva, luego se le da de tomar en agua caliente. Se echa la ruda durante unos minutos y luego se toma.

- El Tomillo:

Cura la bronquitis, (chaqi'jōj), la bronconeumonía (ch'oqow k'u'x ruk q'aq').

Se hierve un litro de agua con 3 o 4 manojitos de tomillo, se le agrega una cabeza de ajo, se endulza con miel blanca y panela.

Se deja hervir hasta que se reduzca a la mitad.

Se toman 2 o 3 cucharadas cada 3 horas por cinco días.

Nota: Tomar mucha agua hervida.

- El Ajo Cura:

- La tos

Se machaca el ajo, luego se echa en jugo de limón y miel, y se toma, en las noches 2 o 3 veces, dependiendo de la gravedad..

- Para las Lombrices:

Hacer lienzos en el vientre de la persona.

Primero se machaca o fríe el ajo luego con una faja se le coloca en el vientre al enfermo por tres noches.

- Para el lavado de la Matriz, Congestión Nasal, Limpieza del Cutis:

Se traga un diente de ajo con agua, un día si, un día no por el tiempo que quiera.

- Para el Dolor de Oído:

Se calienta el diente de ajo, luego se coloca en el oído, hasta que sienta alivio.

- La Verbena:

Cura la Fiebre

Se coce con el agua necesaria. Y se toma una taza antes de cada comida.

- El Pericón

Para el dolor de estómago (cólicos) y la depresión.

Se toma como té o café.

- Pelo de Mazorca (Tzami'y) y el Maíz Colorado:

Cura el Sarampión

Se coce el pelo de mazorca, luego se toma como bebida.

- El Maíz Colorado se dora, luego se coce y se toma como bebida.

ACTIVIDADES

NARRACION DEL CUENTO

- El profesor narra el cuento. Los niños narran el cuento a su manera.
- Los niños inventan un cuento sobre alguna enfermedad incurable.
- Qué hacen los curanderos en una comunidad? Quiénes son los curanderos en nuestra comunidad?
- Por qué debemos cuidar las plantas?

PRESENTACION DE LA LAMINA

- Juguemos a llevar a la escuela cualquier planta medicinal y compararla con las plantas que estén en la lámina.
- Juguemos a hacer parejas con las tarjetas pequeñas y las plantas que hemos llevado.
- Juguemos a hacer una caminata en busca de plantas medicinales. La educadora va explicando la utilidad de las plantas.
- Juguemos a coleccionar las plantas medicinales y luego a preparar una , por ejemplo: té de pericón con azúcar y que todos lo tomemos. Se puede preparar todos los días un té para darles a los niños.

CANTOS

- Vamos a cantar y a bailar como árboles al son de la canción.

LA NATURALEZA

Oh naturaleza
gracias por la fuerza
gracias por la vida
gracias por la existencia

Oh naturaleza,

te invoco y te admiro
porque todos los días
compartimos experiencias

Cuando yo camino
tú me guías,
tú me proteges
Oh naturaleza mía

ÁRBOL APRECIADO

En mi casa hay un árbol muy apreciado,
tiene lindas flores,
tiene lindas frutas,
de hojas verdes, verdes.

Es de mi casa lo más bonito,
le da alegría y sombra,
día tras día lo riego
lo cuido con mucha atención.

El apreciable árbol es muy agradecido
porque me regala sus frutos,
también su sombra.
Apreciable árbol, muchas gracias.

Material: Tarjetas con plantas medicinales.

CANTO

- Un grupo y un niño solo. Puede ir cambiando el niño que responde. Cuando todos han pasado se cambia de planta. Cada niño puede tener el nombre de una planta.

Grupo: Mario cortó pericón en el campo

Niño: ¿quién? ¿o yo?

Grupo: Sí, tú

Niño: yo no fui

Grupo: entonces quién

Niño: fue Francisco

RONDA

- Ejemplo: Todos los niños forman una ronda cantando

yo soy el pericón,
yo soy la ruda,

yo soy el ajo,
yo soy la jacaranda.

- A la vez que cantamos nos movemos hacia delante, hacia atrás, hacia los lados. Cuando decimos el nombre de la planta saltamos.

ADIVINANZAS

- Juguemos a adivinar

Tengo dientes, me trenzan, curo dolor de oído. ¿Quién soy? (El Ajo)

Soy alto, puedo formar alfombras moradas. ¿Quién soy? (La Jacaranda)

Curo o cicatrizo heridas, saco lombrices y me comen también con frijol. ¿Quién soy? (El Apazote)

Vivo en las casas, mis hojitas son pequeñitas y verdes, mi flor es amarilla, mi olor es fuerte, curo el mal de ojo. ¿Quién soy? (La Ruda)

Mi pelo es canche, tengo dientes, me desvisten, con mis dientes hacen las tortillas. ¿Quién soy? (La Mazorca)

- Juguemos a cerrar los ojos, tocar y oler las plantas y adivinar que son..

DRAMATIZACION

- Realizar esta actividad en Castellano.

Representemos la actividad de un médico tradicional. Llegan niños enfermos con dolor de estómago, con gripe, con dolor de cabeza. El médico les dice qué yerba deben utilizar.

SECUENCIA

- Armemos la historia con las fichas de la secuencia.

POEMA

- Recitemos el poema con un ritmo repetitivo

LAS PLANTAS

Plantas verdes,
tiernas y olorosas,

sus hojas
se desprenden de sus
ramas,
los niños y niñas
recogen para curarse

- Que los niños aprendan el poema y cada niño y niña pase a declamar

HUERTA

- Hacer en cada escuela una huerta de plantas medicinales con apoyo de la comunidad.
- Dibujemos las plantas medicinales y hagamos letreros con los nombres para colocar en la Huerta.
- Colocar plantas medicinales en botellas o tarros plásticos para que los niños jueguen a la medicina tradicional. Colocarlas en el área de la cocinita de jugar..

ARTE

Dibujo

- Los niños dibujan tres plantas medicinales pequeñas y las cuenta

ROMPECABEZAS

- Que los niños y niñas armen el rompecabezas frente a sus compañeros.

6.2. JUEGOS LIBRES

- La educadora presenta tarjetas: una que llevan el dibujo y el nombre de una planta y las otras solo el nombre. Los niños buscan parejas.

7. LA NIÑA ABANDONADA

7.1. CUENTO

María fue una niña Quiché, que perdió a sus padres en los días de la guerra, cuando solo tenía cinco años.

Una señora de nombre Isabel se dio cuenta y recogió la niña y la llevó a su casa y la cuidó con cariño. Pero ella tenía tres hijos mayores que la niña, quienes tan pronto la vieron en su casa, no ocultaron su disgusto. Y en realidad, no la quisieron porque era indígena.

Isabel trató por todos los medios de persuadir a sus hijos de que la niña merecía el cariño y el apoyo de todos. Pero fue en vano. Los niños no aceptaron que hubiera llevado a la niña a la casa.

Por su parte, María estuvo muy triste por la falta de su familia y por la actitud de desprecio de los niños. La situación era cada vez más difícil. Isabel no sabía qué hacer.

Pero un día, Isabel fue al mercado y se encontró con una amiga, que le contó que había una viejita indígena que estaba buscando una nieta de cinco o seis años, que había quedado huérfana, y que le había recomendado que le ayudara a averiguar. Y le dijo a Isabel que era posible que la viejita fuera la abuelita de María y le dijo dónde podía encontrar a la abuelita.

Isabel, aunque quería mucho a María, estaba convencida que estaría mejor con una persona de su propia familia, inmediatamente viajó con María a hablar con la viejita. Tan pronto llegaron, la niña reconoció a su abuelita y corrió hacia ella.

Isabel le contó toda la historia a la abuelita. La abuelita muy comprensiva, le comentó: - La guerra nos volvió locos a todos. Todos nos llenamos de miedo a los demás. Por esto algunos maltrataron a personas que no conocían, como hicieron sus niños con María. Y lo siento mucho por mi nietica. Nadie debe ser tratado así.

Al final, María abrazó a Isabel, como agradeciéndole su cariño y luego se fue con su abuelita.

ACTIVIDADES

PRESENTACION DE LA LAMINA

- Observemos atentamente la lámina.
Juguemos a decir lo que presenta la lámina.
Acerquémonos e indiquemos con el dedo cada uno de los elementos que nos han llamado la atención.

- Inventemos una historia con los datos de la lámina y busquémosle un nombre.
- Busquemos en la comunidad una casa parecida a la de la lámina.

NARRACION DEL CUENTO

- Escuchamos atentamente el cuento.
Charlamos acerca del cuento.
- Identificamos los sentimientos de María. ¿Cómo se sintió cuando estaba solita? Cuando Isabel le invitó a su casa? Cuando los niños la maltrataron? Cuando conoció a su abuelita?
- ¿Cómo debemos tratar a los demás? ¿Cómo podemos mostrar amistad a otros?
- Todos juntos, inventamos un cuento de amistad.

CANTO Y POEMA

LA PAZ

Paz.
Queremos paz
Y libertad,
En este mundo.(bis)

Para los niños,
Para los pobres,
Para los viejos,
Queremos paz.

- Escuchemos la canción.
Cantemos primero un verso, después el otro y así hasta aprenderla totalmente.
Cantemos la canción con la boca cerrada.
Hagamos una ronda y cantemos la canción moviéndonos a la derecha y a la izquierda y moviendo las manos.

ROMPECABEZAS

- Vamos a armar el rompecabezas en grupos y después individualmente.
- Hablemos sobre las formas y los colores de las partes del rompecabezas.
- ¿Qué sabemos de los personajes que están en el rompecabezas armado?

SECUENCIAS

- Miremos cada uno de los dibujos individualmente y digamos qué representa. Tratemos de armar la secuencia en orden, de acuerdo con el cuento.

ADIVINANZAS

- Siempre nos quieren, nos dan tranquilidad. ¿Quiénes son? (Los abuelos)
- Perdí mi familia y viví con otra gente, que no me quisieron. ¿Quién soy? (María)

DRAMATIZACION

- Los niños aprenden el vocabulario de sentimientos, por ejemplo, tristeza, alegría, rabia, preocupación, lástima...
- Imitemos lo que hizo María cuando quedó solita.
Luego lo que hizo Isabel con María.
Después lo que hicieron los niños con María
Por último lo que hizo la abuela con María.
- Jugamos a representar (con nuestras acciones o con algunos de los títeres que tenemos) el cuento de amistad que inventamos.

ARTE

Modelado

- Juguemos a hacer la casa de María con arena o con bloques.
- Encerremos la casa de María con piedritas.
Hagamos un camino para entrar a la casa de María.
Busquemos palitos y hagamos títeres para representar los personajes.

Danza

- Con la música de la canción y cogidos de las manos, bailemos la danza de la paz.
- Sigamos las instrucciones o movimiento de un líder de la danza.

Dibujo

- Dibujemos la persona que más nos quiere.
La educadora escribe debajo del dibujo el nombre.

Expliquemos quién es.

