



**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD AJUSCO**

LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

**TESIS:
PROPUESTA DE CURSO DE VERANO DEL STUNAM
PARA NIÑOS**

**MODALIDAD DE TITULACIÓN
DISEÑO DE PROYECTOS EDUCATIVOS**

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**PRESENTAN:
MARTINEZ VALENCIA VERONICA
TRUJILLO CARMONA MARIBEL**

**ASESORA
DRA. ROSA MARÍA SORIANO RAMÍREZ**

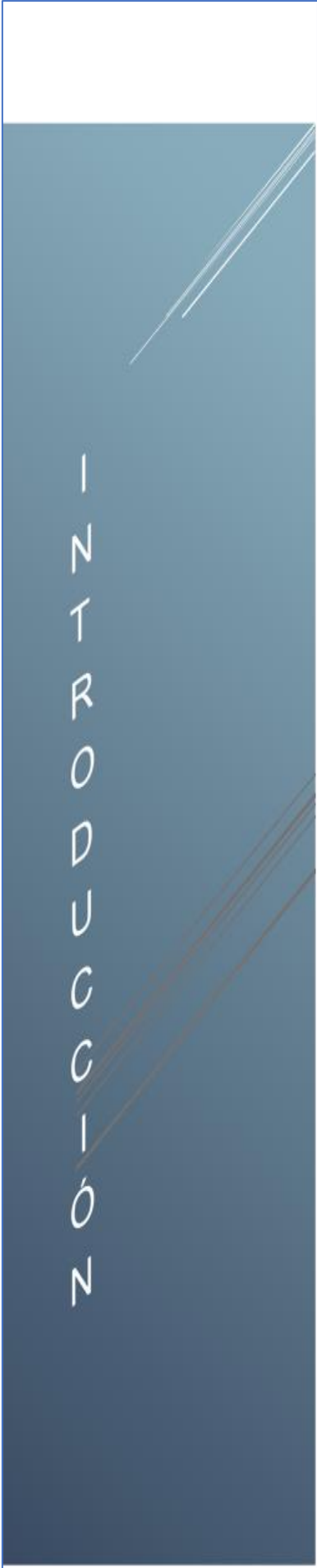
OCTUBRE 2022, CIUDAD DE MÉXICO.

Índice

Introducción	1
Capítulo 1.....	5
1.1 El juego.....	5
1.2 La Teoría Cognoscitiva: Desarrollo del juego	13
1.3 Procesos representacionales en el juego: creatividad e imaginación	20
Capítulo 2.....	31
2.1 El tiempo libre y el ocio, elementos a tomar en cuenta en los cursos de verano.	31
2.2 Cursos de verano: entretenimiento y aprendizaje.....	34
2.3 Caracterización de los Cursos de Verano.	38
Capítulo 3.....	42
3.1 Contexto	42
3.2 El Monitor y el Auxiliar en el Curso de Verano.....	46
3.3 Estructura del curso de verano	48
Conclusiones	94
Referencias.....	100
Apéndices	106

Resumen

Los cursos de verano para niños son una buena opción durante la época vacacional cuando se cuenta con suficiente tiempo. En este documento se presenta una propuesta de Curso de Verano que se lleva a cabo cada año por parte del Sindicato de Trabajadores de la UNAM (STUNAM), donde a los trabajadores afiliados se les permite incorporar a sus hijos de entre 3 y 14 años al curso que año con año se realiza, si bien este trabajo se centra en el grupo de niños de tres a seis años. En este diseño de propuesta se muestra una perspectiva diferente a la empleada por el STUNAM, ya que quienes suscriben consideran que no se puede perpetuar y continuar con los valores de consumo y mercantilización de la imaginación y creatividad en la infancia, sino que el objetivo debe ser brindar a los niños de tres a seis años la oportunidad de desarrollar el ámbito cognoscitivo, afectivo, físico y motivacional desde el plano individual y colectivo para el uso del tiempo libre y ocio en actividades lúdicas, culturales y recreativas. El rediseño del Curso de Verano del STUNAM se fundamenta en la perspectiva de aprendizaje cognoscitivista y sociocultural que imprime que, desde el juego, el niño no solamente aprende, sino que desarrolla una serie de habilidades que le hacen un ser humano individual y social.



Cada año, durante el periodo vacacional, se realizan cursos de verano impartidos por el Sindicato de Trabajadores de la Universidad Nacional Autónoma de México STUNAM. Durante este tiempo, los hijos de trabajadores del sindicato asisten con la finalidad de mantenerlos ocupados de manera segura. Las autoras de este trabajo participaron en dichos cursos de verano STUNAM en el puesto de Monitor y Auxiliar y, durante ese periodo, se percataron de que el personal que se desempeña como responsable del Curso de Verano no está conformado por especialistas en el área de Psicología Educativa, en su lugar se encuentran profesionales de las carreras de Derecho, Turismo, Administración, entre otros; aunado a ello, la fundamentación de la capacitación e inducción para desempeñarse en los cargos mencionados se basa en la mercadotecnia, que busca la incorporación de valores de consumo y estereotipos de clase en los niños que asisten. El objetivo primordial es que cada año asistan los hijos de los trabajadores como una forma de resguardo al cuidado de los Monitores y Auxiliares, que son los últimos elementos del organigrama que compone esta estructura vertical y cuyo pago es netamente simbólico. Los egresados de carreras como Psicología Educativa son contratados para obtener experiencia, sin embargo, todo el proceso de capacitación, inducción y permanencia en el puesto corre a cargo de cada uno de ellos, quienes deben elaborar la serie de actividades a realizar en forma de cartas descriptivas que se entregan a alguno de los Coordinadores antes de iniciar el curso sin haber alguna evaluación de ellas, lo que en términos prácticos significa que los Monitores y Auxiliares determinan finalmente los contenidos del curso sin alejarse de la perspectiva teórica de aprendizaje en que se fundamenta.

La propuesta que se presenta de este Curso de Verano para niños permite vislumbrar el desarrollo de una serie de habilidades que hacen que el niño se convierta no solamente en un ser social individual e independiente, sino además en un ser colaborativo y participativo en el desarrollo de otros; cabe puntualizar que en los niños todavía no se consolidan los patrones culturales. Es necesario tomar en cuenta que la modificación a todo el programa del Curso de Verano para este grupo se hace de acuerdo con la problemática que se presenta en niños de siete a catorce años, quienes han acudido desde que tenían tres años y que presentan conductas de faltas de respeto, desobediencia etc., tanto con sus pares como (y sobre todo) con los jóvenes empleados como Monitores y Auxiliares a quienes ven como servidumbre y entes ajenos a la UNAM, respaldados por las actitudes hostiles y crueles de sus padres, por lo que es indispensable tomar en cuenta que en el grupo de niños más pequeños se puede incidir de manera clara y contundente.

Con lo anterior en mente, el objetivo de este diseño de proyecto es:

Elaborar una propuesta teórico-metodológica sobre el diseño de un curso de verano para niños fundamentada en la perspectiva de juego desde el enfoque contextualizado para dar una alternativa a la que se lleva a cabo actualmente en el STUNAM.

Este documento presenta tres bloques compuestos por capítulos: En el primero se establece la fundamentación teórica del juego a través de la teoría cognoscitiva y su implicación en los tipos de juego. El segundo capítulo puntualiza sobre las nociones de tiempo libre y ocio, imaginación y creatividad, elementos indispensables a tomar en cuenta en la edad preescolar, que es el nivel donde se encuentra el grupo al que va dirigida esta propuesta. El tercer capítulo, por su parte, lo compone el procedimiento, donde se encuentra el escenario, la fundamentación teórica y los usuarios, además del programa del Curso de Verano y una serie de Apéndices que sirven como guía para la aplicación de las actividades a desarrollar.

Uno de los elementos más importantes en la formación académica del Licenciado en Psicología Educativa es brindar las bases para procesos instruccionales que permitan que el sujeto pueda redimensionar el contexto donde se encuentra desde una perspectiva sociocultural, que es el fundamento de los estudios de la Licenciatura en Psicología Educativa de la Universidad Pedagógica Nacional.



Capítulo 1

1.1 El juego

El contenido y significado del juego está constituido por las actividades lúdicas en las que el niño representa algún papel e imita aspectos significativos de las actividades adultas y su contacto con ellas. La evolución del niño y el juego está relacionada con el medio en que se desenvuelve, el cual va a influir en el desarrollo de sus habilidades y destrezas, por tanto, el juego es una actividad creativa natural, sin aprendizaje anticipado y que proviene de la vida misma. Tanto en el humano como en el animal, el juego es una función vital necesaria.

La acción de jugar es automotivada de acuerdo con los intereses personales o impulsos expresivos. El juego soporta todo el rango de habilidades de movimiento, las normas o reglas son auto definidas y la actividad es espontánea e individual, resultado del entorno que rodea al sujeto como una actividad que permite el desarrollo integral del infante. Al respecto, Díaz (en Meneses y Monge, 2001) lo caracteriza como una actividad pura, donde no existe interés alguno además jugar; es espontáneo, algo que nace y se exterioriza; es placentero porque la persona se siente bien. Por su parte, Flinchum (en Meneses y Monge, 2001) menciona que el juego proporciona al niño libertad para liberar la energía que tiene reprimida, fomenta sus habilidades interpersonales y le ayuda a encontrar un lugar en el mundo social. Jugando el niño aprende a establecer relaciones sociales, se plantea y resuelve problemas propios de su edad, por lo que es una necesidad con efectos benéficos que le permite proveerse de aspectos sociales, motivacionales y motrices; sin embargo, para muchos adultos el juego representa una pérdida de tiempo y no creen en la función que ejerce sobre el niño, por lo que los obligan a realizar actividades no propias para su edad, acción que desvalora el aprendizaje que reciben a través de sus experiencias.

De acuerdo con Werstch (1988), el juego no es un lujo sino una necesidad para todo niño en desarrollo, mientras que Hetzer (1992) menciona que es la base para una etapa adulta sana, exitosa y plena; por su parte, Zapata (1990) afirma que el juego no exige esfuerzo, pero algunas actividades pueden requerir más energía de la necesaria para realizar sus acciones cotidianas. “El juego y las acciones que conlleva son la base para la educación integral, ya que para su ejecución se requiere de la interacción y la actitud social” (en Pérez, Ortega, Bermúdez, 2013, p.36). Mediante el dominio de las habilidades sociales, cognoscitivas, motrices y afectivas, en el juego se ponen en práctica elementos afectivos y sociales, además de cognitivos y motores para lograr el aprendizaje durante el juego (Sutton-Smith en Pérez *et al.*, 2013).

La actividad del juego se manifiesta en movimientos de diversas clases. Algunos aparentan carecer de finalidad, mientras que otros están muy adaptados a un objetivo (inflar un globo o hacer burbujas de jabón). Hay movimientos que parecieran responder a estímulos exteriores y otros ser la expresión de estados de bienestar o desagrado; también hay los movimientos llamados “impulsivos”, que se caracterizan por la falta de coordinación y de estímulos exteriores que los provoquen. Conforme el niño crece, los movimientos espontáneos disminuyen y aparecen otros coordinados, sin embargo, cuando el niño no puede dominar sus impulsos porque tiene una verdadera necesidad de movimiento se agita, corre, salta, brinca; esto es un signo de inestabilidad característica de la naturaleza humana. Cabe señalar que cuando el ambiente es desconocido por el niño, este lo va percibiendo poco a poco por medio de sus sentidos y empieza a actuar dentro de él, confrontándose con los objetos, los individuos y los animales, por lo que aparecen nuevas formas de juego.

De acuerdo con Zapata (1990), el juego es un elemento indispensable en la educación escolar porque los niños aprenden más mientras juegan y se convierte en una actividad eje, de tal manera que la educación por medio del movimiento hace uso del juego, pues proporciona beneficios que contribuyen a potencializar el desarrollo cognitivo perceptivo, así como la memoria y el lenguaje. Por medio de este el niño aprende progresivamente a compartir y desarrolla conceptos de cooperación y trabajo común, además de protegerse a sí mismo y defender sus derechos. Cuando el niño corre, salta, trepa, persigue, se divierte y fortifica sus músculos, así como cuando se arrastra, se estira, alcanza objetos, patea y explora con el cuerpo, aprende a usarlo y a ubicarlo correctamente en el espacio, por tanto, al jugar los niños contribuyen sin darse cuenta a su desarrollo físico. Con esta actitud el niño reafirma y repite un movimiento sin cansarse hasta que lo domina solo por el gusto de realizarlo bien.

Además de contribuir en su desarrollo físico, el juego favorece el desarrollo emocional y cultural, ya que el niño debe canalizar las actitudes o conductas inadecuadas (como el manejo de la frustración, desesperación o rabia) y liberar esos sentimientos mediante el juego, por lo que permite la interacción con los adultos y favorece la formación de un espacio que le permita jugar sin peligro ni temor alguno, así como hacer uso de sus movimientos, imaginación, fantasías y materiales. Como uno de estos espacios, la escuela debe ofrecer al infante la oportunidad de participar en juegos deportivos de carácter competitivo que le permitan desarrollar normas y valores.