7.2. JUEGOS LIBRES

8. LOS MEDIOS DE TRANSPORTE

8.1. CUENTO

Había un niño, llamado Segundo, que caminaba todos los días en su comunidad pero nunca había ido fuera de ella. Un buen día el papá le dijo:

- Vamos a visitar a tu tío en el Lago Atitlán, porque esta semana hay una gran fiesta y él nos invitó.

Segundo pensó para sí.

- Pero dicen que el lago está muy lejos. Y preguntó:

- ¿Cómo vamos a llegar?.

El papá le respondió:

- No te afanes. Ya vas a saber cómo. Vas a conocer muchas formas de viajar.

Y se fueron hasta la casa del abuelo en bicicleta. De allí salieron a pie hasta la carretera. Entonces se subieron a un Pickup, que los llevó hasta el pueblo. Allí cogieron una camioneta que iba a Panajachel.

Cuando llegaron allí, Segundo preguntó:

-Papá, ¿ya llegamos?. ¿Dónde está mi tío?

- Todavía nos falta, le respondió. El vive al otro lado del Lago, en Santiago.

Segundo, mientras caminaba detrás del papá, pensaba:

- En qué iremos a transportarnos de aquí. No podemos ir a pie, ni en bicicleta. Será en Camioneta? Pero no puede ir por el agua.

Entonces llegaron a la playa y quedó asombrado de ver tantas embarcaciones, llenas de gente. Y muchachos que gritaban:

- ¡Vamos a Santiago!, ¡Súbanse que ya salimos!.

Al Segundo le parecía todo aquello, algo muy raro pero interesante. Se quedó mirando largo rato, hasta que el papá le dijo:

- Vamos en esta barca . Súbete con cuidado.

Segundo subió de la mano del papá y se acomodó en una silla. Y disfrutó mucho el viaje por el lago.

Cuando llegó a Santiago, en ese momento aterrizó el helicóptero que llevaba a los músicos que alegrarían las fiestas. Esto fue otra maravilla para él.

Ya en tierra, Segundo le dice:

- Papi, vamos a mirar aquello. Qué será? Llegó volando como un pájaro.

- Es un helicóptero, hijo. Vamos y lo miramos allá cerca.

Cuando estuvieron junto al helicóptero, el papá lo subió a sus hombros para que pudiera observar mejor. Entre tanto, se le había olvidado que iban a visitar al tío.

Al fin del día, lo encontró entre la gente que animaba la fiesta y fue a su casa. Cansado del viaje se acostó junto a su papá y soñó subido en el helicóptero y piloteándolo sobre el lago Atitlán.

ACTIVIDADES

PRESENTACIÓN DE LA LAMINA

- La educadora presenta la lámina a los niños por un instante, varias veces.
- Describamos la lámina. Acerquémonos y miremos qué hay y vayamos diciendo los nombres de todo lo que vemos.
- Juguemos a utilizar en la conversación las palabras mucho, poco, grande, mediano, pequeño, arriba, abajo, ancho, angosto, adentro y afuera.
- Si no hubiera medios de transporte, en qué transportaríamos nuestros productos al mercado o al pueblo?

NARRACIÓN DEL CUENTO

- Escuchamos el cuento con atención
La educadora narra el cuento cuantas veces sea necesario.
Después hacemos preguntas, como: ¿Qué personajes intervienen en el cuento? Y las respondemos, individualmente y luego todos juntos gritando, cantando, riendo.
- Narremos experiencias que hayamos tenido en nuestros viajes con los medios de transporte.
- Salgamos a observar el sitio donde llegan y salen los transportes.
- Juguemos a decir los colores de los medios de transporte.
Contemos los medios de transporte: cuántos salen y cuántos llegan.
Hablemos de las formas y de los tamaños.

Inventemos un cuento sobre un viaje. Pongámonos de acuerdo en cómo vamos a hacer, cuál será el tema, cuáles los personajes.

DRAMATIZACION

- Vamos a imitar cómo se mueven los diferentes medios de transporte.
Luego imitamos el ruido que hace cada uno.

ROMPECABEZAS

- Armemos el rompecabezas individualmente y en grupo.

- Juguemos con las partes a manejar el medio que representa y haciendo el ruido correspondiente.
- Distribuir figuras incompletas de los medios de transporte a grupos de niños. Luego buscan la parte faltante.

ARTE

Modelado

- Vamos a fabricar los diferentes medios de transporte en barro, plastilina, papel corcho de caña. También con cajas de cartón. Si la caja es un carro, el niño puede sentarse dentro. Al final colocamos nuestros trabajos en un lugar visible de la casa.
- Armamos calles y caminos en el suelo del patio. Usamos nuestros medios de transportes allá.

Danza

- Dancemos como los carros haciendo el ruido correspondiente.

Dibujo

- Utilizar tierra, arena y palitos para dibujar los medios de transporte en el patio. Los niños explican qué es su dibujo.

DRAMATIZACION

- Imitemos personas que trabajan en el transporte. El ayudante, los que venden los boletos, las mujeres que venden comida, los pilotos.

La educadora invita a los niños a utilizar en la dramatización las expresiones corrientes en el transporte. Por ejemplo: ayudante, piloto, pasajero, boleto, a dónde va? Ida y vuelta, pare, córrase hacia atrás, salga, bájese, maletas, carga...

- Juguemos a resolver problemas de matemáticas:
Cuántos ayudantes hay en el juego y cuántos pilotos? Contémoslos. Cuántos pasajeros.? Cuántas camionetas?

ADIVINANZAS

- ¿Cómo se llama el aparato que vuela en el cielo? (Avión)

- Transporte personas y muchas cosas en el agua. ¿Quién soy? (Barco)
- Camino en la tierra, tengo cuatro patas y llevo leña. ¿Quién soy? (Mula)

CANTO

MEDIOS DE TRANSPORTE (B'itz)

Con mi carrito,
con mi avioncito
y mi barquito
juego todos los días
la, la, la, la.

- Cantamos el canto llevando el ritmo con nuestros instrumentos musicales.
- Inventamos otro canto con el mismo ritmo y son.

SECUENCIAS GRAFICAS:

- Describimos cada lámina una por una diciendo que vemos. Que representa cada una.
- Jugamos a armar las secuencias. Diciendo que pasó primero, que pasó después hasta el final.

8.2. JUEGOS LIBRES

- La educadora puede hacer un juego de tarjetas con medios de transporte: ilustración y nombre. Los niños juegan a hacer parejas.

9. JUANITO Y SU BARRILETE DE NYLON

9.1. HISTORIA

Juanito al ver a todos los niños volar sus barriletes con sus papás, se sentía triste porque él era un huerfanito, muy pobrecito y no tenía dinero para comprar el barrilete. Pero pensó:

- Yo puedo hacer uno, si los demás niños tienen un barrilete por qué yo no he de poder. Y de regreso del campo venía pensando cómo hacer. Mientras se preguntaba cómo hacer, encontró hilos que habían caído de una casa vecina donde había un taller de tejidos, los recogió. Quedó muy contento porque tenía una parte de los materiales que necesitaba. Comenzó a correr con su hilo. Había una brisa suave y calurosa. Entonces encontró una bolsa de plástico que era llevada por la brisa. Corrió detrás de la bolsa hasta que quedó enredada en un árbol. Con alegría subió al árbol y atrapó la bolsa pero también aprovechó para coger unos palitos y bajó muy contento con todos los materiales, que necesitaba.

Luego emocionado se sentó en el suelo y comenzó a armar su barrilete con mucha paciencia. Cuando terminó se dio cuenta que le faltaba la cola. Entonces cerca de una casa encontró una bolsa nylon de color amarillo y verde. De ahí sacó tiras para colocarle como cola al barrilete.

Cuando terminó se sintió satisfecho y orgulloso de su obra y se puso a volarla en las afueras del pueblo cerca de una milpa. Cuál no sería su sorpresa cuando el barrilete voló y voló como un águila. Vino un viento fuerte y se lo llevó cada vez más arriba hasta desaparecer. Recordó que su abuelita le había dicho que los espíritus de los muertos, que siempre se quedan en el aire, se comunican con sus familiares a través de los barriletes. Entonces, Juanito se puso muy feliz porque pudo hablar con sus padres a través del barrilete que él construyó. Desde entonces es el mejor para construir barriletes y todos los niños lo quieren y aprecian. Cada año construye un barrilete, que va más allá de las nubes, para hablar con su abuelita y sus padres.

Esta historia nos enseña que podemos alcanzar todo lo que nos proponemos, venciendo todos los obstáculos, siempre que pongamos interés en lograrlo.

ACTIVIDADES

NARRACIÓN DEL CUENTO

- La educadora narra el cuento y cuando llega al momento más importante, para y pregunta a los niños que adivinen qué va a pasar.
- Juguemos a expresar los sentimientos de Juanito con nuestros rostros.

Inventar con los niños un cuento sobre el día del barrilete en su pueblo.

PRESENTACION DE LA LAMINA

- Observemos la lámina detenidamente y luego decimos lo que hemos descubierto en ella.
- Juguemos a expresar cómo nos sentimos volando barrilete.
Charlar sobre los sentimientos de Juanito cuando no tenía barrilete y después cuando lo hizo y lo voló.

Cada uno puede contar su experiencia de cómo volar barrilete.

- La educadora pide a los niños que por parejas pasen a identificar los barriletes que estén más altos, y más bajos.
- Juguemos a encontrar figuras cuadradas, redondas y triangulares en unas fichas que previamente había preparado la educadora. Con estas fichas, por turno, los niños encuentran su pareja en la lámina.
- Que digan cuáles son los colores.
Juguemos a decir qué encontramos en un barrilete.

ARTE

Modelado

- Elaboremos un barrilete cada uno:
Pongámonos de acuerdo qué necesitamos y cómo lo vamos a hacer. La educadora hace la lista y luego salen a buscar lo que les haga falta.

La educadora ayuda a los niños que tenga dificultad. Pero también los niños mayores pueden ayudar a los más pequeños.

- Ahora que los niños narren su experiencia de cómo construyeron sus barriletes.
Vamos al campo a volar los barriletes, que hicimos.

Dibujo

- Ahora vamos a dibujar cada uno un barrilete con los cuatro colores.
- Ahora hagamos una ilustración para el cuento que inventamos juntos. Cada niño explica su ilustración y la educadora escribe el nombre del niño al lado del dibujo.

Podemos juntar todos los dibujos del cuento del barrilete y hacer un folleto.

SECUENCIA

- Armemos la secuencia y explicamos por qué Juanito se pone triste o contento.
- Reconstruyamos el proceso de construcción de los barriletes:
Qué hicimos?
Qué hicimos después?
Qué hicimos al final?

ADIVINANZA

K'o nu xik'
Kinb'e chikaj
e ma inchikop taj

Tengo alas,
vuelo
y no soy ave

- Soy un instrumento de comunicación con los abuelos. ¿Quién soy? (El barrilete)

CANTO

MI BARRILETE

Mi barrilete vuela,
vuela que vuela
como un pájaro de
colores alegrando
el cielo.