Azcoaga (1985) menciona que, cuando el infante juega, utiliza una serie de Dispositivos Básicos de Aprendizaje (DBA), medios básicos que se requieren para tener un óptimo desarrollo cognoscitivo, pues permiten avanzar sustancialmente en las secuencias de destrezas de desarrollo y brinda un ajuste al medio que rodea al niño. De

acuerdo con este autor “los dispositivos básicos del aprendizaje son aquellas condiciones del organismo, necesarias para realizar un aprendizaje cualquiera, incluido el aprendizaje escolar” (Azcoaga 1985; 45) se sitúan en favor de potenciar y desarrollar la capacidad del niño para aprender y que logre tener herramientas que le ayuden a identificar sus fortalezas y debilidades para que, por medio de estrategias, logre enfrentarse al conocimiento desde su estilo y ritmo de aprendizaje. Los dispositivos básicos de aprendizaje son: memoria, atención, motivación, habituación y sensopercepción.

Memoria. Se refiere a la capacidad de retener y recordar eventos del pasado por medio de procesos neurobiológicos de almacenamiento y recuperación de la información básica en el aprendizaje y el pensamiento. Azcoaga (1985) menciona que la memoria combina factores de tipo fisiológico (por ejemplo, un adecuado estado nutricional y de vigilia) con aspectos estrictamente sociales, como las condiciones del contexto pedagógico. De acuerdo con Delval (2002) en el juego se establece la construcción de conocimientos desde el entorno del medio natural y social, reproduciendo escenas de su vida cotidiana y le permite ser capaz de socializar con los sujetos que lo rodea, con ello se desarrolla funciones ejecutivas como la multitarea, inteligencia no verbal y memoria de trabajo, en cuanto a la memoria se habla de varios procesos asociados al acto de jugar, por ejemplo, la memoria visual a corto plazo.

Boot *et al.* (en Builes, 2017) desarrollaron un ejercicio en el que los participantes comparaban colores con distintas formas; se observó que los jugadores mostraban de manera global una mejora en la percepción, atención, memoria y funciones ejecutivas, con lo que se infirió que todas las habilidades cognitivas son afectadas de manera similar, ya que la memoria permite conservar y retener información de experiencias, imágenes y sonidos.

Para Baddeley (en Builes, 2017), la calidad de memorización depende de la utilización de estrategias visuales y espaciales para observar y tomar consciencia de lo que se ve. El ser humano almacena en la memoria por medio de redes de neuronas que se superponen y se interconectan a lo largo y ancho de la corteza cerebral, estas redes permanecen abiertas durante toda la vida, ampliándose y combinándose por las nuevas experiencias. Como parte de la corteza cerebral, el hipocampo es la zona del cerebro que se ocupa de la memoria y tiene como función la construcción y ejecución de mapas cognoscitivos y espaciales del ambiente, donde cada acontecimiento está relacionado con los demás, por lo tanto, participa en la memoria de recuperación y en la asociación de estímulos que ocurren simultáneamente o en rápida asociación (Portellano, 2005).

Hay distintas clases de memoria, dos de estas son las llamadas memoria a corto plazo (que se trata de información inmediata que llega al cerebro) y a largo plazo (que

es información almacenada de hechos del pasado). Se dice que la memoria y el aprendizaje son inseparables, pues la memoria implica adquisición de información y el aprendizaje necesita retención. De acuerdo con Baddeley (en Builes, 2017), la memoria sigue el siguiente proceso:

- Codificación: la información es introducida y organizada en un almacén, depende de factores no específicos como la atención o la motivación.
- Almacenamiento: se conserva la información y previene el olvido.
- Recuperación: es el uso de la información retenida.

Atención. Es el mecanismo interno mediante el cual el organismo controla la elección de estímulos que a su vez influirán en la conducta. Azcoaga (en Martínez, Arístides y Montánchez, 2018) habla de dos modalidades: la fásica, que implica la activación de todos los sistemas sensoriales del organismo y la tónica –o tono atencional– que permite la concentración en una actividad específica. Para motivar el aprendizaje es necesario que se generen estímulos sensoperceptivos que impidan la sensación de monotonía y eviten la habituación que transforma un aprendizaje positivo en uno negativo. De acuerdo con Kelly (1982), la atención es un mecanismo dentro del procesamiento de la información por el que se activan y distribuyen los recursos disponibles del organismo para llevar a cabo algún tipo de actividad cognitiva; atender significa estar alerta y preparado para recibir los estímulos. Las personas disponen de una capacidad ilimitada de atención, por lo que se hace indispensable seleccionar los estímulos a los que se atiende y a los que se desatiende. La atención consiste en la focalización selectiva hacia un determinado estímulo, filtrando, desechando e inhibiendo la información no deseada, exige un esfuerzo neurocognitivo que precede a la percepción, a la intención y a la acción. Hay que saber que, sin atención, la percepción, memoria y aprendizaje no se dan, pues en ella están implicadas no solo áreas del sistema nervioso, sino funciones como la orientación, concentración, motivación y selectividad o alternancia.

La atención es el resultado de una red de conexiones corticales y subcorticales de predominio hemisférico derecho. Cuando se habla de focalizar selectivamente la consciencia, acepta o deshecha información no deseada, por lo que se considera como un proceso complejo cerebral o función cerebral. En niños de 3 a 5 años, los procesos de atención han mejorado en comparación con los más pequeños, sin embargo, la inhibición de estímulos no se da correctamente sino hasta los 7 u 8 años. Kelly (1982) señala que el aprendizaje es la estructuración por medio de la imaginación y las representaciones sensoriales de los objetos particulares, por tanto, los intereses particulares de los niños serán variables dependiendo de la importancia que tengan para él o de la concentración o instrucciones que se le dé.

Motivación. Es entendida como aquello que hace que un individuo actúe y se comporte de una determinada manera. Proviene del latín *motivus* (relativo al movimiento) y se refiere a aquello que mueve o tiene eficacia o virtud para mover. El interés por una actividad es motivado por una necesidad que incita a la persona a la acción y puede ser de origen fisiológico o psicológico. La motivación indica las causas que mueven a una persona a realizar determinadas acciones y persistir en ellas para su culminación, es una atracción hacia un objetivo que supone una acción por parte del sujeto y permite aceptar el esfuerzo requerido para conseguir ese objetivo; está compuesta de necesidades, deseos, incomodidades y expectativas; constituye un paso previo al aprendizaje y es el motor de este. Se trata de un proceso psicológico que determina la manera de enfrentar y realizar las actividades.

Si bien es cierto que los resultados del aprendizaje dependen en gran medida de los conocimientos, habilidades y valores desarrollados previamente por los educandos, es innegable que también obedece al grado o nivel de motivación que el menor posea. Cada vez que aparece una necesidad se rompe el estado de equilibrio del organismo y produce un estado de tensión, insatisfacción e inconformidad que lleva al individuo a desarrollar un comportamiento o acción capaz de descargar la tensión. Una vez satisfecha la necesidad, el organismo retorna a su estado de equilibrio anterior. De acuerdo con Maslow (en Carrillo, Padilla, Rosero y Villagómez, 2009) la motivación determina el nivel de energía y la dirección en que actuamos pues, según la jerarquía de las necesidades humanas, las necesidades básicas o simples se encuentran en la base de la pirámide y las relevantes o fundamentales en la cima; en esta última se ubica la motivación. En la medida en que la persona logra controlar sus necesidades de orden inferior aparecen necesidades de orden superior.

En otra investigación, Brunner (1988) identificó tres formas de motivación intrínseca:

De curiosidad que satisface el deseo de novedad, con la que surge el interés por los juegos y las actividades constructivas y de exploración.

- De competencias, referente a la necesidad de controlar el ambiente. Si eso sucede, aparece el interés por el trabajo y el rendimiento.
- De reciprocidad. Alude a la necesidad de comportarse de acuerdo con las necesidades de la situación.

También identificó cuatro formas principales de motivación:

- Nosotros mismos, es decir, equilibrio emocional, pensamiento positivo, aplicación de buenas estrategias, seguimiento de rutinas razonables etcétera.
- Los amigos, la familia y los colegas que son soportes relevantes.

- a. Un mentor emocional (ficticio o real).
 - El propio entorno (aire, luz, sonido, objetos emocionales).

Habituaación. Es la estructura que permite generalizar acciones, crear esquemas y organizar estructuras. Azcoaga (1985) señala que es la capacidad para dejar de prestar atención a aquellos estímulos del medio que no resultan pertinentes para el conocimiento que se está adquiriendo.

Sensopercepción. Es la función psíquica que permite al organismo, mediante los sentidos, recibir, elaborar e interpretar la información proveniente de su entorno. Por ejemplo, en el caso del aprendizaje de la lectoescritura implican tanto la omisión como la visión y la propiocepción del sistema articulario-vocal y de los músculos del brazo y la mano, entre otros.

Acerca de las dimensiones del desarrollo, Soler (1992) existen siete: socioafectiva, corporal, cognitiva, comunicativa, estética, espiritual y ética. A continuación, se desarrollará cada una de ellas.

1) Dimensión socioafectiva. Comprende el sistema emocional del individuo en términos de las relaciones consigo mismo, con los otros y con el medio que lo rodea. Se refiere a la vivencia subjetiva del conjunto de las emociones como son experimentadas por el sujeto en cuanto a cantidad, frecuencia e intensidad. Igualmente, a cómo son expresadas a nivel de descarga o reacción como respuesta adaptativa o desadaptativa, siempre de carácter emotivo ante sí mismo, el otro y el medio que le rodea. Este sistema incluye la afectividad como construcción psicológica que toma elementos de las emociones basada en los sentimientos que caracterizan las relaciones con los otros.

2) Dimensión corporal. San Martín (en Mendoza, 2003) señala que en la educación se habla de psicomotricidad, conjunto que surge como respuesta a una concepción que consideraba el movimiento exclusivamente desde el punto de vista mecánico y del cuerpo físico con habilidad, fuerza y destreza. La expresividad del movimiento se traduce de manera integral en la forma en que el niño actúa y se manifiesta ante el mundo con su cuerpo, es decir, el niño articula su afectividad, deseos, representaciones, posibilidad de comunicación y conceptualización por medio de la acción, por tanto, cada niño posee una expresividad corporal que lo identifica y debe ser respetada en cuanto sus acciones tienen una razón de ser.

3) Dimensión cognitiva. Se refiere al desarrollo de la capacidad humana para relacionarse, actuar y transformar la realidad. Explica cómo el niño empieza a conocer su entorno, cómo lo hace cuando llega a la escuela, cuáles son los mecanismos mentales que se lo permiten y cómo le posibilitan lograr un mejor y más útil conocimiento. Asimismo, analiza cómo se logra el desarrollo y la posibilidad de facilitar las relaciones que establece en la familia y en la escuela, las cuales son fundamentales

para consolidar los procesos cognitivos básicos, es decir, percepción, atención y memoria. El desarrollo de su capacidad simbólica surge con la representación de los objetos del mundo real para pasar luego a las acciones realizadas en el plano interior de las representaciones (actividad mental) y se manifiesta en la capacidad de realizar acciones orientadas hacia el desarrollo del pensamiento formal.

4) Dimensión comunicativa. Está dirigida a expresar ideas sobre las cosas, acontecimientos y fenómenos de la realidad; a construir mundos posibles, establecer relaciones para satisfacer necesidades, formar vínculos afectivos y expresar emociones y sentimientos. Toda forma de comunicación que establece el niño se construye sobre las anteriores y las transforma en cierta medida, pero de ninguna manera suprime. A mayor edad con que cuente el niño, mayor flexibilidad tendrá al utilizar todos los medios a su alcance y entre más variadas y ricas sean sus interacciones con aquellos que lo rodean y con las producciones en su cultura, más fácilmente transformará sus maneras de comunicarse, enriquecerá su lenguaje y expresividad y diversificará los medios para hacerlo mediante la apropiación de nuevas posibilidades proporcionadas por el contexto.

5) Dimensión estética. Brinda al niño la capacidad humana de sentir, conmoverse, expresar y valorar, así como de reformar sus percepciones con respecto a sí mismo y su entorno, desplegando todas sus posibilidades de acción. El menor está en permanente interacción consigo mismo, sus pares y los adultos, por lo que manifiesta sus sensaciones, sentimientos, así como sus emociones, y desarrolla la imaginación y el gusto estético, lo que garantiza un clima de confianza y respeto donde el lenguaje artístico se expresa y juega un papel fundamental, ya que transforma lo contemplado en metáforas y representaciones armónicas de acuerdo con las dignificaciones propias de su entorno social y cultural.

6) Dimensión espiritual. En primera estancia se fomenta en la familia y posteriormente en la escuela al plantear y mantener la posibilidad de trascender como una característica propia de la naturaleza humana. Lo trascendente en el niño, por tanto, se puede entender como su subjetividad y su conciencia, estados profundos de la dignidad y la libertad. Lo anterior supone que el adulto tenga el conocimiento de las características propias de la subjetividad, la interioridad y la conciencia en la formación del niño.

7) Dimensión ética. La moral autónoma se desarrolla en unas relaciones de cooperación basadas en la reciprocidad, mientras que la moral heterónoma es fruto de las relaciones sustentadas en el respeto unilateral (Piaget, 1973). El desarrollo moral, por su parte es la autonomía que implica delimitar no sólo los valores sino también los criterios morales que permiten distinguir lo correcto de lo incorrecto. Así se puede

encontrar que existe una vinculación en el desarrollo moral y el proceso cognoscitivo del niño de acuerdo con el estadio en el que se encuentre, entendido el primero como un proceso representacional de lo bueno y lo malo que a continuación se explica.

1.2 La Teoría Cognoscitiva: Desarrollo del juego

En el desarrollo del juego, el infante pasa por un proceso representacional, entendido como una entidad mental, un sustituto o modelo interno de la realidad considerado tradicionalmente como mediador entre la estimulación del medio y la conducta del organismo, los cuales se consideran agentes casuales de la conducta y, por tanto, tienen un poder explicativo de la misma. El juego tiene la función de hacer real lo que no lo es por medio de dos operaciones: 1) Almacenamiento de las experiencias pasadas y 2) Anticipación de las experiencias futuras a través de la planificación de la acción. La representación de los estados mentales, por tanto, tiene relación directa con la conducta que se muestra.

Para que se establezca la representación del conocimiento es necesaria la coordinación de la experiencia y la información del entorno que guíen la acción. Arias (2007) afirma que esta coordinación se produce de diversas formas: algunas veces, el conocimiento suple alguna falta de información ambiental, mientras que otras, la información del entorno se transforma de múltiples maneras para asegurar una acción óptima. Algunos autores, como Arias (2007), no están de acuerdo con el tipo de representaciones que la mente construye, ni con en el origen, la función o el formato de tales representaciones. Tal debate es relevante en nuestro campo de estudio.

Se entiende pues que la representación es un constructo propio de la psicología. Según Freud (1975) las representaciones se distribuyen en dos niveles: representación-cosa, ligada a un registro visual; y representación-palabra, principalmente relacionada con lo acústico; esta diferenciación define una organización básica desde el punto de vista tipológico, pues las primeras caracterizan el plano inconsciente, mientras que las segundas refieren al preconscious-consciente. En definitiva, se puede decir que la representación permite exponer la información de muchas maneras con el fin de mejorar la visualización del problema, lo que facilita la comprensión del objetivo.

Las representaciones mentales se entienden como la forma material o simbólica de dar cuenta de algo real, se organizan en estructuras que permiten dar sentido al entorno. Una representación mental resulta de opiniones, afirmaciones, creencias y comprensión de los hechos o datos y está conformada por: 1) la percepción, que es como se interpretan las sensaciones físicas de la realidad; 2) procesos emocionales, que son los sentimientos, valores y actitudes y 3) procesos cognoscitivos, que sintetizan las percepciones.

Para el psicoanálisis, la representación es fundamental ya que es el eje del aparato psíquico que determina las acciones del sujeto y sólo es reemplazada por otros contenidos a partir del accionar de una serie de mecanismos psíquicos. Para Rivadulla

(2006), la representación es una analogía que juega un papel esencial en la producción del conocimiento científico, supone la construcción de una metáfora funcional que permite el establecimiento de ciertos principios aplicables; para el cognitivismo, por su parte, la representación permite la inclusión del estatus ontológico, es decir, una entidad real (Gardner, 1985).

Según Piaget (1973), las representaciones mentales como elementos logopédicos son la clave para el desarrollo del lenguaje. De acuerdo con este autor, la función simbólica se refiere a la capacidad o facultad que tiene la mente de utilizar símbolos para representar una cosa o idea y se presenta durante el primer año y medio o dos, mientras que entre los dos y los siete años se encuentra determinada por su desarrollo en lo que se denomina estadio preoperatorio, cuya característica fundamental es el empleo de símbolos, es decir, pensar en cosas, sujetos o acontecimientos que no están presentes pero evoca por medio de sus representaciones mentales.

La función simbólica consiste, según el propio autor, en representar algo por medio de un significante, afirma que la función simbólica es el lenguaje pero, además, es un sistema de signos sociales (en oposición a signos individuales) pues, al mismo tiempo, ese lenguaje expresa otras manifestaciones de la función simbólica, como el lenguaje simbólico –que consiste en representar una cosa por medio de un objeto o un gesto– o la simbólica gestual –en la imitación diferida, la imagen mental o la imitación interiorizada–.

Piaget (1961) señala que la imitación diferida es una imitación en ausencia del modelo que pone de manifiesto la existencia de modelos internos de lo que se está imitando. El juego simbólico se produce en situaciones donde se da un significado a elementos de la situación utilizando símbolos dentro de ella. Estos juegos se caracterizan por utilizar un abundante simbolismo formado a partir de la imitación. En tal categoría se incluyen actividades como jugar a la mamá y al papá, a la secretaria, a la doctora, las representaciones de roles sociales o personajes, el disfrazarse, entre otras. El niño reproduce pues, escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo con sus necesidades.

A través de este tipo de juego, el niño internaliza los roles sociales y canaliza los conflictos y las angustias, transformando lo real a las necesidades del yo por medio de la asimilación (Piaget, 1961). En esencia, este tipo de juego consiste en hacer el como si de la realidad se tratara, teniendo conciencia de esa ficción (Garaigordobil, 1994). Las imágenes mentales pueden ser entendidas como imitación diferida e interiorizada, se trata de representaciones de situaciones que no se reducen a las huellas ni a la percepción, lo que puede verse en los ejemplos señalados por Garaigordobil (1994).

Piaget (en Bordini, 2018) define a este tipo de imitación como “cualquier acción por la cual se reproduzca un modelo, ya sea que el proceso dependa de la percepción o de la representación” (párr. 4.). Este autor abordó la vía evolutiva de la imitación en los primeros años de vida, registrando todos los comportamientos emparejados y concedentes que ocurrieran durante el desarrollo sensoriomotor, de modo que abrió el camino para el estudio sistemático de la imitación y resaltó el valor epigenético de la imitación inmediata (aquella que ocurre en respuesta a la percepción del modelo) desarrollada en seis fases:

1. Preparación a través del ejercicio de reflejo (primer mes de vida).
2. Imitación esporádica (1-4 meses).
3. Imitación sistemática de sonidos y movimientos visibles que ya pertenecen a la conducta del bebé (5-8 meses).
4. Imitación de movimientos invisibles (8-11 meses).
5. Imitación sistemática de modelos nuevos (11-11 meses).
6. Imitación diferida (16 meses en adelante).

Según Bordini (2018), el desarrollo de la imitación transcurre desde la no imitación hacia la imitación interiorizada, pasando por la imitación observable.

La función simbólica presenta dos clases de instrumentos:

a) Símbolos. Son motivados y presentan alguna semejanza con sus significados. Pueden ser contruidos por un solo individuo. Los primeros símbolos del juego son buenos ejemplos de estas creaciones individuales, aunque no excluyen a los símbolos colectivos ulteriores.

b) Signos. Son arbitrarios o convencionales, por tanto, necesariamente colectivos. El niño percibe por el canal de la imitación, pero esta vez como adquisición de modelos exteriores y él solamente los acomoda enseguida a su manera y los utiliza.

Para Piaget (1995), el juego se compone de una estructura de tres tipos que se encuentran ligados entre sí: el juego de ejercicio, los juegos simbólicos y los juegos con reglas; los tres tienen la similitud de ser conductuales, es decir, el comportamiento del niño prima sobre la acción que realiza y predomina la estructuración, mientras que su diferencia radica en la realidad, donde de acuerdo con la etapa de desarrollo del niño se emplean diferentes esquemas.

Según el estadio de desarrollo cognitivo se alude al tipo de juego. De acuerdo con Arias (2007) estos son:

- Juego ejercicio (0-2 años). Es la primera etapa del periodo sensoriomotor. En los primeros meses de vida el infante realiza movimientos y gestos por placer, le gusta repetirlos y, aunque pareciera que no tienen una finalidad propia (tomar y soltar un chupón, mover su sonaja), es un juego típico de la edad que con el

paso del tiempo va modificando los movimientos para volverlos más complejos. La realización de los movimientos que repite de forma cada vez más constante (visuales, auditivos y de tacto) lo convierten en un conjunto de actividades que le permiten al bebé la satisfacción y el éxito sólo por realizarlos y obtener esa sensación de placer.

- Juego simbólico (2-4 años). En este estadio se encuentra la etapa preconceptual, donde se da la representación de un objeto por otro; además inicia la aparición del lenguaje, lo que ayuda de manera significativa a realizar una mejor representación de objeto. Según Piaget (1995), durante esta etapa se pueden dar los juegos de ficción, donde los objetos simbolizan cosas que no se encuentran presentes (como cuando sostienen un control simulando un micrófono, una hoja se vuelve comida, etcétera.), pues lo primordial no se centra en la acción sobre el objeto sino en lo que éste representa. El niño comienza a darle significado a los objetos y actúa en escenarios ficticios, representando roles imaginarios o de la realidad; con el tiempo sus acciones se vuelven más complejas y realiza cambios de sus juegos de acuerdo con su edad –en su mayoría, aunque los juegos simbólicos comienzan con pequeñas acciones propias del periodo sensoriomotor, los movimientos se van transformando hacia una acción mucho más elaborada para simular determinada actividad–. En este tipo de juego ocurre un mayor desarrollo de esquemas que hacen que el niño logre un simbolismo lúdico natural y que los procesos de pensamiento que posee cambien para volverse más elaborados; es también cuando el infante puede acceder al contenido pasado y tiene la opción de adelantarse a lo que pueda llegar. Así es como el juego ahora puede potenciar la utilización de todos estos procesos, fingiendo, representando e imaginando para que todo este conjunto de representaciones se vuelva una actividad lúdica.
- Dentro del juego simbólico comienza la etapa intuitiva (4-7 años), donde los juegos de imaginación cobran relevancia en la medida en que la interacción se realiza con otros niños para acercarlos a las reglas sociales. Piaget (1995), expone que este pensamiento intuitivo utiliza las imágenes para llevarlos a un inicio de la lógica. Las características de dicho nivel comprenden el manejo de conjuntos, la agrupación ordenada y el ensamble de distintos elementos, aunque en contraparte queda al descubierto el límite de razonamiento del infante, pues en esta etapa suelen tener la atención focalizada solamente en un determinado aspecto y dejar de lado otros.
- Juego de reglas (7-11 años). En esta etapa tiene gran relevancia el contexto en el que se desenvuelve el niño y las personas que fungen como modelos para él.

En los juegos característicos de esta edad intervienen ciertas reglas simples y directas que se apoyan en el material que puede utilizarse para realizar la actividad, al contrario de otros tipos de juego en los que intervienen las reglas de mayor complejidad basadas en el razonamiento lógico, estrategia, deducción, etcétera. Tales acciones complejas suelen utilizarse más en los niños de once años en adelante, además de la intervención de otros factores, como la competitividad, manejo de frustración, orden, entre otros.

Para Zapata (1989), el juego se encuentra ampliamente relacionado con la ficción y la realidad, detona la imaginación mientras el niño es consciente de ello y reconoce el plano de la observación y la credulidad creada con los demás participantes. Cuando se inicia este proceso, la imitación adquiere la principal relevancia dentro del juego, pues reproduce lo que vive por medio del “personaje” que lleva a cabo. Para los niños más pequeños la imitación es la principal norma de juego, ya que es lo único posible para ellos mientras logran superar el modelo concreto y captar la consigna abstracta.

Desde la perspectiva psicobiológica, Wallon (1951) considera que el desarrollo es el estudio de todos los aspectos del crecimiento humano (físicos, psicológicos, sociales y cognitivos) desde el nacimiento hasta la muerte. Para este autor, el niño pasa por fases sucesivas que van modificando sus posibilidades motrices y su significación psíquica, cuya articulación se da en una maduración progresiva de los centros nerviosos, especialmente en la mielinización. Por su parte, Gesell (en Vayer, 1977), afirma que el desarrollo es un proceso que produce cambios en las células nerviosas, lo que da como resultado modificaciones en las estructuras de comportamiento.

Wallon (1951), señala que el ser humano es un ser social inmerso en una cultura y toma en cuenta que la articulación entre conducta individual y desarrollo se da con base en tres sistemas: fisiológico, el psicológico y el social. El primero de ellos es importante, pero puede ser transformado por circunstancias sociales, personales, culturales, etcétera. En este sentido, Wallon da gran importancia a los factores sociales y ambientales, planteando como base del desarrollo la interacción entre la capacidad y reacción del sistema nervioso superior y los estímulos que provienen del medio. Distingue tres tipos de medios para el desarrollo de la persona y su personalidad:

- El medio físico, espacial y temporalmente de las relaciones sensorio-motrices y la inteligencia de las situaciones, donde las formas de acción son sistemas funcionales en relación con los movimientos.
- El medio humano en el que las formas de acción son las emociones.

- El medio desde la representación en la que las situaciones son simbólicas (Wallon, 1951).

Estos tres tipos de medio interactúan y se interfieren constantemente, por lo que los recursos aportados por uno pueden ser solución a un tipo de circunstancias creados por otro, es decir, tanto en el medio físico como en el humano el individuo se manifiesta e interactúa con el movimiento: la psicomotricidad.