- Vamos a imitar, la manera como vuela el barrilete. mientras cantamos la canción.
Al comienzo estamos en el suelo firmes, luego la educadora puede decir: - Viene la brisa.
Entonces nos levantamos poco a poco y empezamos a correr con los brazos extendidos. La educadora puede jugar con la brisa si es suave o fuerte, si cambia de dirección.
Mientras tanto escuchamos música de Marimba.

POEMA

Me subo en un árbol
trato de volar mi barrilete
luego el hilo se me enreda en una rama
trato de desenredarlo
pero no puedo y empiezo a llorar

- Pueden realizar actividades de: imitar volar barriletes.
- Enrollar hilo y desenredar

9.2. JUEGOS LIBRES

10. EL NIÑO QUE DICE LA VERDAD

10.1. EL CUENTO

En un lugar muy lejano, vivían dos hermanos, Pedro y Juan. A Pedro le gustaba mentir. Un día los padres los mandaron al campo a sembrar algunas yerbas.

Juan era el hermano menor y obedeció y fue a trabajar al campo. Pedro dijo que no iría porque le dolía la cabeza y porque el sol quemaba mucho.

Pedro nunca quería ir a trabajar, y el pretexto fue siempre el mismo:

- Estoy enfermo.

Un día los padres organizaron un paseo. Y ese día Pedro no dijo nada acerca de su enfermedad, al contrario estaba muy contento y saludable y se fue con ellos.

Entonces los padres se dieron cuenta que Pedro decía mentiras cuando tenía que trabajar. Lo llamaron y le dijeron:

- Pedrito, nos damos cuenta que Ud. dice mentiras cuando lo mandamos a trabajar. Nos preguntamos, por qué ayer que era paseo no se quejó de ninguna enfermedad.

Pedro se quedó como cortado y confuso y no sabía qué decir. Pero al fin dijo:

- Yo no digo mentiras. Lo que sucede es que ayer sí estuve mejor.

La madre le dijo:

- Tenga mucho cuidado, hijo, porque algún día cuando de verdad esté enfermo no le van a creer, porque al mentiroso nadie le cree.

Al día siguiente, el padre les pidió a los dos hermanos ir al campo a trabajar. Entonces, Juan le dijo:

- Papá, yo estoy enfermo. Tengo fiebre y me duele el cuerpo.

El padre, le dijo que descansara y que se cuidara.

Pedro también había amanecido enfermo aquel día. Y fue y le dijo al padre:

- Hoy estoy enfermo de verdad. Tengo fiebre. Me duele el cuerpo. No puedo ir a trabajar.

Pero su padre le respondió:

- Debe ir a trabajar. Ud. Nos está engañando. No le puedo creer. Entonces vaya al campo.

Esta historia nos enseña que no es bueno mentir, porque llega el momento, en que no nos creerán, aunque estemos diciendo la verdad.

ACTIVIDADES

PRESENTACIÓN DE LA LÁMINA

- Observemos en silencio la lámina.
Juguemos a decir qué representa esta lámina
Cuántos personajes hay en la lámina
Qué está haciendo cada uno?
Qué cosas están cerca y qué cosas están lejos de cada personaje?
Qué personaje es más alto y cuál más bajito?

NARRACIÓN DEL CUENTO

- Escuchemos atentamente el cuento.
La educadora narra el cuento.
Vamos a jugar a contar el cuento con nuestras palabras.
- Qué enseñanza nos deja este cuento?
- Juguemos a inventar un cuento parecido:
Cómo será el comienzo?
Cuáles serán los personajes? Qué harán cada uno?
Cómo terminará?
- Juguemos a hacer frases con algunas palabras del cuento. Cada niño o niña escoge una palabra y hace una frase, y la dice a sus compañeros respetando el turno.
- En qué se parece lo que representa la lámina a lo que dice el cuento?
- Qué le sucedió al niño por no decir la verdad?
Qué nos enseña el cuento?

POEMA

- Vamos a declamar el poema jugando con la voz: riendo, llorando, con la voz de cada personaje del cuento.

Niño ejemplar
es un niño que dice la verdad
un niño que estudia
es un niño que aprende

ROMPECABEZAS

- Juguemos a armar el rompecabezas.
- Qué representa el rompecabezas armado?.

SECUENCIAS GRÁFICAS

- Vamos a armar el cuento con las secuencias.
Los niños arman la secuencia en grupos de cuatro
Un niño lo arma frente a sus compañeros.
Un niño explica qué representa cada ficha.

ADIVINANZAS

- Si me usa , llegará el momento que nadie le va a creer. Quién soy? - La mentira.
- Si siempre va conmigo, los demás confiarán en Ud. Quién soy? - La verdad.

DRAMATIZACIÓN

- Juguemos a imitar a los personajes del cuento.
La educadora da las instrucciones
- Juguemos a armar con bloques de madera un personaje del cuento.

ARTE

Modelado

- Cada niño escoge un personaje del cuento y lo modela con barro o plasticina o con papel y le coloca un nombre.
Cuando hayan terminado, cada niño o niña presenta a los demás su personaje por el nombre y les explica cómo es y qué puede hacer.

Dibujo

- Los niños dibujan en el suelo el entorno del niño que trabaja la tierra y el otro que no trabaja.
Colorear el dibujo con hojas.

CANTO

Soy un niño mentiroso

en la casa y en la calle
miento a mi papá
miento a mi mamá

- Contamos el cuento aplaudiendo y bailando

10.2. JUEGOS LIBRES

11. EL SAPO

11.1. CUENTO

En tiempos anteriores hubo en el cielo un concurso para todos los pájaros cantores y participaron todos los que cantaban. Dos días antes de la ida, el sapo no sabía nada de esto, hasta que en la noche, el pato le contó que había un concurso en el cielo. Desde entonces el sapo quiso participar porque él también cantaba, pero no podía ir porque le hacían faltaban las alas para volar.

Toda la noche la pasó pensando cómo hacía para llegar al cielo, hasta que al fin dio con la solución. Le pediría el favor de llevarlo a cualquiera de los pájaros que iban al concurso y así lo hizo. Al amanecer ya se habían ido todos los demás y sólo quedaba el cuervo. Entonces el sapo le habló y le dijo:

- Mira, cuervo, hágame el favor de llevar un mandado al cielo. Lo envuelvo bien en un papel, lo amarro y te diré dónde lo pones. Así lo haces al llegar al cielo, los demás sabrán dónde recogerlo.

No sabía el cuervo que el que estaba en ese papel era precisamente el sapo. Y así fue como llegó y ocupó el segundo puesto entre todos los pájaros cantores.

ACTIVIDADES

PRESENTACIÓN DE LA LÁMINA

- Observemos en silencio y con mucha atención esta lámina.
Juguemos a identificar los personajes (animales) de la lámina.
Imaginemos qué nos dice la lámina.
Podemos inventar otras actividades que se relacionen con la lámina y con el Desarrollo del niño.
- Los niños mencionan la ubicación de los animales: cuál está a la derecha de, cuál está más arriba, más abajo, a la izquierda.

NARRACIÓN DEL CUENTO

- La educadora narra el cuento.

Cuando llegue al momento de más suspenso, para.

Juguemos a adivinar qué va a pasar ahora?Cuál será el final del cuento?

Después de escuchar a los niños y niñas, la educadora continúa la narración.

- Recordemos unos momentos y juguemos a contar el cuento con nuestras palabras.

Por qué el sapo pudo llegar al concurso de canto?

- Resolvamos la siguientes preguntas:
Cuántas aves participaron en el concurso de canto?
- Juguemos con ayuda de la educadora a inventar un cuento parecido. Cómo comenzará?
Cuáles serán los personajes?Cuál será el más importante?
Qué harán esos personajes?
Cómo terminará el cuento?
Narremos el cuento entre todos.

Para facilitar esta actividad, es conveniente tener muñecos de papel o títeres.

CANTO

EL SAPITO

Había un sapito cantando
Per per per
Caía el aguacero
per per per
porque no se mojaba
per per per.

- Juguemos a imitar al sapo: Todos en cuclillas saltamos al frente, a la derecha y a la izquierda, y cantamos per per per.
- Imitamos la lluvia con los dedos de las manos y seguimos cantando per per per

POESÍA

- Pongamos atención.

Sapito, sapito
Que eres grandioso
dinos
cuando vendrá el agua

Alaj xpeq
Che nim ri apetik
Chab'ij chaqe
Jumpa kape ri jab'

- Recitamos la poesía, primero uno por uno, y después todos juntos. En voz baja y en voz alta, gritando, con voz de bebé, con voz de hombre

ADIVINANZAS

Juguemos a adivinar.

- Soy de color verde,
mi piel es granulada,
me gusta saltar,
me gusta estar en el agua,
y canto per, per, per.
¿Quién soy? (El sapo)
- Podemos inventar otras adivinanzas. (Añadir otra adivinanza)

ARTE

Modelado

- Juguemos a modelar cada uno el personaje del cuento que más le haya gustado con barro: busquemos barro, amasémoslo y hagamos nuestro personaje. Mostremos nuestro trabajo a todos los compañeros y compañeras.
- Juguemos a hacer el sapo en la tabla de agujeros colocando piedritas. Dibujémoslo también en el patio y coloreémoslo con hojas.
- Dibujemos algunas aves y un sapo.

Danza

- Vamos a correr como sapitos saltando en medio de la lluvia. Un grupo imita los saltos del sapo y el otro imita la lluvia. Cuando la educadora dice “lluvia” el otro grupo imita la lluvia suave y luego fuerte. Cuando dice “sapitos”, el grupo salta a la derecha, a la izquierda, al frente, atrás.

ARMEMOS EL ROMPECABEZAS.

- Colocados en círculo observamos las fichas y luego armamos el rompecabezas entre todos. Después lo armamos uno por uno.
- Podemos inventar otros rompecabezas.

DRAMATIZACION

- Vamos a correr como los sapitos, saltando en medio de la lluvia.

Un grupo imita los saltos del sapo y el otro grupo imita la lluvia.
Cuando la educadora dice: Sapitos. El primer grupo salta a la derecha, a la izquierda, al frente, atrás. Y cuando dice: Lluvia. El otro grupo imita la lluvia suave, luego fuerte.

SECUENCIAS GRÁFICAS.

- Juguemos a armar el cuento con las fichas.
Miramos detenidamente las fichas y luego el niño o la niña que quiera arma el cuento o hace a su manera. Luego lo cuenta. Los demás ponen atención.

11.2. JUEGOS LIBRES

- Juego de tarjetas.
Hagamos parejas de tarjetas conocidas de animales que llevan un dibujo y su nombre que está en un cartel aparte.
Los niños pueden dibujar los oficios que hacen papá y mamá.

12. EL CONSEJO DE LOS PÁJAROS

12.1. CUENTO

Una mañana, todas las aves del cielo amanecieron preocupadas, porque en todo el ambiente reinaba un profundo silencio.