Según Wallon (1951), el movimiento es el desplazamiento del cuerpo en el espacio, en éste convergen tres hábitos en constante interacción con los demás, con el mundo y hacia las repercusiones personales de todas las situaciones. El primero es el de las emociones, mediante las cuales el niño combina lo biológico con lo social; el segundo es el proceso de evolución del acto al pensamiento; y el tercero es el de los fenómenos psicomotores. Desde esta perspectiva teórica es necesario comprender tres formas de movimiento: 1) relacionados con el equilibrio, donde el ajuste del cuerpo ante la acción de la gravedad se da por la sucesión de movimientos que van desde la postura supina de boca arriba a sentarse, arrodillarse y así sucesivamente hasta ponerse de pie; 2) movimientos de prensión y locomoción, en relación con el desplazamiento del cuerpo y los objetos en el espacio; 3) reacciones posturales o desplazamiento de los segmentos corporales, como las actitudes expresivas y lúdicas. Todas las formas de movimiento son resultado de la actividad muscular que ofrece dos aspectos: el desplazamiento (aspecto clónico) y actividades de apoyo (apoyo tónico).

- El clónico o cinético (espasmódico-compulsivo) se traduce en alargar o encoger los músculos, está básicamente orientado hacia el mundo de los objetos y relacionado de manera especial con la sensibilidad exteroceptiva.
- El tónico consiste en diversos grados de tensión muscular, está relacionado con las actitudes y posturas dirigidas primordialmente al contacto humano y las repercusiones que ejercen entre los sistemas interno y propio perceptivo (sensibilidades internas).

Toda esta interacción progresiva del niño con el entorno constituye la clave del progreso infantil que, desde la concepción de Wallon, se construye según una sucesión de etapas, cada una de las cuales conlleva un conjunto original de conductas caracterizadas por un tipo particular de jerarquía entre la afectividad y la inteligencia. Para efectos de esta investigación sólo se retomarán dos estadios: 1) sensoriomotor y proyectivo y 2) de personalismo. En el primero abarca de los doce meses a tres años y se caracteriza por la primacía de las sensibilidades externas y la función intelectual. Aparecen la marcha y la palabra, que le permiten al niño un progreso importante en su desarrollo; con la marcha el infante reconoce su espacio, mientras que con el lenguaje

nombra los objetos, los individualiza, mantiene la identidad del objeto y puede nombrarlo más tarde, aunque no lo vea.

La aparición de la función simbólica (la capacidad de encontrar a un objeto y representarlo por medio de un signo), que empieza a manifestarse desde el estadio emocional, marca un avance importante en su actividad intelectual. Para Wallon (1951), la función simbólica es el paso de una figuración motriz a la ideación mediante una serie de momentos intermedios en los que la imitación, la representación y el simulacro desempeñan un papel decisivo. Resalta también la importancia de los factores afectivos y sociales en el inicio del lenguaje y los símbolos.

El estadio del personalismo (3 a 6 años) se inicia con la crisis de la personalidad –o crisis de los 3 años– marcada por un negativismo en el que el niño se opone a todo. Es la edad del “no”, del “yo”, de lo “mío” porque el niño quiere tener una personalidad propia. Alrededor de los cuatro años desaparecen estos rasgos de negatividad y el niño entra en la edad de la gracia que, de acuerdo con Wallon, es la etapa del narcisismo, donde el infante parece que sólo puede gustarse así mismo. Para desarrollar su personalidad, que todavía no es autónoma, el niño necesita contar con la aprobación de quienes lo rodean (por ejemplo, que sus padres o maestros lo elogien luego de una actividad física diciéndole que es ágil, fuerte, musculoso, etcétera). A los cinco años se hace evidente la tendencia a imitar modelos adultos en sus actitudes sociales, oscilando entre la admiración y la rivalidad.

Para Wallon el desarrollo infantil está en constante interacción entre lo biológico, lo psicológico y lo social. Entiende que el juego es la única actividad apropiada donde los niños repiten las expresiones que han generado impresiones, lo que proporciona la situación ideal para imitar “selectivamente” las experiencias que han visto. Coincide con Vygotski citado en Werstch (1988) al afirmar que el niño es un ser social desde que nace y que en su interacción con los demás reside la clave de su desarrollo; intenta encontrar el origen de la inteligencia y del carácter buscando las interrelaciones entre las diferentes funciones presentes en el desarrollo.

Un estadio, para Wallon, es un momento de la evolución con un determinado tipo de comportamiento. A diferencia de Piaget, quien lo considera como un proceso continuo y lineal, Wallon considera que es un proceso discontinuo con crisis y saltos apreciables. Piaget reconoce que las estructuras cambian y las funciones no varían, mientras que Wallon menciona que ambas –funciones y estructuras– cambian (Wallon, 1951). Para él, estos estadios cumplen una función doble: por un lado, se vuelven instrumentos de distintas labores y, por otro, se convierten en mediadores de la acción mental. En este sentido se apunta a la unidad biológica de la persona humana en una unidad funcional, el psiquismo y la motórica simbolizan una expresión de las relaciones

del ser y del medio y dan la certeza que el niño, antes de usar el lenguaje verbal como su medio de comunicación, usa su cuerpo, por medio de gestos y movimientos, para comunicarse dependiendo del escenario que surja.

Al igual que Piaget, Wallon (1987) hizo una clasificación de juegos, estar relacionada con las etapas evolutivas:

- Juegos funcionales: Abarcan toda la acción orientada en la ley del efecto, interviene la participación de los movimientos corporales (pies, cabeza, brazos, etcétera) y puede participar la creación de sonidos y ruidos. Todos estos elementos le permiten al niño explorar su cuerpo.
- Juegos de ficción: Son juegos de simulación que se llevan a un nivel de interpretación elaborada, algunos que ejemplifican este tipo son jugar a ser chef, a la familia, a la hora del té, entre otros. Pueden utilizar como recurso la imaginación.
- Juegos de adquisición: En este tipo de juego tienen relevancia los sentidos, pues a través de ver, escuchar, entender y analizar los detalles, el niño es capaz de concebir las cosas y razonarlas para su incorporación.
- Juegos de fabricación: A partir de este momento el niño es capaz de manipular, fabricar, interactuar, ajustar y reunir los objetos que utiliza y, en determinada medida, logra modificar y transformar nuevos juguetes.

1.3 Procesos representacionales en el juego: creatividad e imaginación

El juego estimula todos los sentidos y enriquece la creatividad que ayuda al niño a utilizar su energía física y mental de maneras productivas y entretenidas; con él, desarrolla habilidades físicas de lenguaje, destrezas sociales, inteligencia racional y emocional y facilita su aprendizaje. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social, ya que jugando se aprende la tolerancia, se forma y consolida la personalidad y se estimula la creatividad. Los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación y perfeccionan la paciencia; también favorecen la habilidad visual, táctil y auditiva y aligeran la noción del tiempo y espacio.

Según Damián (2016), en los niños de edad preescolar (3 a 5 años) el juego fomenta un desarrollo de competencias y de interrelación con los demás, ejercita su capacidad imaginativa y busca que el infante se dirija de manera natural hacia una práctica educativa sin perder el sentido placentero que le genera jugar. Así para llegar a los juegos más complejos, las habilidades mentales de los niños se ubican en un lugar comparable al de las actividades de aprendizaje: a) uso de lenguaje, b) atención, c)

imaginación, d) concentración, e) control de los impulsos, f) curiosidad, g) resolución de problemas, h) cooperación, i) empatía y j) participación grupal.

Con el juego, se establece en los niños la creatividad. De acuerdo con Medina, Velázquez, Alhuay-Quispe y Aguirre (2017), esta es un componente básico que influye de forma general en el desarrollo integral de la personalidad y particularmente en los niños para enfrentarlos a un mundo cambiante que exige saber solucionar problemas y aportar conocimientos significativos en los distintos contextos donde se encuentren. De acuerdo con esta postura, la creatividad es un elemento fundamental en la persona, pues le sirve para solucionar una serie de problemas que eventualmente pueda tener. Vygotski (2008) asocia la creatividad con el proceso que conduce a un nuevo producto que se ha aceptado como útil, convincente o agradable por un número significativo de personas; el autor define la creatividad como una emergencia en la acción de un nuevo producto relacional que proviene de la naturaleza del individuo, por un lado, y de los materiales, eventos, personas o circunstancias de la vida por otro.

El niño de tres a cinco años aprende principalmente a través de la acción, lo que permite su desarrollo. Según Martínez (1998), el desarrollo de la creatividad necesita de impulsos para emerger y concretar progresivamente los conocimientos. Por su parte, Guilford (en Romo, 1997) considera que al menos siete habilidades principales subyacen en la creatividad:

- Sensibilidad a los problemas. Las personas creativas pueden mirar los problemas de formas que otras personas no pueden, lo que tiene una estrecha relación con la curiosidad.
- Fluidez. Es la capacidad de producir una gran cantidad de ideas, representadas sólo por la cantidad y no por la calidad.
- Nuevas ideas. Las personas creativas tienen la posibilidad de tener ideas inusuales, pero adecuadas a las situaciones.
- Flexibilidad. Habilidad por medio de la cual el sujeto puede cambiar fácilmente de clase, categoría o idea.
- Habilidades de síntesis y análisis. El pensamiento creativo requiere de organización de ideas en arreglos especiales, más amplios e inclusivos, y las estructuras simbólicas deben abrirse o desarmarse antes de construir una nueva.
- Complejidad. Posiblemente se relaciona con la síntesis; se refiere a la cantidad de ideas interrelacionadas que el sujeto puede manipular a la vez.
- Evaluación. Se relaciona con la determinación de los valores de nuevas ideas.

Guilford (en Nieto, 2020) creía que la creatividad era resultado de la acción de muchas tendencias, habilidades o cualidades más o menos independientes; sin

embargo, se centró en el estudio de la fluidez y la flexibilidad como aspectos cruciales de la creatividad.

La creatividad está ampliamente ligada al juego y se va dando de manera progresiva. Inicia con los conocimientos previos que el niño tiene y, de acuerdo con el ambiente y las personas, va tomando nuevos matices para obtener resoluciones de un problema. Mednick (en Nieto, 2020), menciona que las soluciones son creativas en la similitud o mediación de los problemas; dentro de esta asociación se incluyen factores como la personalidad y la motivación, de ahí que las personas creativas suelen ser las que tienen un comportamiento “permisivo o juguetón”. Afirma que el pensamiento creativo es la combinación de elementos nuevos con los anteriores, cuyos resultados son útiles. Estas nuevas formaciones pueden ocurrir de tres maneras: por serendipia (capacidad de realizar descubrimientos valiosos por casualidad), por semejanza (elementos asociativos o estímulos que lo generan) o por mediación de algún elemento en común.

La creatividad surge como un producto relacional poco usual y nace como resultado de cierta particularidad de un niño y por eventos o circunstancias de la vida. Torrance (en Nieto, 2020) menciona las siguientes habilidades de la creatividad:

- Competencias cognitivas que destacan en el niño creativo características como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la elaboración.
- Habilidades productivas relacionadas con funciones bien estructuradas (respuestas convencionales y predecibles).
- Habilidades evaluativas que establecen si es lo correcto.

La creatividad no es solamente fruto de la inspiración, es resultado del esfuerzo, dedicación, trabajo y una extensa área de conocimientos. Csikszentmihalyi (en Nieto, 2020) perfila tres tipos de sistemas que interactúan entre sí: 1) Persona, que es cuando un niño usa símbolos de cierto dominio; 2) Dominio, que se conforma de reglas y procedimientos simbólicos; y 3) Campo, que abarca a todos los individuos y selecciona las nuevas obras que merecen ser reconocidas, preservadas y recordadas, además de ser donde la creatividad es exclusiva en sus interrelaciones. La creatividad no es considerada únicamente por el infante, también es un hecho social. Como idea o producto socialmente aceptado, es particular de alguien y puede cambiar la cultura: es lo que hace la vida más agradable, no es repentina, es lo que llega después de un arduo trabajo.

Treffinger, Feldhusen y Isakken (en Cáceres y Conejeros, 2011) apuntan al desarrollo de la creatividad, donde se debe diferenciar entre lo que es la creatividad, el proceso creativo y, sobre todo, la resolución de problemas y la resolución creativa de problemas. En cuanto a la creatividad, se refieren estos autores al proceso, persona y

producto. El proceso creativo puede considerarse como el más importante, la resolución de problemas sigue un camino tradicional, como una investigación, mientras que la resolución creativa de problemas tiene la característica de tener tales tintes creativos.

El niño requiere de una serie de elementos para potenciar su creatividad, tales como capacidades intelectuales, rasgos de personalidad y un ambiente adecuado; así, el acto creativo surge a partir de la inteligencia, el conocimiento, la personalidad y la motivación. También la intuición juega un papel importante, ya que con los conocimientos previos recuperados estimularán soluciones creativas, por lo que se hace indispensable poseer un conocimiento profundo y experiencia práctica. Por medio de esta cognición aparece una cosa inédita (Sternberg y Lubart en Nieto, 2020).

Wallas (1926) determina cuatro fases en el desarrollo de la creatividad: 1) Preparación (enfrentamiento del niño al problema que debe resolver); 2) Incubación (el estado psíquico donde hay actos involuntarios de corta a muy larga duración alrededor de la solución del problema); 3) Iluminación (la solución del problema, a veces inesperada, que puede ser global o complementaria) y 4) Verificación (donde se revisa el producto de la iluminación con normas necesarias por el creativo en los campos que se mueve). Se debe pasar por estas fases para que el desarrollo creativo del niño se vea reflejado de acuerdo con sus experiencias, sin olvidar que se considerará así siempre y cuando sea desarrollada por el propio niño. Los elementos de la creatividad son:

- Originalidad: Trata de que lo buscado sea lo más auténtico posible.
- Iniciativa: Se habla de ser único, con características de líder y capacidad para enfrentar situaciones.
- Fluidez: La habilidad de facilitarse al momento de presentar palabras, ideas, etcétera.
- Divergencia: Poder observar ambas posibilidades.
- Flexibilidad: Aprueba que el niño pueda cambiar o adaptar ideas.
- Sensibilidad: Entiende y da empatía a las situaciones.
- Elaboración: Se busca que el niño haga lo posible sin fallas como lo considera él.
- Autoestima: La confianza que se tiene, el conocimiento de sus limitaciones y de sus posibilidades.
- Motivación: Se da como una forma de animarse para resolver conflictos basados en pensamientos y sentimientos.
- Independencia: Aquella autosuficiencia y libertad para elegir.
- Innovación: La habilidad de encontrar la solución a partir de distintos ámbitos para transformarse y mejorar.

Romo (1987) muestra que hay una amplia relación entre la creatividad y el juego, puesto que, si hablamos del juego como concepto, podemos ver que hay definiciones relacionadas entre juego, diversión, creatividad y educación y, aunque no siempre resulta fácil describir el juego (puesto que para muchas personas puede tener un significado diferente), la sociedad tiene una imagen que le atribuye. Diferenciar entre los distintos tipos de juego brinda una mejor planeación hacia las actividades lúdicas que deben ser planeadas, organizadas y creativas. Para ello, Paredes (2002) identificó cinco grupos relacionados entre sí:

- Juegos artísticos. Manejan habilidades artísticas para desarrollar la creatividad: artes plásticas, actividades teatrales, actividades musicales.
- Juegos expresivos. Toman en cuenta al cuerpo y la expresión sensible para que el niño estimule su creatividad: danza, juegos rítmicos.
- Juegos sensibles. Anteriormente no eran tomados en cuenta, pero con el pasar del tiempo se convirtieron en referentes para el desarrollo de la observación y la concentración: yoga, masaje, biodanza.
- Juegos recreativos. Son muy comunes, por lo que tienen un efecto significativo dentro de la creatividad: juegos mediados por objetos reales o imaginarios, en grupo o individuales.
- Juegos deportivos. Se localizan en el entorno cultural; aunque a veces estos juegos se pueden ver mal influenciados si el niño no distingue el propio juego de la competición y no atiende que es más importante la experiencia, junto con las actividades físicas, motoras y emocionales que se adquieren: voleibol, fútbol, baloncesto, carreras.

Vygotski (1990) señala que la creatividad es el resultado de una compleja actividad mental que va más allá del registro y reproducción de la información, ya que el cerebro no sólo cumple esa función, sino que combina, transforma y crea las nuevas ideas y la nueva conducta a partir de los elementos de las experiencias anteriores. En sus planteamientos, el investigador distingue entre dos tipos de actividad mental o imaginativa: una reproductiva, resultado de su experiencia, y otra combinatoria o creativa, consecuencia de la combinación de su experiencia en formas o actividades nuevas. Desde esta perspectiva es posible apreciar procesos de creación desde la más temprana edad. Los orígenes de esta actividad imaginativa se sitúan en las manifestaciones tempranas de juego en el niño, como cuando imagina disparar apuntando con un palo, cabalgar veloz montado en un triciclo o ser mamá mientras da de comer a su muñeca. Todos estos juegos son ejemplos de la masa auténtica y verdadera creación.

Vygotski (1990) explica el origen y desarrollo de la creatividad desde un análisis psicológico en el que la imaginación siempre se estructura con elementos tomados de la realidad y depende directamente de la riqueza y diversidad de la experiencia anterior. Así, Mientras más rica sea la experiencia del sujeto, mayor será el material con que cuente su imaginación. El niño recurre a la imaginación para tratar de comprender, interpretar y recrear el mundo que le rodea, gracias a ella puede inventar situaciones fantásticas mientras se divierte, enriqueciendo lo que percibe de su entorno y las experiencias que vive en él.

Bravo (2010) menciona que el desarrollo imaginativo debe ser estimulado constantemente, pues es un proceso que incluye la creación de imágenes nuevas o racionales en la conciencia humana a partir de transformar las impresiones recibidas de la realidad. La imaginación es un proceso ligado con la modificación del mundo, con la transformación activa de la realidad y con la creación de lo nuevo, es un proceso que modifica la realidad objetiva existente: imaginar algo es transformarlo. El autor, refiere que la imaginación existe sólo en el ser humano, quien, como sujeto de la práctica social, modifica el mundo, el cual a su vez transforma y crea la actividad práctica del ser humano. La imaginación es un proceso de la actividad cognoscitiva de la personalidad, es un conjunto de formaciones psíquicas en las que se objetivan sus necesidades, las cuales orientan y regulan el proceso imaginativo. Bravo clasifica los tipos de imaginación de la siguiente manera:

- Imaginación premeditada. El ser humano es capaz de auto provocar su imaginación de forma intencional y orientarla a sus necesidades de personalidad, puede materializarse cuando aplica los resultados de su imaginación en la actividad práctica.
- Imaginación no premeditada. Los procesos imaginativos pueden desarrollarse sin que se medie intencionalmente por parte del sujeto ni se proponga la elaboración de imágenes. Este tipo de imaginación se produce en aquellas circunstancias en las que existe una actividad consciente del sujeto, por ejemplo: estados de somnolencia, efectos de drogas o bebidas alcohólicas, fuertes estados depresivos o como resultado de alteraciones psicológicas. Es el resultado de imágenes de la transformación mental no premeditada de la realidad que puede ser materializada en la práctica o no.
- Imaginación activa. Se manifiesta en la actividad practica del sujeto. Es la creación mental que ejerce el hombre en el mundo material. En este tipo de imaginación hay una tendencia predominante a la intencionalidad que puede variar en los distintos momentos y situaciones que elabora el proceso imaginativo.

- Imaginación reconstructiva. Reconstruye mentalmente un objeto, fenómeno o situación. El individuo no elabora imágenes totalmente nuevas, sino que crea mentalmente lo que ya existe o existió, aunque para el sujeto sea desconocido.
- Imaginación creadora. Es la elaboración mental de imágenes originales de fenómenos que no existen en la realidad. Plasma lo más valioso para el sujeto, es la forma más desarrollada de la imaginación y está orientada a la búsqueda de nuevas vías de la imaginación para cubrir ciertas necesidades del conocimiento racional. Se manifiesta en todas las ramas del saber y campos de actividad humana artística, científica, técnica, etcétera. La elaboración activa es fundamental en la creación de innovaciones y teorías científicas o tecnológicas, y debe ser estimulada por un mediador.
- Imaginación pasiva. La creación mental sustituye a la actividad práctica transformadora. Puede ser empleada por el sujeto premeditadamente, elabora intencionalmente imágenes, aunque sin el objetivo de llevarlas a la práctica. Cuando los procesos imaginativos del sujeto son pasivos constituye un indicador en el desarrollo de su personalidad, pues el sujeto se refugia en el mundo de las imágenes, creando una vida imaginaria en la que satisface sus necesidades.

Bravo (2010) señala que el ensueño y la fantasía son dos formas especiales de imaginación que se distinguen entre sí por la forma en la que transforman anticipadamente la realidad. El ensueño es la transformación mental de la realidad, se caracteriza por llevar a la práctica. Independientemente de que el sujeto lo haga o no realmente, es potencialmente realizable y transformadora sobre la realidad. La fantasía, por su parte, es la transformación mental a la que es sometida la realidad, las imágenes elaboradas se alejan porque la realidad ha sido deformada mentalmente y no es posible su aplicación práctica. La fantasía puede utilizarse premeditadamente o manifestarse como imaginación pasiva y esta es una característica de los niños en edades preescolares.

A lo largo de su infancia, el pequeño expresa libremente su imaginación y sus fantasías, esta capacidad le permite crear un entorno privado lleno de magia al que sólo él tiene acceso. De este modo puede trasladarse a cualquier lugar o situación, transformarse en cualquier persona o cosa e inventar personajes que convierte en amigos y compañeros de juego. El mundo imaginario sólo tiene las reglas que el pequeño decide y en él posee control absoluto de lo que sucede. Cuando se pasa al mundo imaginario, goza de un entorno afectivo donde puede jugar con lo que quiere y con quien desea en cada momento. En la mayoría de las ocasiones, inventa un mundo fantástico, lo que no implica la necesidad de evadirse de la realidad ni está vinculado

con una infancia emocionalmente difícil, sino que es una forma de ensayar y llevar a la práctica sensaciones y proyectos sin correr riesgos ni sufrir consecuencias.

La fantasía es el mundo de experiencias subjetivas creado por el propio niño. A través de ella, el menor exterioriza sus propios problemas e inquietudes, manifestando la imaginación como una reflexión de la vida emocional. La fantasía que desarrolla no es un peso para el niño, pues la abandona, la retoma y la completa cuando a él le resulte interesante o necesario, ya que la fabulación la concluye en el tiempo “como una novela en episodio”. La fabulación no tiene como objetivo anular la realidad sino enmascararla, es decir, interponer entre el sujeto y su situación psicológica una construcción imaginativa que forma una pantalla e impide advertir la verdadera situación. Cuando se habla de situación, puede ser provocada por un sentimiento de vergüenza, culpa o inferioridad, y en cada una de ellas el niño se identifica siempre con aquello que no le cause inquietud ni problemas. La imaginación es la base de la creatividad y, como todas las capacidades del ser humano, debe ejercitarse para conseguir un desarrollo óptimo.

La imaginación del niño se relaciona con la función simbólica de la ciencia, una línea de desarrollo que va desde la sustitución de objetos y sus representaciones hasta el uso de los signos matemáticos y lingüísticos. La imaginación del infante que se va formando dentro del juego se liga a la percepción de los objetos y la ejecución de acciones lúdicas, pero se puede apoyar también sobre la base de objetos en general (los objetos imaginados no se parecen a los sustituidos, sino que se produce la interiorización en el tránsito de una acción lúdica con objetos que no existen en la realidad) o sobre la transformación lúdica del objeto sin realizar acciones reales.

De acuerdo con Bravo (2010), la imaginación formada en el juego se presenta en otros tipos de actividades: en el dibujo y al recitar poemas o hacer cuentos el infante se apoya directamente en los objetos percibidos para los trazos que surgen sobre el papel. Los niños de tres a cuatro años en preescolar frecuentemente no reconocen que están reproduciendo algo conocido, ya que combinan imágenes e introducen algunas combinaciones no habituales en el desarrollo de composiciones infantiles. La transformación de la realidad en la imaginación del niño tiene lugar mediante la combinación de representaciones (aunque no únicamente por medio de ella), ya que contribuyen objetos y cualidades; la imaginación infantil durante la edad preescolar es dominada por la habilidad de estructurar y llevar la realidad a una idea determinada de tal manera que el desarrollo de la imaginación es un aspecto importante que caracteriza al infante de edad preescolar para la conducción del proceso educativo.

Sátiro (2007) plantea que hay distintas formas de imaginar el fantasear, concebir e inventar, todas ayudan al perfeccionamiento del pensamiento creativo y pueden colaborar en la mejoría de la realidad concreta. Durante el cambio, el concebir puede

darse en cualquiera de estas direcciones ya que implica la creación y elaboración de algo, mientras que fantasear es un acto que nos mantiene en el mundo imaginario a la vez que puede mantenernos en la vida concreta. Cuando se conciben cosas que no son lógicas o posibles de ser realizadas se mantienen en el mundo imaginario, pero si concebimos un proyecto implementado para mejorar la realidad concreta y se inventa algo que tenga una utilidad práctica, entonces se interfiere en la realidad.

Cuando el niño juega en la realidad concreta o imaginaria tiene la opción de realizarlo de diferentes formas. En ciertos juegos involucra el acompañamiento de un juguete con una función específica y durante el desarrollo del juego (especialmente el simbólico) surgen objetos que, por la propia naturaleza de jugar, se vuelven símbolos de otros objetos, en cambio, existen juguetes que, por el simple hecho de su construcción, se utilizan para ese uso específico (una guitarra de juguete se va a utilizar como una guitarra para tocar, unos soldados se van a utilizar para jugar a la guerra y una corona de juguete se utilizaría para jugar a ser una princesa).

Aunque existen juguetes que pudieran parecer para determinado género (muñecas para niñas o carros para niños), actualmente, mientras el juguete sea divertido y del agrado del niño, cualquiera puede ser su predilecto. Por otro lado, durante los últimos años, las grandes compañías jugueteras han dejado de preocuparse por ello y han encontrado una auténtica mina de oro, pues a los niños siempre les gustará jugar con tales juguetes.