Entonces, el águila subió hasta lo más alto del cielo y las llamó a todas para hacer un Consejo y ver por qué todo estaba en silencio. Y les dijo:

- Hermanos de los barrancos, montañas, campos, bejucos y ríos, no hay que preocuparse. Los invito a que hagamos una reunión a las orillas del río, donde hay muchas flores y campo verde.

Todas las aves se asustaron y luego de consultar entre sí se dijeron:

- ¿Qué querrá el hermano águila con nosotros? ¿No será que es una trampa?. Y al final decidieron ir a la reunión.

Se reunieron todas las aves de todos los tamaños y colores a la orillas del río. Al atardecer estaban llenas de aves todas las ramas de los árboles.

Entonces el águila les dijo:

- Hermanos, el silencio de la mañana me preocupa. ¿ Por qué no cantaron? ¿ Qué pasó?.

El clarinero pidió la palabra y dijo:

- Nuestra preocupación es grande porque en el campo están muriendo de vejez varios de nuestros hermanos. Ya no tienen plumas, ni pueden comer. Su cuerpo está débil.

Luego el tecolote pidió la palabra y dijo:

- Aquí traigo a cuatro de nuestros hermanos que están muriendo, no tienen plumas. Su cuerpo es débil.

Todas las aves se asustaron más, y dijeron:

-La muerte es lo que más nos asusta. Busquemos una solución. Nos preocupa la situación de nuestros ancianos que están a punto de morir. Hay que buscar una solución.

Entonces, el águila tomó nuevamente la palabra, y dijo:

- Llamemos al Corazón del Aire y al Corazón del Cielo. Cantemos todos juntos:

En ese momento, el canto se escuchó en los cuatro puntos del cielo.

Yyyyyyyyyyy Aguilas
Xar xar xar xar Xaras
Tukur tukur tukur Tecolotes

Luego, el águila añadió:

- Cada uno me tiene que dar una pluma para vestir a los cuatro ancianos.

Todas las aves le dieron una pluma al águila, quien al recibirlas empezó a volar sobre los montes y cerros y subió hasta el alto del cielo, dando trece vueltas.

En ese momento apareció Juraqán (un remolino) y movió todas las ramas de los árboles, y en el desaparecieron el águila y los cuatro ancianos.

Las Aves asombradas preguntaron:

- Qué está pasando?

Entonces volvió a parecer el águila y les dijo:

- Desde ahora todas las aves tendrán una nueva vida, que se llamará Tz'unun. Porque todas las aves después de tener una vida, tendrán otra en donde vivirán de la miel de las flores.

Desde entonces, las aves tienen una segunda vida, en la cual se convierten en gorrioncillos. Por este motivo no se ven aves muertas en el campo. Si no fuera así, todos los campos estarían llenos de aves muertas.

ACTIVIDADES

PRESENTACIÓN DE LA LÁMINA

- Antes de narrar el cuento: Observemos en silencio y con cuidado esta lámina.
- Ahora, juguemos a decir lo que hemos observado en la lámina, primero con las propias palabras y luego con mímica:
Cuando queramos hablar, levantamos la mano y esperamos que la educadora nos dé la palabra y luego hablamos con entera libertad. Mientras hablan nuestros compañeros y compañeras escuchamos con atención.
- Juguemos a decir qué aves hay en la lámina y de qué colores son. Cuáles están lejos y cuáles están cerca.
- Juguemos por grupos y con el apoyo de la educadora a buscar en qué se parecen el águila y las demás aves y en qué se diferencian.

- Los niños enumeran las clases de aves que hay en la casa.

NARRACION DEL CUENTO

- La educadora narra el cuento varias veces
- Juguemos a recordar lo que nos dice el cuento.
Cada niño cuenta los aspectos que recuerda.
Mencionemos los personajes que intervienen en el cuento.
Describamos cómo es cada personaje? A qué se parece?
- Juguemos a decir qué aves son más conocidas en la comunidad y de qué color son.
Juguemos a decir los nombres de las aves que comemos y las que no comemos.
Juguemos a decir los nombres de las aves que vuelan más alto y las que vuelan bajito.
Juguemos a decir cuáles aves son grandes y cuáles son pequeñas.
Por qué las demás aves regalaron una pluma para las aves ancianas?
Qué hubiera sucedido si las demás aves no hubieran regalado una de sus plumas?

SECUENCIA GRÁFICA

Cuando los niños tengan una suficiente comprensión del cuento, utilizar la secuencia gráfica. Se puede utilizar de diferentes maneras:

- Primero, se colocan en círculo los niños con la educadora. Luego, las fichas se colocan en desorden en el centro. Después, los niños van a ordenarlas en el franelógrafo y a narrar el cuento de acuerdo con ese orden.
- Estando todavía en círculo, un niño coge una ficha y narra la parte del cuento que cree se relaciona con ésta. Luego otro niño, coge otra fichas y hace lo mismo y así sucesivamente, hasta terminar.

DRAMATIZACIÓN DEL CUENTO.

- Instrucciones
Personajes: águila, clarinero, tecolote, los cuatro ancianos, las demás aves.
Cada niño o niña escoge el ave que quiera representar.
Luego se preparan, imitando la forma de caminar, de volar y de cantar y diciendo las palabras que les corresponden.
Después establecen el orden en que les toca intervenir.
Al águila se le busca un lugar alto en el sitio del juego.
Por último, hacen la presentación.

- Terminada la dramatización, se puede jugar a expresar con el rostro cómo se sintieron. (Gestos)

ROMPECABEZAS.

- Sentados en círculo, colocamos las fichas en desorden y luego buscamos el orden que les corresponde.
- Hagamos otros rompecabezas parecidos.

ARTE

Modelado

- Juguemos a modelar los cuatro pájaros ancianos que fueron llevados por el tecolote un ave con barro o plasticina. Los podemos contar.
Vamos a buscar el barro en grupo, lo amasamos (o la plasticina), luego individualmente hacemos cada uno el ave y por último lo colocamos en el aula junto con los de los demás.

Dibujo

- Juguemos a dibujar el ave que más nos gustó en el suelo o en un papel, con un palito, un carbón o un lápiz y la coloreamos.
La educadora le escribe el nombre debajo.
Luego hacemos una exposición de todos los dibujos en la pared o en una cuerda.

Danza

- Vamos a bailar al son de El Pájaro Carpintero.
Escuchamos bien la música para poder llevar el ritmo.
Primero, tomarse de las manos por parejas y bailar
Luego, hacer una ronda todos bailando.

CANTO

- Antes de cantar el canto, salgamos al campo a escuchar el canto de los pajaritos e imitemos los cantos que nos gusten más.
- Luego, cantamos en forma de ronda, las voces de aves que van a continuación u otras más conocidas en la comunidad.

Klis, klis, klis...
Ch'ok, ch'ok, ch'ok...

Tz'unun, tz'unun, tz'unun...
B'uqpurix, b'uqpurix, b'uqpurix...

K'urupup, k'urupup, k'urupup...
Ch'owix, ch'owix, ch'owix...

Wiswil, wiswil, wiswil...
Tulul, tulul, tulul...

Tuktuk, tuktuk, tuktuk...
Xar, xar, xar...

Ku'p, k'up, k'up...
Saq'kor, saq'kor, saq'kor...

Ch'ik, ch'ik, ch'ik...
Tukumux, tukumux, tukumux...

Xperpuaq, xperpuaq, xperpuaq...
Tz'ikin, tz'ikin, tz'ikin...

Kukuw, kukuw, kukuw...
Ch'iwit, ch'iwit, ch'iwit...

Tli, tli, tli...
Ch'er, ch'er, ch'er...

Si,si,si,si,si,si,si...
Ch'ar, ch'ar, ch'ar...

POEMA

- Recitemos el siguiente poema, en diferentes voces

Águila, águila
Ven, ven,
Cielo nublado.
águila emplumado.
Xar, xar, tuk, tuk
Sik, sik, sik
Tzil, tzil, tzil.

SECUENCIA GRÁFICA.

- Juguemos en grupo a armar el cuento con las fichas que tenemos.
Contemos el cuento a partir de las fichas.

ADIVINANZAS

- Juguemos a adivinar:

Descubrí el silencio, reuní a los pájaros, soy grande entre las aves. ¿Quién soy? (El águila)

12.2. JUEGOS LIBRES

- Salida al campor para recoger plumas de diferentes aves.
- Organizar una actividad con las plumas: colocar las plumas en el suelo y clasificarlas por su color tamaño, forma, longitud, etc.
- El niño busca la correspondencia de dos dibujos de un pájaro iguales, que llevan los nombres del pájaro.
- Podemos jugar con los bloques, con arena, tierra, con la tabla...

13. EL CONEJO DE OREJAS GRANDES

13.1. CUENTO

Hace mucho tiempo el conejo tenía las orejas pequeñitas.

Cierta día, se encontraron el tigre y el conejo. Después de saludarse, el conejo le dijo:

- Tengo una patoja, a quien quiero mucho, y voy a visitarla. Te invito a que vayas conmigo y me acompañes.

El tigre aceptó y se fueron juntos. Pero después de una hora de camino, el conejo se cansó y le propuso al tigre:

- Amigo, ¿por qué no me ayudas?. Voy muy cansado.

El tigre lo miró con desconfianza, pero al fin le respondió:

- Súbete. Yo te llevo cargado.

Cuando iban llegando a la casa de la patoja, ella salió y los vio y no pudo contener la risa al ver al tigre haciendo como un caballo cargando con su amigo. El tigre al darse cuenta pasó de largo, mientras el conejo saltó y se quedó charlando con la patoja.

Después de un rato, se sintieron contentos de haberse encontrado otra vez, y el conejo le propuso:

- Patojita, yo te quiero mucho. Quiero que te cases conmigo. Creo que podremos ser muy felices.

La patoja aceptó, pero luego el conejo se quedó pensando:

- No puede ser. Somos juntos tan pequeños.

Entonces, se le ocurrió que podría ir donde San Pedro para que le ayudara. Y se fue y entró donde él estaba y de una vez le dijo:

-San Pedro, me puse a pensar que yo soy muy pequeño y me gustaría ser más alto.

Al escuchar esto, San Pedro le dijo al conejo:

- Si me traes tres dientes de un hombre grande, puedo ayudarte.

Y el conejo salió y empezó a buscar. Entonces, vio un hombre grande que iba al dentista para que le extrajeran algunos dientes. Se fue y le preguntó:

- Para dónde vas.

- Voy al dentista para que me saquen unos dientes que me están doliendo mucho.

El Conejo se puso muy contento y le propuso:

- Estoy buscando tres dientes de un hombre grande. Por qué no me regalas tus dientes.

Yo te espero aquí.

- Bueno, le dijo el hombre, mirándolo fijamente, como preguntándole para qué necesitaba unos dientes dañados. Pero no le dijo nada porque el dolor le estaba presionando mucho.

Y así consiguió los tres dientes. Contento se fue a visitar a San Pedro.

- San Pedro, aquí están los tres dientes, que me pidió.