Existen diferentes tipos de juguetes, uno de ellos son los llamados *juegos de mesa*, como Monopoly, Dominó, Serpientes y escaleras, entre otros; la diferencia entre estos juguetes y los anteriores es que en los últimos es casi obligatorio tener ese material ya que en caso contrario sería como jugar al póker sin cartas o realizar algún juego deportivo como el ciclismo sin el uso de una bicicleta (Delval, 2002).

Las tiendas suelen vender distintos tipos de juguetes, algunos de ellos irrelevantes porque llevan una acción específica en contra del trabajo simbólico, que es libre, aunque ciertamente el niño puede transformar su juguete en cualquier tipo de objeto. Por otra parte, los juguetes más complejos no suelen ser la mejor opción para el infante porque la interacción con ellos es poca y no contribuyen mucho a su desarrollo intelectual: si le proporciona a un niño un piano electrónico, todo su juego se limitara únicamente a apretar un botón que reproducirá una canción reproducirá una canción, en cambio, si utiliza un pedazo de madera simulando un piano, será el mismo quien podrá entonar la canción e imaginar el sonido de las notas, será un mejor sustituto de simbolización y su actividad aumentará de manera significativa.

Por todo lo mencionado anteriormente es aconsejable que cuando se piense dar un juguete a un niño, por ejemplo, un carrito con múltiples pistas de carreras, se le suministre el material en su lugar en vez de los carritos. De esta manera, el niño tendrá una mayor intervención para jugar, creará con el material que hay en su entorno nuevos escenarios, recorrerá mayores distancias y se podrá divertir mucho más. En contraparte con aquellos juguetes complejos, los abstractos son muy útiles porque en ellos interviene el aumento de la inteligencia espacial (juguetes de construcción), el reconocimiento de formas, colores, capacidad de concentración, memoria (juegos de rompecabezas), la estimulación del lenguaje (juguetes con texturas), entre otros.

En México, como en otros países, hay niños cuyos padres no cuentan con dinero suficiente para brindarles juguetes, sin embargo, ellos mismos son quienes elaboran sus propios juguetes a partir de los distintos recursos con los que cuentan: cortan, ajustan y ensamblan los materiales para crear carros, aviones o casitas. Con esto no solo alcanzan su objetivo de obtener nuevos juguetes, sino que durante el proceso de fabricación son capaces de utilizar instrumentos (desde pequeños clavos hasta machetes) que posteriormente podrán usar durante toda su vida.

Con el avance de la tecnología, los juguetes modernos se desempeñan en un determinado ámbito, este tipo de juguetes electrónicos (Xbox, Nintendo, consolas, juegos de PC) resultan ser muy llamativos por las imágenes y gráficos que tienen y, aunque presentan ciertas ventajas como mejorar la capacidad de respuesta o estimular la atención, verdaderamente no favorecen mucho el desarrollo intelectual.

Delval (2002) señala que los juguetes para el niño que se encuentra en etapa temprana (desde el nacimiento y durante sus primeros meses de vida) no son nombrados como tal "juguetes", ya que aún no actúan como elemento dentro de un juego, se trata más bien de acuerdo con Piaget que en el desarrollo sensoriomotor es un logro en la adaptación intelectual a los objetos del mundo externo en los que éstos adquieren una existencia independiente. El desarrollo del concepto de objeto es, precisamente, el estudio de una progresiva construcción mediante la cual el sujeto llega a considerar los objetos como entidades en sí mismas, con características independientes, separados e independientes de la acción que se ejerce sobre ellos y que se localizan en el espacio junto con otros objetos con los que explora y lleva un trabajo activo que el adulto no siempre percibe, pues el menor debe ir examinando las características del objeto, requiere manipularlo, observarlo y escucharlo. Finalmente, a pesar de no entrar como una forma de juego, se identificará como juguete.

En el ámbito escolar, gracias al juego el niño puede aprender nuevas cosas, por lo que no debe concebirse de forma negativa o ser estigmatizado, reduciéndolo a una actividad sin provecho o para pasar el rato, como algo opuesto a actividades

productivas; desempeña un papel que, si se potencia, se le puede sacar el máximo partido para que el niño tenga el interés de realizar, por ejemplo, una actividad escolar por iniciativa propia y no porque es forzado por el docente.

Morón (2010) menciona que los juguetes tienen una influencia muy importante en el juego, pues algunos promueven un juego de mayor calidad que otros. Los juguetes multipropósito y desestructurados, como la arcilla, bloques, figuras genéricas y muñecas, alientan un tipo de juego que los niños pueden controlar y moldear para satisfacer sus necesidades individuales a través del tiempo. La mayoría de los juguetes que más se venden en la actualidad corresponden a la categoría de los muy estructurados, estrechamente vinculados con los medios de comunicación. En la medida en que los estantes de juguetes de los niños estén repletos de este tipo de juguetes, el juego y el aprendizaje sufrirán las consecuencias, pues cuando los niños se tornan dependientes de los juguetes que les indican a qué jugar y les muestran cómo hacerlo, utilizan su tiempo de juego imitando los guiones de otras personas; como resultado, se obstruye la imaginación, creatividad y capacidad del niño para encontrar problemas interesantes para explorar y resolver que contribuyan a su éxito en la escuela. Con lo anterior a la vista, Morón (2010) refiere que un juguete debe cumplir con dos características:

Creatividad. El juguete debe cubrir las necesidades que presenta el niño en la evolución de las diferentes funciones y destrezas: psicomotricidad, habilidades básicas, facilidad, adaptación e integración social. Debe ser abierto, no restrictivo para su imaginación.

Valor educativo. El objetivo es canalizar la energía que el infante despliega para incrementar y fomentar el desarrollo de sus habilidades y destrezas.

Morón (2010) también plantea que los juguetes utilizados por el infante vayan de acuerdo con su etapa de crecimiento. En el caso de dos a cinco años deben cumplir con las siguientes características:

- 2-3 años. Debido a que los niños empiezan a sentir curiosidad por los nombres e imitan escenas familiares, los juguetes adecuados para esta edad son triciclos, palas, cubos, rompecabezas, pinturas, teléfonos y muñecos, entre otros.
- 3-5 años. Cuando el niño empieza a preguntar y aprender canciones que le permiten socializar con sus amigos, las bicicletas, cuentos, marionetas y muñecos articulados son las opciones más indicadas.

El juego y los juguetes son un complemento para que el infante desarrolle habilidades que les brinden conocimientos. La elección adecuada de juegos y juguetes en cada una de las etapas de crecimiento contribuirá a adquirir una serie de funciones y habilidades que le permitan desarrollarse en los ámbitos personal, social, y académico.

Capítulo 2

2.1 El tiempo libre y el ocio, elementos a tomar en cuenta en los cursos de verano.

Tal y como asegura Otero (2009), los conceptos de tiempo libre y ocio se han relacionado y pareciera que tienen significados similares, como la realización de actividades que no requieren una obligación o acciones tan simples como las que se llevan a cabo día con día (desayunar, comer, asistir al trabajo, etcétera); sin embargo, existen algunas diferencias: mientras que el tiempo libre se caracteriza principalmente por no llevar un compromiso con las actividades cotidianas, las responsabilidades sociales o el trabajo, el ocio es más subjetivo en cuanto a la capacidad de decisión que pueden tener las personas sobre cómo administrar su tiempo.

Otero (2009) define el tiempo libre como aquel que no se emplea para trabajar, comer o dormir, es decir, en el que no se realizan actividades de rutina necesarias del quehacer cotidiano, es aquel que no se planea y es espontáneo; en contraposición, el ocio es el tiempo libre usado para hacer cosas que nos gustan y, aunque popularmente proviene del término *ocioso* (no hacer nada), en realidad se pueden llevar a cabo actividades de enriquecimiento personal y desarrollo de la creatividad, las actitudes y equilibrio personal.

Dumazedier (en Puig y Trilla, 1996) señala que el ocio es el conjunto de ocupaciones a las que los individuos se adhieren de manera voluntaria para descansar, divertirse, desarrollar una información o formación tras ser liberado de sus obligaciones profesionales, familiares o sociales. En esta definición, el carácter voluntario que se ejerce por la libertad de decidir para realizar actividades de descanso, diversión o desarrollo y hacer énfasis en el autocondicionamiento del sujeto permite pensar no sólo en el tiempo libre, sino, como defiende San Martín (en Mendoza, 2003), en las actividades que realiza una persona en ese tiempo libre porque desea hacerlas sin presiones externas con el mero objetivo de entretenerse y desarrollarse a sí mismo o algo que no implique beneficios materiales.

Cuenca (2012) señala que el ocio se puede estudiar desde dos niveles: objetivo y el subjetivo. En el primero se parte del tiempo dedicado a algo, a las actividades, a los recursos invertidos y en el segundo se hace referencia a la satisfacción que cada persona obtiene de su tiempo libre, es decir, el ocio es sinónimo de ocupación gustosa, querida, libre y elegida que no depende de la actividad en sí misma, sino de la vivencia.

Otero (2009) menciona algunas actividades para que pueda funcionar una correcta administración del ocio y tiempo libre:

1. Juegos. Son tanto más importantes cuanto más pequeños son los niños. En ellos se pone en práctica lo que les interesa, inquieta y desarrollan.
2. Lectura. Sin ser obligatoria llega a ser un gran estímulo, especialmente para el área de la memoria y la imaginación.
3. Hobbies. De acuerdo con sus intereses, podrían desarrollar múltiples actividades que llamen su atención.
4. Música. De acuerdo con el momento, contribuye a su desarrollo emocional.
5. Deporte. Útil para la descarga de energía, el desarrollo físico, psíquico y social.
6. Campamentos, cursos de verano, viajes, cursos de invierno. Ya sea en contacto con la naturaleza, al aire libre, cerca o lejos, sobre todo en periodos vacacionales.

Chávez (2018) asegura que el ocio posee un significado de tiempo desocupado o tiempo para uno mismo. Dicha idea enmarcaba los ideales de la *Paideia* griega (proceso de crianza) sobre cómo formar integralmente al hombre. Menciona que Aristóteles consideraba al ocio como una “actividad humana no utilitaria en la que el alma consigue su más alta y específica nobleza. El horizonte adecuado para realizar la felicidad que le propina el hombre al ser dotado de inteligencia y libertad” (p. 23). Este autor considera que en la definición de ocio hay diferentes clasificaciones, en las que existe separación entre el positivo y el negativo. Si las personas utilizan el tiempo de ocio de manera positiva, podrían satisfacer sus necesidades e intereses personales.

su parte, Cuenca (2012) destaca tres tipos de ocio en los que se dimensionan distintos aspectos:

- **Ocio autotélico** (Positivo). Se refiere a experiencias satisfactorias realizadas por el sujeto de forma libre y desinteresada. Brinda calidad de vida. Estas primeras cinco Por dimensiones se caracterizan por la libertad de elección determinada por la voluntad y acciones placenteras:
 - Lúdica. Comprende funciones de desarrollo y diversión, es el entretenimiento y la actividad compensatoria necesaria para el equilibrio físico y psíquico de la persona.
 - Creativa. Es la referencia de un ocio formativo, reflexivo, cultural, creativo y de mejora. Busca la posibilidad de autorregulación.
 - Ambiental o ecológica. Es aquella que se le da al medio ambiente como motivo central para la realización del ocio para la vivencia del ocio.
 - Festiva. Permite al individuo disfrutar con los demás en un escenario que se comparte y lleva a construir un espacio creativo de carácter social.

- Solidaria. Entendida como una experiencia de ocio maduro, es una vivencia altruista y social de ocio.
- **Ocio exotélico** (Positivo). Es definido como el conjunto de experiencias que pudieran ser libres y agradables, pero no son logros por sí mismas, sino por lo que se consigue a través de ellas. Sus dimensiones son:
 - Productiva. La expectativa de esta dimensión es lograr una utilidad o negocio en cualquier sentido, se busca la producción, comercialización y distribución.
 - Educativa. Es el medio de la formación personal donde el ocio actúa como función motivadora.
 - Preventiva-terapéutica. El ocio actúa como medio y procedimiento de la salud, como rehabilitación o prevención de enfermedades.
 - Distintiva. Se basa en la búsqueda de diferencias, partiendo del tipo de ocio más cercano a la personalidad del individuo.
- **Ocio ausente** (negativo): Este tipo de ocio no contiene dimensiones y nace a partir de distintas circunstancias como la ausencia por impedimento de tiempo o la ausencia por sentido, aptitud o actitud. Se entiende como aquella vivencia negativa que la persona percibe como un mal tiempo sin obligaciones y lleno de aburrimiento.
- **Ocio nocivo** (negativo): Es cuando se realizan experiencias de ocio cuyas principales características son la ausencia de libertad y satisfacción. Suelen ser deficientes, no tienen aspectos esenciales del ocio autotélico, por lo que sus resultados se vuelven negativos, ya sea de manera individual o grupal. Su dimensión es:
 - Alienante. Pone énfasis en cómo es que dentro de la sociedad se busca el desarrollo y bienestar para las personas a la vez que se da lugar a la alineación que provoca la tranquilidad de las personas en el consumo masivo de productos, así como a esa paz que se encuentra de cara frente a un mundo de evasión, distracción y espectáculo como el que actualmente tiene a la sociedad cada vez más dependiente de las pantallas.

Gracias a la diferenciación de los distintos aspectos del ocio, junto con sus dimensiones, es posible entender de mejor forma cómo se puede conducir el ocio, desde sus aspectos negativos, que no logran tener respuestas que ayuden a las personas, hasta las dimensiones del ocio autotélico y exotélico, que permiten distinguir y darle una direccionalidad positiva al ocio al reconocer que, de manera bien enfocada, se puede llevar a buen término (Chávez, 2018).

Cuando se habla del ocio positivo, Cuenca (2012) menciona determinadas características donde se pueden apreciar los beneficios que ofrece el ocio para potenciarse de manera individual o colectiva:

- *La persona es la referencia.* El sujeto tiene libertad individual en su de toma de decisiones sobre la experiencia del ocio, es una necesidad personal e indispensable en la calidad de vida.
- *Es de carácter emocional.* Al fungir como motivador para realizar una acción, el ocio da sentido a las vivencias que le provoquen satisfacción al sujeto.
- *No se justifica en el deber.* No es impuesto por obligación, por el contrario, se realiza lo que agrada y logra darle un sentido. Se trata de “lo que me gusta hacer” y no “lo que debería hacer”.
- *Integración en valores y formas de vida.* El ocio es un espacio idóneo para realizar acciones valiosas. Es un valor subordinado, como la felicidad o la auto realización, que potencia valores personales y comunitarios de acuerdo con el tipo de ocio que se practique.
- *Ocurre en una temporalidad tridimensional.* Enmarca al ocio como una vivencia que se da durante el presente, pero se va enriqueciendo en la medida en que incorpora de manera significativa el pasado y el futuro.
- *Advierte diferentes niveles de intensidad.* Se experimenta de distintas maneras: la importancia sobre cómo el ocio puede ser un ámbito para cultivar el cuerpo y espíritu para lograr una mejor calidad de vida y un desarrollo personal y social.
- *Demanda capacitación.* Desde el punto de vista del término de capacitación, el ocio se entiende como una actividad a la que se le puede dar una recompensa. Su formación logra el desarrollo de valores, actitudes y destrezas de ocio que mejoran la calidad de vida.
- *Es de área interdisciplinar* desde cualquier tipo de ciencia (sociología, psicología, biología, entre otras), pues requiere de todas para su comprensión.

2.2 Cursos de verano: entretenimiento y aprendizaje

Dentro del tiempo libre y el ocio se puede encontrar los llamados Cursos de Verano o Cursos de Invierno como uno de los elementos más importantes en el desarrollo del niño es que aprende día a día sin necesidad de una educación escolarizada, por lo que los cursos de verano son una opción para aprender jugando. Para Groves (2011), las también llamadas escuelas de verano estaban destinadas únicamente a profesores que no podían estar dentro de ellas en los turnos vespertinos o nocturnos durante el periodo lectivo, aunque paulatinamente fueron creciendo en número y cambiando el tipo de

usuarios para el que iban dirigidos. Con la aparición de más escuelas se iban añadiendo nuevos ámbitos de estudio, entre los que se encontraba lo religioso, que no necesariamente tenía una prescripción pedagógica. Cabe aclarar que en estos cursos siempre se buscó la renovación de contenidos, pero sin duda alguna, la iniciativa de los profesores dentro de las escuelas brindó un panorama educativo fundamental para llegar hasta lo que hoy conocemos como cursos de verano.

Durante la época de verano es común que en la familia se busque tiempo para el entretenimiento, diversión y esparcimiento, sobre todo en aquellas con hijos pequeños que no les gusta permanecer quietos o padres que no tienen tiempo para cuidarlos en casa. Por ello, este tipo de cursos permite realizar actividades al aire libre que le permitan al niño efectuar actividades para sacarlo de la monotonía y crear o ampliar sus conocimientos en lugar de fomentar el sedentarismo.

Bernal (2014) argumenta que durante el tiempo libre infantil los niños tienden a disponer de mucho tiempo sin la posibilidad de realizar nada en épocas de vacaciones. Es allí donde existe un área de oportunidad con distintos objetivos, el primero es que el niño se divierta y participe de manera activa en sociedad. Este autor refiere que la escuela de verano comprende cualquier oferta combinada con actividades de tiempo libre en general que se lleve a cabo de lunes a viernes con una duración no mayor a seis meses y donde los participantes no se queden a dormir. Para elegir un curso adecuado acorde con las necesidades de cada individuo se presentan algunos criterios y tipos:

- *Modalidad*: es la elección del tipo de curso que se desea tomar de acuerdo con las necesidades de cada persona.
 - *Curso presencial*. Se realizan dentro del centro de formación, la base de la práctica es uno de sus principales pilares y como ventaja se puede considerar la interacción directa con los demás participantes.
 - *Curso Online*. Son sumamente comunes, flexibles en cuando a horarios. Se debe contar con el material necesario (Computadora personal e internet) y tiene como ventaja el hecho de conservar el tiempo de traslado, pues los cursos se pueden tomar desde la comodidad de su hogar.
 - *Curso semipresencial (modelo híbrido)*. Es la mezcla de los anteriores. En determinado momento se puede volver necesaria la presencia de los participantes, pero en otros es posible trabajar mediante la mera participación en línea.

- *Tiempos*: Va en función de los momentos que se tengan disponibles. Puede ser un curso regular o intensivo.
 - *Curso regular/estándar*. Enfocado en determinado tema, suele ser de corta duración, ya que se combina con la realización de otras actividades.
 - *Curso intensivo*. Su objetivo es lograr el mayor aprendizaje posible en un tiempo no muy amplio. El número de horas diarias es mucho mayor al de los cursos regulares, pero la duración total suele ser menor al anterior.
- *Nivel de complejidad*: Se presenta con base en el contenido que pretende llevar a cabo.
 - *Curso introductorio*. Las personas inician desde cero. Se forman a partir de donde deseen empezar un tema y conocer sus fundamentos; cuando termina, por lo general es posible continuar uno de carácter más específico.
 - *Curso de especialización*. Las personas tienen un conocimiento previo sobre el tema que se tratará y se busca que profundicen en el tema para conocer más de él.
- *Certificación*. Se relaciona con el título que se obtiene al concluir el curso.
 - *Curso con certificación propia*. El centro que ofrece el curso no cuenta con una certificación oficial, sin embargo, acredita los conocimientos adquiridos.
 - *Curso con obtención de título oficial*. De acuerdo con una legislación que lo avale puede comprobar los conocimientos con su respectivo documento.
- *Temática*: Según los intereses, habilidades o ámbitos se puede elegir cualquier tipo de curso.
 - *Cursos sobre*: Fotografía, gastronomía, informática, lectura, natación, baile, manualidades, idiomas, etcétera.
- *Destinatarios*: De acuerdo con el colectivo para el que va dirigido.
 - *Cursos para niños hasta 12 años*. La fortaleza de este tipo de cursos se basa en el componente lúdico, dinámico y experimental.
 - *Cursos para estudiantes de bachillerato y ciclos formativos*. Frecuentemente los jóvenes de 12 a 17 años suelen tener tiempo de sobra durante la época del verano, por lo que las instituciones escolares a las que pertenecen se organizan para ofrecer cursos con el fin de mejorar sus habilidades y competencias.
 - *Cursos para estudiantes universitarios*. Durante el verano, generalmente las universidades realizan cursos sobre determinado tema para sus estudiantes para profundizar sus conocimientos aprovechando un tiempo donde la mayoría pueda sentirse interesado en aprender más.

- *Cursos para profesionales específicos.* Existen cursos dirigidos exclusivamente a un tipo de perfil profesional; son de temas específicos y aconsejados para determinados colectivos. (Educaweb, 2002).

Entre los beneficios de asistir a un curso de verano se encuentran los siguientes:

- Fomenta el desarrollo personal. Los niños aprenden nuevas habilidades a medida que realizan actividades que les permiten ser autosuficientes sin depender tanto de sus padres.
- Evita el sedentarismo y fomenta la actividad deportiva. Se realizan actividades físicas como los juegos deportivos, de expresión corporal o baile. Permita a los niños mantenerse activos.
- Continuar con el hábito del estudio. Se fomenta la lectura a través de actividades y se continúa con un horario durante las labores a realizar, lo que evita que el niño tenga un cambio drástico de cara al inicio de su nuevo curso escolar.
- Disfrutar un verano lleno de diversión. El niño goza realizando actividades divertidas, al mismo tiempo que evitan pasar tiempo frente a pantallas. (San Cristobal, 2022).

Tellez (en Chul Han, 2018) exponen las actividades de recreación estimulan y fortalecen diferentes habilidades, como el trabajo en equipo, el compañerismo, la solidaridad, el saber ganar o perder, el respeto a las instrucciones, saber compartir, la solución de problemas, la colaboración, la atención, la negociación, la comunicación, etcétera. Por su parte, para Luhmann (en Chul Han, 2018), en primer lugar “los cursos de verano entretienen y destaca que el entretenimiento no es sino un componente de la era moderna en la cultura del tiempo libre, donde su tarea es eliminar el tiempo de sobra y lograr definirlo” (p. 91). Toma como referente el juego, pues el entretenimiento es como un juego en la medida en que la situación que en ellos se concibe se extrae de la realidad; durante el juego no se pasa a un modo de construcción de la vida, sino que solamente se está entreteniendo sin tomar en cuenta otras cosas.

Desde la posición de Vera (2018), cuando se habla de los niños de tres a seis años, se requiere de un entretenimiento y diversión acorde con la narración de historias. A los niños les encanta escuchar la música, canciones o adivinanzas; pero también les agrada realizar actividades como saltar, correr y utilizar todo su cuerpo para explorar. El niño debe sentirse bien y disfrutar de todas estas actividades creativas, razón por la cual debe estimularse al máximo desde su motricidad fina y gruesa el desarrollo y refinamiento de todo su sistema neurológico.

Se pretende que los cursos de verano sean divertidos y que los niños puedan expresar sus emociones de modo saludable, así como fortalecer lazos interpersonales, ya que el niño tiene la libertad para jugar y reír de manera espontánea, lo que generará un adecuado desarrollo emocional y físico. Además, junto con el entretenimiento, la diversión tiene un componente destacado, pues cuando se interactúa con otros se desarrolla personal y socialmente.

Siguiendo a Holbrook (en Sánchez e Iñesta, 2009), la diversión puede ser definida como el grado en el que el desarrollo de una actividad es percibido como algo placentero y lúdico. Se trata de la apreciación de alguna experiencia como un fin en sí mismo, con un valor no instrumental, sino auto justificado o auto motivador. Ese es el caso del valor obtenido, por ejemplo, al visitar un parque temático, jugar un partido de tenis o ir a una discoteca. La diversión como fuente de valor puede fortalecer las relaciones e influir en la actitud de los involucrados. De forma complementaria, para Curran y Meuter (en Sánchez e Iñesta, 2009), por definición, en el componente de diversión quedará recogido todo aquel entretenimiento, placer o valor lúdico asociado con el consumo, además del valor procedente de la interacción entre el cliente y el establecimiento, el entorno y otros individuos.

2.3 Caracterización de los Cursos de Verano.

Actualmente con el empleo de internet y la web 1, web 2, web 3 y web 4, la promoción y difusión que se tiene de los cursos de verano es que existen actualmente 142 millones de Cursos de Verano y que se van multiplicando cada 59 segundos. Éstos se clasifican de acuerdo con: su diseño curricular, usuarios (diferentes etapas evolutivas del ser humano), entidades comerciales y educativas, gubernamentales; pueden ser de paga o gratuitos; son elaborados exprofeso para ese lugar, ese tiempo, esos usuarios o bien son replicados consecutivamente, pueden ser presenciales o virtuales, tener una consecución histórica o bien sólo aparecen una sola vez y dejan de aparecer, su promoción se debe a usos analógicos o digitales o de boca en boca y su valoración depende de su gratuidad o en su caso, de acoplarse a las necesidades de los padres como es el que se presenta en esta investigación.

Existen también sólo cursos que de acuerdo con el diccionario de la Real Academia Española (2022), un vocablo con dirección o carrera, es decir, que es una dirección o ruta tomado o por tomar; o el camino, la ruta o el canal por el que algo se mueve. Uno de sus usos más comunes es para aludir a un tipo de educación que se basa en un grupo de elecciones con el propósito de partir una materia en particular; este tipo de educación no siempre necesita estar inscrito dentro del parámetros oficiales y

tradicionales que conforman una carrera como tal; sino que en muchas oportunidades pueden realizarse de forma temporal por propio interés, que no se obtiene un título que lo avale. También se le llama curso a un espacio que existe y que un profesional pueda utilizar para comunicar y transmitir ciertos conocimientos, estudios, instrucciones, entre otros, a cierto número de personas que no necesariamente son estudiantes y que reciben en nombre para el caso de los cursos de verano como participantes.