San Pedro quedó asustado. Pensó que seguramente había matado a un hombre y le dio miedo del conejo. Pensó para sus adentros: si así de pequeño mató un hombre, qué hará si le aumento su estatura .y le dijo:

- Solamente te haré crecer tus orejas, porque si así pequeño como eres, le quitaste los dientes a un hombre grande, serás demasiado peligroso, si te aumento la estatura Y así quedó para siempre.

ACTIVIDADES

NARRACION DEL CUENTO

- Escuchemos atentamente la narración de un cuento que nos va a gustar.
Cada niño dice lo que le haya parecido más interesante del cuento.
- Inventar un cuento entre todos.
- Utilizar máscaras mientras escuchan el cuento o en el momento en que se menciona el cambio de las orejas del conejo.
- Después la educadora lee el cuento y luego los niños por turno tratan de leerlo también.
- Por qué el conejo quiso cambiar de tamaño?
Piensan que quedó contento con el cambio que obtuvo?
Qué enseñanza podemos sacar del cuento?

PRESENTACIÓN DE LA LÁMINA

- Miremos con atención la lámina y luego digamos hablando por turno qué representa.
Juguemos a decir los nombres de los colores que vemos en la lámina.
Juguemos a decir qué plantas están arriba y abajo, lejos y cerca, atrás y adelante, a la derecha y a la izquierda.
- ◆ Juguemos a decir la posición que tienen los animales: parado, sentado, acostado.
Juguemos a decir dónde viven los animales.

CANCIÓN

- Cantemos la Canción El Conejo haciendo las mismas acciones que hace el conejo.
(orejas, salto)

El conejito con su machete,
con su morral.
Pasa el conejo
por el corral

-Conejito de dónde vienes
cómo te llamas,
qué haces aquí?

Junto a las ramas platicaremos,
siéntate aquí
El conejito se molestó
dio media vuelta y se marchó.

POEMA

CONEJO MÍO

- Recitamos el poema en diferentes tonos de voz (gritando, llorando, en voz baja) y haciéndolas acciones que hace el conejo.

Salta mi conejito, come tu zacatillo,
desde que tú te fuiste,
tristes están los campos

Ahora que tú volviste come tu zacatillo,
conejo mío
conejo mío.

- ◆ Juguemos a decir qué comen los conejos.

SECUENCIA GRÁFICA

- ◆ Armemos y contemos el cuento utilizando las fichas del conejo

DRAMATIZACIÓN DEL CUENTO A TRAVÉS DE TÍTERES.

- Arreglar un teatrillo con chamarras, nylon, rebozos, pita, lazos
- Un grupo de hasta cinco niños representan una familia de conejos en la casa: papá, mamá y tres hijos. Los tres conejitos llegan sucios. La mamá le dice: qué pasó que llegaron tan sucios?
Los conejitos: Estuvimos jugando a darle de comer a los cerdos.
La mamá: eso está bien pero vamos a lavar la ropa.
Los conejitos: Qué ropa tenemos que lavar?
Mamá: (dice los nombres)

ARTE

Modelado

- Juguemos a hacer con barro o plastilina las imágenes de los personajes que actúan en el cuento.

- Jugamos a hacer una máscara con orejas grandes. Podemos utilizar papel de cualquier clase y las pintamos. Debemos hablar sobre tamaño durante este ejercicio...quién tiene orejas grandes y quién tiene orejas pequeñas.... Después, colocamos las máscaras en el Rincón de Dramatización

ROMPECABEZAS

Juguemos a armar el rompecabezas del conejo y el tigre.

13.2. JUEGOS LIBRES

14. EL PÁJARO DE DOS CABEZAS

14.1. CUENTO

Hace mucho tiempo en Chichicastenango, existió un pájaro de dos cabezas llamado Clavecot, que se comía a las personas que encontraba en el camino.

La gente decía que Clavecot venía del otro lado del mar, y le tenía miedo, porque los cogía de la cabeza y se los comía. Como era mucha la gente que se comía, la gente empezó a pensar cómo hacer para defenderse de él.

Entonces hubo una gran asamblea para estudiar el problema. Allí hubo varias posiciones:

Algunos propusieron que la solución era hacer hoyos en el campo y esconderse allí cuando viniera Clavecot. Otros pensaban que esto no sería bueno porque tenían que trabajar más de lo acostumbrado y porque no podrían esconderse todo el día cuando debían trabajar en el campo.

Otro grupo eran de la opinión de buscar una solución más sencilla. Y a alguien se ocurrió que si se colocaban algo que les tapara la cabeza, el Clavecot se llevaría solamente lo que les tapara la cabeza.

Desde esa época la gente, especialmente los hombres, salen a trabajar la tierra llevando siempre puesto el sombrero.

Según dicen los antepasados, este animal murió por falta de comida, porque la gente encontró la forma de protegerse, con el sombrero.

Pero cuando se dieron cuenta que el Clavecot ya no los podía comer, aparecieron las malas gentes, a quienes no les gustaba trabajar y sí pelearse con los demás.

Los principales de este pueblo viendo que había ya mucha gente mala, pensaron en castigarlos con el Clavecot. Los que peleaban, los amarraban y cuando venía el Clavecot, los sacaban para que se los comiera. Al ver esto entonces toda la gente comenzó a trabajar y empezó a vivir en paz.

Por esto los ancianos dicen que gracias a este animal, toda la gente se unió para trabajar y no se quejó más del trabajo.

Actualmente se puede ver este animal de dos cabezas en los güipiles de Chichicastenango y de Nahualá. Esto significa que la gente de estos lugares, aún lo recuerdan como agradecimiento a la paz que les dio

También es por eso que nuestros mayores nos dicen que todas las personas deben usar sombrero.

ACTIVIDADES

LECTURA DEL CUENTO

- Escuchemos atentamente el cuento del Clavecot.
- Ahora vamos a contar el cuento entre todos.
La educadora invita a jugar a que llega el Clavecot.
Cuando dice a los niños ya viene el pájaro Clavecot, todos corren a esconderse.
Salimos al campo a observar a la gente que trabaja y nos damos cuenta si llevan sombrero.
- Juguemos a decir qué nos gustó en el cuento y qué nos disgustó. Practicamos vocabulario y pronunciación.
- Explicar que todos debemos trabajar o ayudar a nuestros padres para poder comer.
Por qué es importante trabajar juntos? Qué pasaría si nuestros padres no trabajaran?

PRESENTACIÓN DE LA LAMINA

- Identifiquemos el pájaro Clavecot.
- Mencionemos las clases de árboles
- Contamos el cuento a partir de la lámina.
- Contemos cuántos sombreros hay, cuántas mujeres y cuántos hombres?

CANTO

Ave comilón
hoy y mañana
te canto mi canción.
Ave comilón
ave comilón lón-lón.

- Hagamos una ronda y cantemos.
- Un niño pasa al centro a cantar e imitar el vuelo del pájaro mientras todos bailan alrededor.

ARTE

Dibujo

- Dibujemos una escena del cuento. Explicamos qué parte representa. La educadora escribe lo que dicen los niños en su dibujo.
- Inventamos juntos un poema del sombrero. Cada uno dibuja una ilustración del poema.

POEMA

Pájaro que vuelas
por los aires y montes
no nos comas
en el güipil te llevamos

- Aprendamos el poema repitiéndolo todos juntos
Luego, lo recitamos individualmente.

ROMPECABEZAS

- Mientras armamos el rompecabezas, cada niño dice una frase del cuento.

SECUENCIAS GRÁFICAS

- Juguemos a contar el cuento colocando en orden las fichas.
- Luego cada niño por turno coje una ficha y cuenta el cuento a partir de esa ficha.

ADIVINANZAS

- Me gusta comer las cabezas de las personas y animales pequeños. ¿Quién soy? (El K'alawi')
- Soy hecho de palma defendiendo a la gente del Kalawi' . ¿Quién soy? (El sombrero)

14.2. JUEGOS LIBRES

- Juguemos con tarjetas a hacer parejas.

La educadora puede hacer una serie relacionada con el cuento.

15. EL TAPIZ DE LA ABUELA

15.1. HISTORIA

Esperanza ayuda a su abuela a tejer tapices y güipiles porque sabe que cada año hay fiesta en Chichicastenango. La abuela, a pesar de su edad avanzada, era muy trabajadora. Le gustaba que sus nietos y nietas aprendieran de ella. Era muy conocida y admirada por sus mismos nietos. Tenía una mancha en la cara, por lo cual algunos niños le decían que era una bruja.

Esperanza se preocupó pero no le dijo a su abuela. No le rendía el tejido por sus preocupaciones y se mantenía pensativa. La abuela le decía de vez en cuando:

- ¿Estás aprendiendo?

Esperanza miraba de reojo, y pensaba en la venta en el mercado y la mancha de su abuela. Además, su madre le decía que en el mercado solo vendían prendas hechas a base de máquina y que la gente podría burlarse de su abuela. Entonces, de este modo el trabajo no le rendía.

La abuela insiste y le grita a Esperanza:

- ¿Estás soñando?. Apúrate que queda poco tiempo para la fiesta y hay que terminar el trabajo.

- Estoy dispuesta a tejer hasta terminar, le respondió Esperanza.

Así fue como la abuela y su nieta trabajaron arduamente para tejer hermosos tapices, güipiles y manteles.

Llegó el día de la fiesta. La abuela y Esperanza empacaron en una canasta de paja todos sus tejidos. Se vistieron elegantemente, la abuela de negro y Esperanza lucía su güipil favorito blanco con el cuello rectangular bordado con hebras rojas, azules y verdes. Y en los diseños pequeños llevaba quetzales volando libremente. Mientras caminaban, Esperanza iba pensando en su venta. Caminaron hasta tomar la camioneta de Chichicastenango. Al llegar, ya había ventas por todos lados, tejidos por aquí, tejidos por allá. Esperanza no encontró puesto para vender.

Por fin pudo instalarse en un lugar estrecho. Pensó:

- No voy a vender y qué va ser de mi abuela si regresamos a Santa Cruz sin dinero?

Pero se llevó una gran sorpresa. Tan pronto extendió sus tejidos, la gente se maravilló de la belleza de los manteles y el tapiz. Eran tan originales que todos querían comprarlos. Lo cierto es que regresaron sin nada y hasta recibieron pedidos nuevos.

¿Cuál era la razón? Simplemente, porque la abuela había utilizado en el tapiz imágenes y símbolos de la historia Maya y héroes inspirados en el Popol Vuh.

Es así como al regreso hubo una gran alegría en los corazones de Esperanza y la abuela. Regresaron juntas. Esperanza, ahora, tenía la seguridad de que la mancha de la abuela no era obstáculo para vender los tejidos.

ACTIVIDADES

NARRACION DE LA HISTORIA

- Escuchemos la narración de la historia.
La educadora narra la historia a los niños.
- Respodamos las siguientes preguntas.
Qué hacen las abuelas en la comunidad?
Hay abuelas tejedoras en nuestra comunidad? Quiénes son?
- Por qué vendieron la abuela y la nieta fácilmente los tejidos en el mercado.
Qué nos enseña la historia?

PRESENTACIÓN DE LA LAMINA

- Observemos detenidamente la lámina del traje de Nebaj.

Juguemos a identificar formas, colores, figuras geométricas, animales, personas.. en el Güipil de la lámina.
- Cuántos caballitos hay en el güipil?
Cuántas clases animales hay en el güipil?
Cuántos pajaritos hay en la lámina?
- Colocar los cuatro colores en la pared del aula: el rojo es salida del sol y representa la luz, el negro es la caída del sol y representa la noche; el amarillo es tierra fértil o las flores del campo y el blanco representa la fuerza, la nube, amanecer.
- Juego con los cuatro colores. Ejemplo La educadora o un niño dirige el juego. Se trata de moverse según el color de sus trajes, zapatos, camisas. En las paredes de la sala de reuniones se coloca un color en cada una. Después la educadora o el niño que dirige da órdenes. Por ejemplo, quienes tienen camisa con color rojo vayan a la pared donde está el color rojo.

SALIDA AL CAMPO

- Visitar una familia que hace trajes o cortes para apreciar el color, las figuras, los animales o personas que aparecen en los trajes.
- Una abuela explica el significado del güipil o el vestuario.
- Contamos cuántas mujeres y cuántos hombres están tejiendo?

CANTO

- Cantemos al son de la canción

Jun laj ali kub'an uwa ri kem
kuxij rismal ri chij
ri laj ala kakemnik
jun laj kul kukemo.

Autor: Humberto Aq'ab'al
Adaptado

POEMA

Ajkem
Tunun chi ri b'atz'
tzalan, tzalan tzalan
ri uk'amb'al b'i ri uwa
ri ali kuxiy ri rismal chij
ri ala kamenik
ri ali kub'alij ri uwa ri kem,
ri ajkem
kukem k'ul

Autor: Aq'ab'al

- Bailamos en círculo y llevamos el ritmo del poema con las manos. Después con los pies, con la cabeza, la cintura...

ROMPECABEZAS

- Juguemos a armar los rompecabezas de los güipiles o cortes.

SECUENCIA

- Todo niño/a tome un dibujito y explique los colores, las formas, las figuras y después narre la historia con sus palabras.

ADIVINANZAS

- Me usan las mujeres en diferentes colores. ¿Quién soy? (El güipil)
Trabajo como araña con el apoyo de hombres y mujeres. ¿Quién soy? (El Telar)

ARTE

Vamos a realizar estas actividades.

Tejido

- Trenzar una lana de diferentes colores
- Trenzar con palma de diferentes colores
- Tapizar con tiras de papel tamaño carta.
- Tapizar con tiras de tela tamaño carta.

Dibujo

- Colorear algunas figuras y formas que tiene el güipil.
- Dejar que los niños peguen las partes coloreadas del güipil en una hoja.

Danza

- Pongámonos de acuerdo en un son para bailar.
- Luego, cuando la educadora o un niño nombra un color, entran a danzar los que tienen ese color en su ropa y cambian a cada orden. Pero también pueden decir : todos los colores y entonces todos salen a danzar

DRAMATIZACION

- Saludos y Despedidas.

Se hace un grupo de niños y niñas. Unos representan a los abuelos y abuelas y los otros a los nietos y nietas. Entonces hacemos prácticas de saludos y despedidas, como por ejemplo: Buenos días, abuelita. Cómo amaneció?

La abuela responde: Muy bien, gracias y Ustedes mis hijitos, cómo amanecieron?
Etc...

15.2. JUEGOS LIBRES

- Jugar con tierra o arena, piedra, semillas.
- Hacer trenzas de hilo o de lana utilizando la tabla como telar: se colocan palitos en los extremos. De estos palitos se amarran hilos que van hasta el otro extremo.

Conviene tener hilos en un canasto para que los niños los utilicen libremente para tejer o para hacer figuras.

- Trabajar con los bloques.
- La educadora presenta varios dibujos repetidos de vestuario con su nombre respectivo. El niño debe encontrar los iguales y hacer parejas.

16. LA GALLINA, LOS POLLITOS Y EL GAVILÁN

16.1. CUENTO.

Una mañana muy temprano, la mamá gallina despierta a sus 7 hijitos para salir a buscar comida al campo como todos los días.

Los consejos que daba la mamá gallina a sus hijitos era que no se alejaran de ella porque les podría pasar algo fatal.

Pero uno de los pollitos desobedeció los consejos de la mamá y se fue lejos a pasear. La mamá lo miraba con preocupación. Entonces, lo llamó:

- Venga porque por allá es peligroso. No se aparte del grupo, hijito.

Pero él le respondió:

- No tenga pena, mamá. Estoy bien. Ya estoy grande. No se preocupe.

Entonces se fue un poco más lejos, paseando tranquilo.

Nuevamente la mamá le llama:

- Venga, hijo, porque allá es peligroso.

Y el hijo nuevamente respondió:

- No tenga pena, mamá. Estoy bien.

Y caminó un poco más lejos.

Nuevamente la mamá preocupada le repite:

- Venga hijo porque allá es peligroso.

Y el hijo volvió a responder:

- Mamá, no tenga pena. Yo estoy bien.

Cuando de repente, el pollito vio una sombra en el suelo. No tuvo tiempo de preocuparse. Era el gavilán que estaba sobrevolando para ubicarlo y caerle encima y llevárselo.

Pero la mamá se dio cuenta y corrió rápidamente haciendo escándalo con su voz. Esta vez el pollito se asustó de verdad.

Al mismo tiempo, el gavilán se lanzó sobre el pollito y lo cogió por un ala pero la mamá saltó y alcanzó a picar muy duro la pata del gavilán, quien soltó al pollito y se fue. Había fracasado en este intento.

La gallina escondió a sus hijos entre la hierba. Todos los pollitos aplaudieron a su mamá y decidieron escuchar siempre sus recomendaciones y consejos.

NARRACIÓN DEL CUENTO.

- A la segunda o tercera narración del cuento, la educadora hace de mamá gallina, diciendo las frases de la gallina con un títere. Y los niños con los títeres responden con las palabras del pollito, Por ejemplo: venga hijo, porque allá es peligroso.
Niños: - No tenga pena, mamá; estoy bien.
- Qué aprendió el pollito por no escuchar los consejos de la mamá?
- Conocemos situaciones en las cuales debemos escuchar el consejo de los mayores y no hayamos seguido?

PRESENTACIÓN DE LA LÁMINA

- Los niños observan detenidamente la lámina, identificando los personajes.
Contar cuántos pollitos hay en la lámina.
Que los niños identifiquen el tamaño de las aves.
Mencionar los colores de la aves de la lámina.
- Juguemos a imitar cómo caminan y cómo cantan la gallina y el pollito.

ROMPECABEZAS

- Individualmente que pasen a presentar una parte del rompecabezas para acoplar a la que se le presente.
Unir sus pedazos, ver si se acoplan al que presenta el compañero y así armar el rompedabezas.

ADIVINANZAS

- Vuelo muy alto, tengo patas para capturar mi comida, asusto a los pollitos. ¿Quién soy? (El Gavilán)
- Yo doy consejos muy sanos a mis hijos, como maíz y me levanto temprano. ¿Quién soy? (La gallina)
- Tengo plumas y alas, pero no vuelo muy alto. ¿Quién soy? (La gallina)
- Me mantengo en el cielo volando buscando comida. ¿Quién soy? (El Gavilán)
- Nos escondemos cuando hay algún peligro y estamos contentos cuando no hay peligro. ¿Quiénes somos? (Los Pollitos)

DRAMATIZACION

- En el patio los niños con sus títeres o solo con sus cuerpos imitan las acciones y las palabras de la gallina y los pollitos y el gavilán.

ARTE

Modelado

- Que los niños elaboren títeres de pollitos, gallina y gavilán con cartón, plasticina, barro, etc. Para utilizar la próxima vez que escuchemos el cuento.
- Juguemos a utilizar la tabla para hacer las figuras del pollito, la gallina y el gavilán. Podemos utilizar palitos, piedritas, semillas...

Dibujo

- Los niños dibujan una escena del cuento, que les haya gustado. Luego el niño describe su dibujo con por lo menos uno, dos o tres detalles. La educadora escribe el nombre de cada niño en el dibujo y los niños lo copian.

CANTO

LA GALLINA Y EL GAVILÁN

Gavilán, gavilán, gavilán...
porque te llevaste mi pollito
devuélvemelo por favor gavilán

Gavilán, gavilán
no te comas mi pollito, gavilán

- Los niños imitan el vuelo de los pájaros.
- Algunos imitan el canto de los pollitos, mientras los otros cantan

POEMA

Pollitos escuchen mi consejo
sean sabios y prudentes
disfruten de la vida

Pollitos, pollitos
cuidense del gavilán
que es peligroso.

- Los niños imitan al gavilán atrapando pollitos.

16.2. JUEGOS LIBRES

17. JOSÉ MARÍA Y CRISTINA VAN AL MERCADO

17.1. CUENTO

Una mañana de Domingo muy temprano, los esposos José María y Cristina se levantaron para ir al mercado a vender unos pollos, tomates, chile chamboron y hojas de kanak. José María había preparado desde la víspera su carga en un canasto, de modo que ahora solamente la cargó a la espalda mientras Cristina tomaba los pollos debajo del brazo y salieron para el pueblo.

Yendo por el camino, José María se acordó del cumpleaños de su hija y de haberle prometido hacer algo especial ese día. Todos los años se lo prometía, pero no le había podido cumplir ninguna vez. Esta vez no podía suceder lo mismo. Entonces, le dice a su esposa:

- Por qué no compramos unos aguacates bien bonitos para hacer una ensalada el día del cumpleaños de nuestra hija? Sabía que le gustaba mucho la ensalada con aguacate.

- Me parece bien, le respondió Cristina, y continuaron en silencio. Siempre viajaban en silencio. No necesitaba de palabras para manifestarse su cariño. Les bastaba ir juntos.

Cuando llegaron al pueblo, los compradores los salieron a encontrar. Siempre era sí, porque traían buenos productos. Vendieron todo en unos minutos nada más y quedaron libres todavía muy temprano.

Entonces comenzaron a buscar los aguacates. Pasaron primero al sitio donde las mujeres vendía tomates y preguntaron:

- Venden aguacates?

- No Señor, le respondieron. Solo tenemos tomates muy buenos, rojitos y sabrosos. Compre unos. Están a buen precio.

Pensando en su hija y en la fiesta de su cumpleaños, José miró a su esposa, y ella con un guiño le hizo ver que estaba de acuerdo. Compraron una libra de tomates, y preguntaron a la Sra. Que vendía:

- No sabe dónde venden aguacates?

- Ahora están escasos. Pero hay una Sra. que siempre tiene, allá junto a la entrada de la derecha.

Siguieron allá, y preguntaron a la Sra. por los aguacates. Pero ella les contestó:

- Fíjense que hace ya una semana que no tenemos. Están escasos en esta época.

- No sabe dónde venden aguacates?, le preguntó Cristina. Es que queremos hacer una comida especial para nuestra hija.

- ¡Sí, pues! Por qué no hacen una ensalada de frutas. Aquí tengo frescas y ricas. Y están a buen precio.

José y Cristina se miraron y nuevamente se dieron cuenta que estaban de acuerdo, sin decir palabra.

Compraron naranjas, mangos, piña y duraznos. Y decidieron regresar a casa sin los aguacates.

Y a cada vendedora le preguntaron: No saben dónde venden aguacates? Y las Sras. Les respondían: No sabemos. No hay.

Salieron del mercado, y cuál no sería su sorpresa cuando ya en la calle encontraron una Sra. Con un montón de aguacates, que a simple vista parecían muy sabrosos y exclamaron juntos sin ponerse de acuerdo: ¡Al fin aquí están los aguacates!

Sin cruzarse palabra pero con una sonrisa de alegría compraron los aguacates para la ensalada de su hija.

Contentos regresaron a casa porque esta vez podrían cumplirle a su hija.

PRESENTACIÓN DE LA LÁMINA

- Sentados en círculo, observemos atentamente lámina.
- La educadora pregunta:
Quién puede indicar en la lámina dos frutas amarillas? (Puede hacer varias preguntas sobre colores)
Quién puede contar cuántas mujeres con traje hay en la lámina?
Quién puede contar cuántos hombres con sombrero hay?
Quién puede contar cuántos perros hay?
Quién puede decir quién está al lado derecho del perro negro y quién a la izquierda?
Qué hay encima de las mesas y qué hay debajo?
Quién puede indicar en la lámina el camino más ancho y el más angosto?

NARRACIÓN DEL CUENTO

- Escuchemos atentamente el cuento:
Mientras narra el cuento, la educadora puede parar y pregunta a los niños y niñas ¿Qué va a suceder? Piensan que van a comprar los tomates? ¿Cuál será el final del cuento?
Los niños pueden repetir en coro las frases: ¿Dónde están los aguacates? Y ¿Aquí están los aguacates?
Cómo se expresan su cariño José María y Cristina. Cómo le expresan el cariño a su hija? Cómo nos expresamos el cariño en nuestras familias?
- Utilizando frutas o dibujos de frutas resolvamos estos problemas:
Cuántas frutas rojas hay? Cuántas redondas o alargadas hay?
Tengo una fruta amarilla y dos verdes. Cuántas tengo por todas?

DRAMATIZACIÓN

- Vamos a jugar a la tienda.
Organicémonos:

Qué vamos a vender y comprar? (Recolectar envases de arroz, chocolate, café, bolsas, cajas de cartón....)

Qué será la moneda? (Hacer tarjetas de Quetzales, hojas de plantas...)

En qué vamos a colocar las cosas? (Cajas, plásticos...)

Quién van a vender y a comprar? (Repartir las tareas y cambiar después hasta que pasen todos).

Contar el dinero de las ventas.

Esta actividad se puede realizar diferentes días

ROMPECABEZAS

- Juguemos a armar el rompecabezas, primero en grupo y después individualmente.

SECUENCIAS GRÁFICAS

- Juguemos a reconstruir el cuento con las fichas de la secuencia.
- Inventemos una secuencia relacionada con el cuento.

ADIVINANZA

- Juguemos a adivinar:
¿Cómo se llama el lugar donde se compran y se venden muchas cosas? (El mercado)
¿Qué se usa para comprar cosas? (Dinero)

ARTE

Modelado

- Juguemos a hacer frutas con papel y engrudo y pintarlas con colores. También podemos dibujar las frutas en papel. La educadora puede escribir sus nombres niños.

Podemos utilizarlas cuando juguemos a dramatizar el mercado.

Canto y Danza

NIÑOS ALEGRES

Estamos contentos
porque nos trajeron,
nuestros papás
frutas del mercado,
cuando nos quedamos

cuidando nuestro ranchito...

- Cantemos y llevemos el ritmo con el cuerpo y con palitos, piedras o latas. También lo podemos hacer con el tambor, la marimba y los chinchines.

17.2. JUEGOS LIBRES

- Pueden jugar al mercado.
- Pueden jugar con los rompecabezas.
- Pueden jugar a construir la tienda con bloques y a colocar allí las frutas.

18. LOS SENTIMIENTOS DE UN ÁRBOL

18.1. CUENTO

En un lugar muy lejano, un niño llamado Koka'ib', fue una vez en busca de leña. Caminó hasta estar cerca del lugar llamado Tojil y llegó a donde había muchos árboles. El niño empezó a buscar ramas y leñas, pero después de un buen rato sin encontrar nada, se enojó y empezó a cortar arbolitos., Recordó otras veces que buscaba leña y no encontraba, y siguió cortando. Luego cargado con la leña pasó por una parte del bosque muy tupida. De repente se encontró con un hombre cubierto de heridas y sangre. El niño se asustó y rápidamente le preguntó:

- Qué le pasó? Por qué está así? Quién le pegó?

El hombre se quedó mirándolo a él y a su carga de leña, y después de un momento le respondió con dificultad:

- Esto es lo que usted acaba de hacerme y esto hacen las otras personas cuando cortan árboles verdes. Cada machetazo que le dan a un árbol es una herida para mi cuerpo. Estas heridas son las que usted me hizo.

El niño miró su machete y estaba lleno de sangre, se asustó y sin decir palabra se regresó confundido y preocupado a su casa. Habló con su abuelo y le contó lo que le había sucedido.

El abuelo no se sorprendió y con voz suave le dijo:

- Hijo, escuche bien lo que le voy a decir. Todos somos hermanos, los árboles, los animales y nosotros. Si los cuidamos y no los maltratamos, nos prestarán grandes servicios. Pero si los cortamos sin necesidad como, Ud. Estuvo haciendo hoy, los árboles van desaparecer y nosotros vamos a sufrir mucho sin ellos.

Las próximas veces, cuando el niño fue a buscar leña se cuidó de cortar árboles verdes. Y dio las gracias cuando encontraba madera seca para llevar.

ACTIVIDADES

NARRACIÓN DE LA HISTORIA.

- Escuchemos atentamente la historia del árbol.
- Explición de la necesidad de los árboles para que haya agua y aire puro. También son necesarios para que haya animales, como las aves.
- Qué pasaría si cortamos todos los árboles de nuestra comunidad?

PRESENTACIÓN DE LA LÁMINA.

- Observemos en silencio la lámina
Juguemos a ver si en la comunidad hay situaciones como la que presenta la lámina.
¿En dónde? Todos podemos contar lo que conocemos.

- Salida: Podemos salir luego a ver alguno de los sitios que mencionan los niños.
- Allá podemos ver qué diferencia hay entre un árbol verde y un árbol seco.
- Vamos a sembrar un árbol cerca a la escuela en una corriente de agua.
¿Qué clases de árboles conocen en la comunidad o en la región? Para qué sirven?
¿Son frutales? ¿Maderables? ¿Ambientales?

CANTO

- Vamos a cantar moviéndonos como los árboles.

Arbolito precioso
nos das sombra
y por eso no te cortamos
y cuidamos de ti.

POEMA

Vamos a declamar el poema haciendo los gestos que sugieren las palabras.

RI CHE'

Xinkan wanim
xinb'ij che ri nu nan
che ri jun che, taj'in koq'ik.

Ri nu nan xyonik
xarumal xa xin choy ri che'
ri che' tajin kutzaq ri uwal
Adaptado de: Humberto Aq'ab'al

ROMPECABEZAS

- Los niños trabajan en grupo armando los rompecabezas.
- Hablamos de los tamaños, formas, y colores de los pedazos.

SECUENCIAS

- Juguemos a ordenar las fichas como queramos en el franelógrafo.
- Inventemos más secuencias: personas, figuras y cosas, que el niño pueda utilizar para ilustrar el cuento.

ADIVINANZAS

- Soy de color verde, doy sombra y agua. ¿Quién soy? (Árbol)
- En mis ramas viven y descansan los pájaros. ¿Quién soy? (El árbol)

ARTE

Modelado

- Juguemos a formar un bosquecito utilizando barro, palitos, ramas y hojas de pino.
- Juguemos a hacer arbolitos con palitos, papel u hojas de árboles y engrudo. (Podemos guardarlos para hacer juegos libres).
- Salida: Vamos a ver árboles talados sin necesidad.
- Recogemos palitos para enriquecer las actividades de matemáticas.

Dibujo

- Juguemos a hacer figuras de árboles en la tabla, utilizando piedritas o semillas.
- Juguemos a dibujar árboles en el suelo.
- Juguemos a colorear las figuras y los árboles con hojas.
- La educadora escribe el nombre de cada árbol en el dibujo.

Danza

- Busquemos un son y organicemos la danza.
- Vamos a danzar entre árboles.

18.2. JUEGOS LIBRES

- Juguemos a hacer carguitas de leña con palitos y pita, contando hasta nueve.

19. LA MUJER QUE BRILLABA MÁS QUE EL SOL

19.1. CUENTO

El día que llegó Lucía Zenteno al pueblo, todo el mundo se quedó asombrado. Nadie sabía de dónde venía. Andaba con el cabello largo y negro, brillante como el sol. En su vestido llevaba miles de mariposas y flores.

Las personas del lugar comenzaron a sentir algo de miedo de este ser tan maravilloso y tan desconocido.

Cerca del pueblo había un río, y la gente decía que cuando Lucía Zenteno se fue a bañar, el río se enamoró de ella y comenzó a fluir suavemente por los negros cabellos y que cuando terminaba de bañarse se sentaba al lado del río y se peinaba con su peine de madera. Los peces y las aguas se escurrían de la cabellera de Lucía y retornaban a formar parte del río.

Los ancianos decían que aunque Lucía era distinta había que honrarla y guardarle respeto, pero la gente no le guardaron respeto ni amistad. Hablaban mal de ella y la espiaban día y noche.

Lucía no los trataba a ellos de la misma manera pero mucha gente se enojó y comenzaron a murmurar y al fin la obligaron a irse del pueblo.

Cuando Lucía Zenteno se marchó del pueblo, el río, los peces y las nutrias se fueron con ella, dejando sola la arena.

Al ver esto, la gente quedó desesperada. Nunca habían pensado que el río los iba abandonar por lo que habían hecho.

Los ancianos dijeron que todos debían ir en busca de Lucía para pedirle perdón. Pero muchos no querían. Pero como seguían sufriendo de sed, se pusieron de acuerdo y fueron en busca de ella.

Tras un largo camino, la gente encontró la cueva de iguana donde Lucía se había refugiado. No la podían ver porque Lucía les había dado la espalda, pero unos niños se le acercaron y le pidieron perdón.

Lucía Zenteno vio sus caras llenas de miedo y tristeza y se compadeció de ellos y les dijo: - Le pediré al río que regrese con ustedes pero así como el río les da agua a todos ustedes, sin importarle quiénes sean. ustedes también necesitan tratar a todos y todas con amor. aún a los que parecen ser distintos.

Lucía al ver que la gente estaba verdaderamente arrepentida, regresó con ellos al pueblo y comenzó a peinarse hasta que salieron las aguas, los peces y las nutrias, y siguió peinándose hasta que todo el río había vuelto a su lugar.

La gente estaba feliz de tener al río de vuelta. Se echaban agua entre ellos y le echaban a sus animales. Se tiraban al río, lloraban y reían de alegría.

Hubo tanta alegría que nadie se dio cuenta de que Lucía había desaparecido. Cuando los niños y niñas le preguntaron a los ancianos a dónde se había ido, los ancianos les dijeron que ella no les había abandonado. Aunque no la pudieran ver más, siempre estaría con ellos, cuidándolos y protegiéndolos de corazón. Porque ella es el nahual del río.

ACTIVIDADES

PRESENTACIÓN DE LA LÁMINA

- La educadora muestra la lámina rápidamente tres veces y pregunta a los niños qué alcanzaron a observar.
Luego sí la muestra largo rato.
- La observamos e identificamos los personajes.
- Juguemos a identificar tamaños, colores, formas y ubicación en la lámina. Luego hacemos lo mismo con objetos reales en el patio.
- ¿Por qué es tan grande la mujer?

NARRACIÓN DEL CUENTO

- Escuchemos atentamente el cuento.
Charlemos sobre lo que nos llamó la atención.
Juguemos a traer algunos objetos que se mencionan en el cuento.
- Qué pasaría si Lucía no le hubiera concedido el perdón a la gente?
- Cómo debemos tratar a los demás si los amamos como hermanos?

ARTE

Modelado

- Hacer un río en el patio con tierra porque.
- Hacer montañas por las orillas del río.
- Utilizar hojas de árboles para representar los peces.

Danza

- Vamos a bailar en el patio como los peces. Ponemos un son.

DIBUJO

- Dibujemos en un papel o en el suelo lo que recordemos del cuento. Después cada niño explica su dibujo.
La educadora escribe la explicación de cada niño en su dibujo.
La educadora le pide un juguete a los niños y entre todos inventan un cuento.
- Salir fuera del aula o casa y escuchar el ruido del agua.
Los niños recogen 5 hojitas o 5 flores contándolas.
Con estas flores juegan a hacer grupitos de 2, 3, 4 y 5 unidades.

ROMPECABEZAS

- Vamos a armar el rompecabezas en grupos pequeños y mixtos.
Después pasamos uno por uno delante de los compañeros a armar el rompecabezas.
- Inventemos rompecabezas.

SECUENCIA

- Vamos a armar la secuencia.
- Describimos lo que representa cada parte.

POEMA

Ella se fue
pronto volverá
triste se fue
riendo vendrá

- Vamos a aprender el poema y lo vamos a declamar, primero juntos y después uno por uno.

ADIVINANZAS

- Mi cabello es como el movimiento del río y me sacaron del pueblo. ¿Quién soy?
(La mujer brillante).

Que cada niño aprenda las adivinanzas

Que cada niño pase al frente de sus amiguitos a decir la adivinanza.

- Cada niño trata de inventar una adivinanza.

DRAMATIZACION

La educadora da algunas instrucciones en Castellano.

- En el aula o fuera de la misma imitan la acción de la gente cuando regresa la mujer brillante.
- Que los niños imiten el canto de algunos animales que van al río. Pueden hacer títere de personaje del cuento.
- Practican saludos y despedidas.

CANTO

Buscar canto de peces.

- Que los niños canten aplaudiendo
- Que las niñas pasen aplaudiendo y bailando.

19.2. JUEGOS LIBRES

20. LOS NIÑOS SORDOMUDOS

20.1. CUENTO

En la aldea Patzalá, San Antonio Ilotenango, en un día del mes de enero en el período de inscripciones se presentaron los padres de familia de los niños Pedro y Celestina de 12 y 9 años, respectivamente. Llegaron y saludaron a la profesora:

- Buenos días, Señor.
- Buenos días pasen adelante, en qué les puedo servir, responde la profesora.
- Fíjese que queremos inscribir a nuestros hijos.
- Claro que sí, para eso estamos aquí en la escuela, replica la profesora.
- Pero fíjese señor que tenemos un gran problema, dicen ellos con preocupación.
- ¿Cuál será?, responde la profesora, con curiosidad.
- Nuestros hijos no pueden oír ni hablar, son sordomudos, añadieron.

La maestra preocupada explica:

- Todos los niños y las niñas tienen derecho a la educación, sin discriminación de raza, color, condición física y social. Vamos a inscribirlos y ya veremos que podemos hacer por ellos.
- Gracias señor, se los recomendamos ya que ellos son los que quisieron venir a la escuela.
- No tengan pena, con la ayuda de Dios, de ustedes y de mis demás compañeros docentes, haremos algo por los niños. Estén seguros.
- Gracias señor, Dios la bendiga - Dijeron saliendo los señores padres de familia y regresaron a sus hogares.

La maestra muy preocupada piensa. No comprende bien las implicaciones de su decisión: - ¿Qué voy a hacer, cómo les voy a enseñar a estos niños. ¡Ah! ya sé, pediré ayuda al Director, los compañeros y a algunos ancianos de aquí de la comunidad. Pero no estaba convencida totalmente de lo que puede hacer.

De todas formas resolvió consultar a Doña Petrona, anciana muy respetada en la comunidad. Y fue a visitarla.

Después de los saludos acostumbrados, Doña Petrona paró todas sus actividades y mandó sentar a la profesora y ella misma se sentó. ¿En qué le puedo servir, Profesora?

Pues fíjese Doña Petrona, que inscribí en la escuela los dos niños sordomudos, que Ud. conoce aquí en la comunidad. Y estoy confundida. No sé qué voy a hacer.

- Sí, son mis vecinos y son unos niños muy buenos, colaboradores y respetuosos; Dios sabe por qué se los mandó, respondió la Señora.

- Doña Petrona, por qué los niños nacen así, preguntó la profesora.

- Sucede que las mujeres embarazadas no respetan las normas y no se cuidan cuando la luna está en eclipse. ¿Acaso no has visto a una mujer embarazada con un gancho en la faja?.

Esta es una de las causas por las cuales los niños nacen así, terminó diciendo Doña Petrona.

- Pues, no sabía por qué lo hacían.

Doña Petrona se quedó mirándola y le dijo:

- Es importante que Uds. aconsejen a las niñas sobre esto. Cuíde a esos niñitos, ayúdelos. No se canse de ayudarles. Necesitan apoyo de los Profesores y de los compañeros.

Hablaron de otros temas y la Profesora se despidió muy animada y regresó a la escuela.

Desde ese día, la maestra cuida con amor, cariño comprensión y apoyo a los niños, tratándolos a todos por igual. Así mismo ha pedido a los niños compañeros de clase que los apoyen y no los discriminen, pues ellos son iguales a todos.

Al principio las cosas fueron difíciles. Algunos niños no jugaban con ellos. Pero todo fue cambiando.

Ahora, Pedro juega, salta, corre, aplaude, pinta, etc. Como todos; Celestina también es una compañera más para las niñas. Todos los niños son muy felices y contentos.

La maestra le da gracias a Dios por todo lo que logra hacer con sus alumnos todos los días.

ACTIVIDADES

NARRACIÓN DE LA HISTORIA

- Escuchemos la narración de la historia y platiquemos del caso que nos presenta la historia.
 - ¿Qué es lo que más les ha llamado la atención?
 - ¿Cómo se portó la maestra con los niños?
 - ¿Cuáles son los consejos de Doña Petrona?
 - ¿Qué enseñanza nos deja la historia?
 - ¿Expresemos cómo nos sentimos al escuchar la historia?
- Juguemos a repetir los nombres de todos los niños del salón sin equivocarnos.

PRESENTACION DE LA LAMINA

- Observemos atentamente la lámina y luego comentemos lo que nos haya llamado la atención.

SALIDA AL CAMPO

- Vamos a visitar a una familia, que tenga un niño con dificultades.
Comentamos por el camino, cómo hemos de tratar a los niños que tienen problemas.
Nos organizamos y jugamos con él (ella).

CANTO

- Busquemos un canto y lo aprendemos todos. Después lo cantamos y danzamos mientras cantamos.

POEMA

- Recitemos un poema que conozcamos. Hacemos los gestos que sugiere.

ROMPECABEZAS

Juguemos a armar el rompecabezas por grupos.

SECUENCIA

- Los niños se dividen en grupos y juegan a contar el cuento a partir de una sola ficha.

ADIVINANZAS

- Soy un niño como todos, Dios me quiere como tal. ¿Quién soy?

ARTE

Modelado

Realizar unos muñequitos y muñequitas de barro tomados de la mano.

Dibujo

Colorear un dibujo de una escuela, con colores alegres.

Danza

Ensayar un son tomando en cuenta los mismos pasos.

DRAMATIZACION

- Juguemos a imitar a Doña Petrona dando consejos.

20.2. JUEGOS LIBRES

- Jugar a las mímicas. (los niños deben interpretarlas, si ganan se les aplaude y si no pierden).

Monitoreo de las modalidades de preescolar

Programa _____

Comunidad _____

Fecha de observación _____

Educador/a _____

Comparte información y trabaja respeto con las madres	Nunca	A veces	Siempre	Comentarios o sugerencias
Explica claramente las actividades y lecciones de desarrollo				
Habla la lengua de las madres				
Escucha atentamente las ideas, dudas, y preocupaciones de las madres				
Toma en cuenta sus experiencias y opiniones cuando les responde				

Trabaja con los niños con respeto y de acuerdo con su nivel de desarrollo	Nunca	A veces	Siempre	Comentarios o sugerencias
Organiza actividades que ayudan al desarrollo en todos los dominios				
Utiliza las actividades sugeridas en el Currículo de Cuentos Mayas				
Hace variaciones a las actividades para incluir las varias habilidades de los niños				
Escucha atentamente los niños				
Habla a ellos, dandoles la cara.				
Practica una balanza entre de actividades activos y callados/ centrados				

Monitoreo de los modalidades de preescolar

Programa _____

Comunidad _____

Fecha de observación _____

Educador/a _____

Concientiza la comunidad en temas de desarrollo infantil	Nunca	A veces	Siempre	Comentarios o sugerencias
Tiene reuniones con toda la comunidad cada 2 meses enseñando temas de desarrollo infantil				
Incluye sugerencias e intereses de la comunidad en la planificación de reuniones				
Involucra miembros de la comunidad en actividades del programa				
Es accesible y responde a preguntas y preocupaciones de la comunidad en relación a temas de desarrollo				

Desarrolla prácticas sanas en relación con el espacio físico	Nunca	A veces	Siempre	Comentarios o sugerencias
Organiza el espacio físico de manera que facilita el aprendizaje				
Practica hábitos higiénicos en la preparación de comida				
Practica hábitos sanitarios/ higiénicos en el cuidado de los niños y en relación a su salud				
Mantiene el espacio limpio y sano				