Existe también la denominación de talleres de actividades extracurriculares y se encuentran como una opción de aprendizaje en donde se pueden profundizar temas de interés o descubrir una habilidad o destreza en el usuario. Se entiende por actividad extracurricular todas aquellas que están fuera de los programas educativos oficiales; es decir, son todas las actividades, clases o cursos que un alumno toma pero que al final no repercutirá en su promedio académico, sin embargo, el hecho de que no impacte no significa que no sea importante, por el contrario, son actividades que aportan un gran valor a la vida personal como académica del estudiante, tal es caso de algunos talleres de verano. Entre las actividades extracurriculares se encuentran, *mejorar el desempeño académico*: ya sea para realizar actividades que refuercen las materias escolares o porque al tratarse de una actividad distinta el alumno tiene el tiempo de despejar su mente y estar más receptivo; *descubrir talentos*: al experimentar actividades diferentes a las cotidianas un alumno puede percibir alguna habilidad que no sabía o no creía poseer; *aumento del autoestima* cuando un estudiante se da cuenta y tiene la capacidad de realizar varias actividades y éstas le aportan satisfacción y logros, la confianza en sí mismo crece considerablemente; *desarrollar habilidades sociales* interactuar en contextos diversos permite al estudiante potenciar habilidades sociales, conocer más personas y hacer nuevos amigos y *son divertidas* simple y sencillamente es una forma agradable y productiva de pasar el tiempo.

Existen también los llamados Cursos-taller que es una modalidad de enseñanza-aprendizaje caracterizada por la interrelación entre la teoría y la práctica en donde el instructor expone los fundamentos teóricos y procedimentales, que sirven de base para que los alumnos realicen un conjunto de actividades diseñadas previamente y que los conducen a desarrollar su comprensión de los temas y a vincularlos con la práctica operante. En esta acepción se prevé la construcción de un ambiente idóneo para el vínculo entre la conceptualización y la implementación, en donde el instructor permite la autonomía de los estudiantes bajo una continua supervisión y oportuna retroalimentación.

De acuerdo con la nomenclatura mencionada, en este documento se centran los llamados Cursos de Verano que en la información recibida por internet existen cerca de 38 millones de cursos que se multiplican cada 55 segundos, sólo para de 3 a 6 años en esta etapa etaria existen cerca de 71, 400 000 millones y se multiplican cada 69 segundos. Lo que evidencia una discrepancia entre el total del curso de verano en general y sólo para niños. De acuerdo con Tobón (2022) existen Cursos de Verano para niños mejor valorados en la CDMX entre los que destacan: El faro, summer fun enKids&Us, fútbol soccer en dare2 summer, curso de verano en amanecer climbing.

Todos ellos de paga y algunos en dólares, obviamente no son para la gran mayoría de niños mexicanos que al igual que el Curso de Verano que nos ocupa tampoco es para la mayoría de niños. Los Cursos de Verano se enfocan en alguna actividad como: juego, actividades motrices y manuales, cantos, bailes, excursiones y campamentos, su estructura, tiempo, depende del usuario y entidad que esté dándolo. A continuación, se establece el análisis del Curso de Verano que se reformuló y se propone.



P
R
O
C
C
E
D
I
M
E
N
T
O

Capítulo 3

3.1 Contexto

A través de la Secretaría General, Secretaría de Finanzas y Secretaría de Cultura y Educación el STUNAM anualmente pone en marcha un curso de verano con la finalidad de implementar una estrategia para que los trabajadores administrativos de base de la UNAM que tengan hijos puedan llevarlos a este curso en el periodo vacacional. El Sindicato organiza cada año, cursos de verano y hace uso de las instalaciones propias de esta casa de estudios.

Los destinatarios de este curso son los hijos de trabajadores afiliados al STUNAM que cumplan con los siguientes requisitos:

- Tener hijos con una edad mínima de tres años y un máximo de catorce años.
- Copia de identificación del trabajador de la UNAM.
- Copia del último talón de pago.
- Copia de acta de nacimiento del infante que ingresará al curso de verano.
- Certificado médico del menor que avale un buen estado de salud e indique si tiene alergias (no se presentan niños con algún tipo de discapacidad).
- Cuatro fotografías de las personas encargadas de recoger al infante.

Los niños proceden de diversos lugares de la Ciudad de México y Zona Metropolitana y el curso se lleva a cabo en las instalaciones de la UNAM a cargo del Mtro. Carlos Rey Espinosa Salgado, quien, junto con coordinadores, monitores y el staff administrativo y de seguridad, durante los quince días laborales que dura el curso es responsable de realizar actividades de logística, negociaciones, capacitación, organización y difusión del curso de verano (STUNAM, 2019).

Aunque en la página de esta dependencia no se indica quiénes son las personas asignadas a desempeñar su labor frente a grupo, se trata de los llamados monitores y auxiliares, quienes llevan a cabo la serie de actividades asignadas y son los responsables directos del grupo. Comúnmente son contratados para impartir el curso aquellos estudiantes que estén cursando universidad o educación media superior y el monto total que perciben al término del curso es de aproximadamente \$3100.

La organización del curso se establece, según las edades, para agruparlos en cinco bloques: 3 a 5 años, 6 a 7 años, 8 a 9 años, 10 a 11 años y 12 a 14 años. Dentro de cada bloque se forman tantos grupos como la demanda lo requiera, tomando en

cuenta que ingresa aproximadamente un total de 400 niños y adolescentes en un horario de 9:00 a 14:00 horas. Se seleccionó a un grupo del primer bloque porque son los niños que se aburren rápidamente, en constante movimiento y requieren mayor atención, además de ser el grupo que fue donde laboraron las autoras de este documento.

En cada grupo el responsable del cuidado de los niños se le llama *Monitor* que junto con un asistente llamado *Auxiliar* se les pide elaborar una secuencia didáctica para todo el curso, la cual se compone de: datos generales, nombre del grupo, edad de trabajo, número de semana, fecha, día, tema y objetivo de la sesión; duración de la actividad, descripción de ésta, material necesario y el nombre de la persona responsable. La finalidad del curso es que los menores tengan diversión, aprendizajes y una oportunidad de socializar con diferentes niños; asimismo, se busca que vivan la experiencia de las siguientes actividades: nadar en la Alberca Olímpica, acudir a distintos lugares, como parques recreativos; practicar deportes, bailar, competir y apreciar espectáculos.

Análisis de detección de necesidades

El curso de verano se da en el periodo vacacional de forma gratuita, muchas veces los niños y adolescentes acuden principalmente por salir a ver espectáculos, museos, parques recreativos o nadar, muchos de ellos cotidianamente están sujetos a una serie de actividades escolares y extra escolares organizadas por los padres para que empleen su tiempo diariamente, lo anterior implica que muchos de ellos están presionados fuertemente por los padres quienes desean que ellos sean personas extraordinarias sin tomar en cuenta que esta presión reducción de tiempo libre y ocio les vuelve sujetos irasivos e iracundos con sus iguales y con gente a cargo de ellos que no sean del plano familiar.

No se toma en cuenta el trabajo que realizan los monitores y auxiliares del grupo, a quienes son mirados tanto por los organizadores, padres de familia e incluso los propios niños como encargados sin estatus ni jerarquía y únicamente como responsables directos de los niños o adolescentes cuando sufren algún accidente o tienen problemas entre ellos. En tales casos, se vuelven acreedores a diversas sanciones, que van desde la queja verbal por parte padres y responsables del curso hasta el despido sin la debida remuneración por el tiempo que desempeñaron su labor en el curso.

Una de las problemáticas más frecuentes de cada año es la alta movilidad del personal, desde coordinadores hasta monitores y auxiliares, todos ellos jóvenes con preparación de educación media superior y superior que buscan una oportunidad de trabajo con niños y adolescentes. Muchos de estos últimos muestran conductas

displicentes que los vuelven groseros, desobedientes, irresponsables y con constantes conductas amenazadoras hacia quienes están a cargo de ellos. Si bien es importante desarrollarse profesionalmente en el área de diseño instruccional y en el trabajo con niños y adolescentes, también es indispensable fomentar que el personal de la UNAM muestre sensibilidad y responsabilidad hacia el trabajo del personal eventual no contratado por la UNAM.

Por lo anterior se hace necesario resaltar la importancia de un diseño instruccional del curso de verano, donde lo importante no sólo sea guardar a los niños y adolescentes, sino desarrollar una serie de habilidades a partir de estrategias que favorezcan de manera efectiva el bienestar de los participantes para afrontar su vida con responsabilidad y contribuir al de los demás; y no como se mostró el año en que se ejecutó este curso donde se manejó el tema de valores y no se tuvo un manejo adecuado de contenidos, y por lo tanto era imposible el desarrollo positivo de los menores.

La propuesta que se hace sobre este curso de verano responde a la necesidad de mostrar que el trabajo del licenciado en Psicología Educativa permite caracterizar que el aprendizaje no sólo se da en sistemas formales, sino que también puede ejercerse en un contexto social, pues el comportamiento de los individuos no sucede en el vacío, sino que ocurre en el ambiente físico y social que influye sobre el aprendizaje; por lo que se concibe como un campo dialógico de interacción y participación social que involucra a los agentes educativos (responsable del curso, padres, etcétera inmersos en ese contexto. Asimismo, que los niños y adolescentes cuenten con espacios formativos de atención.

Presentación:

La propuesta presentada en este Informe fue concebida tras haber desempeñado el trabajo de Monitor y Auxiliar en esta organización y notar que únicamente pretende que se cuide a los hijos de los trabajadores mientras realizan sus actividades laborales. Las autoras, como egresadas de la Licenciatura en Psicología Educativa de la Universidad Pedagógica Nacional reconocen la importancia del juego en el aprendizaje, pues, de acuerdo con la teoría sociocultural, el juego surge como una necesidad de reproducir el contacto con las demás personas y señala que aspectos como la naturaleza, origen y función del juego son fenómenos de tipo social a través de los cuales se presentan escenas que van más allá de las conductas individuales. Al respecto, Vygotski citado en Werstch (1988) señala que el juego simbólico es una herramienta que ayuda a los niños a comprender las diferentes normas y tipos de lenguaje, así como a transformar algunos

objetos desde el empleo de su imaginación para darles un significado distinto de acuerdo con el contexto en el que se encuentren.

Objetivos:

- Generales:

Brindar a los niños de tres a seis años la oportunidad de desarrollarse en el ámbito cognoscitivo, afectivo, físico y motivacional desde el plano individual y colectivo en actividades lúdicas, culturales y recreativas.

- Específicos:

Que los niños adquieran y refuercen valores como la libertad, la aventura, la comprensión, la familia, el aprendizaje, la amistad, la felicidad y la diversión

Que el niño a partir de las competencias intrapersonales e interpersonales interactúen, se comuniquen y desarrolle habilidades y estrategias en el ámbito personal y social.

De acuerdo con STUNAM (2019), las características institucionales del curso son:

- Ofrece actividades deportivas, recreativas, acuáticas, culturales, salidas a parques recreativos, talleres y manualidades.
- Con una duración de tres semanas de lunes a viernes, de 9:00 a 14:00 horas.
- Selección de Monitores y Auxiliares para cada grupo de acuerdo con la edad.
- Capacitación al personal que estará encargado en la parte práctica del curso, formación y control de grupos, medidas de seguridad y de emergencia en caso de accidentes, los traslados de campos en autobuses y primeros auxilios STUNAM 2019 (párr. 4).

En la capacitación, impartida quince días antes de iniciar el curso, se indica la estructura organizacional, se elige al Monitor y Auxiliar que estarán a cargo de cada bloque –conformado según las edades de los menores– y se presenta al coordinador, quien se encargará de ejecutar el plan de trabajo y programa de actividades para las tres semanas que dure el curso. Durante la capacitación se establece también que los monitores deberán seguir una serie de estrategias que les permitan llevar de manera exitosa cada una de las sesiones, una de ellas es tener en cuenta los diversos aspectos sobre la manera en que trabaja el ser humano; se habla también del raciocinio, la oxitocina y la testosterona (aunque sin tomar en cuenta cuál es su injerencia en el desarrollo de las actividades a seguir en el curso).

3.2 El Monitor y el Auxiliar en el Curso de Verano

Este trabajo destaca la importancia que tiene un mediador o la persona a cargo del grupo en aquellos aprendizajes que ayuden a niños y adolescentes a desarrollar su potencial, pues no sólo se trata de ser monitores o auxiliares, cuya única tarea es entretener, cuidar y complacer a los infantes y adolescentes sin aportar algún conocimiento que les favorezca. Con esa importancia en mente, se retoma la teoría sociocultural de Vygotski, la cual propone que las actividades realizadas con los niños deben basarse en el análisis de su capacidad para construir niveles superiores de desarrollo mediante la colaboración con otros. El proceso cognitivo de los infantes Vygotski (en Sánchez *et al.*, 2020) define tres conceptos clave:

- Nivel de desarrollo real (NDR). Se refiere a las habilidades actuales del niño.
- Zona de desarrollo próximo (ZDP). Es la situación intermedia entre lo que el niño ya sabe y lo que puede aprender con ayuda de un mediador para actuar de modo autónomo.
- Nivel de desarrollo potencial (NDP). Es lo que el niño desconoce hasta ese momento.

Para que haya un progreso cognitivo en los niños es necesario que interactúen con otros sujetos a través de actividades que les brinden conocimiento, favorezcan en sus aprendizajes y ayuden en su desarrollo personal y académico. Bruner (1984) defiende que, al ser una actividad social, el juego puede ser una estrategia metodológica indispensable para el aprendizaje de los niños pues adquieren procesos de construcción de conocimiento y desarrolla su cooperación. En este proceso, el Monitor y Auxiliar facilitan un andamiaje que consiste en un sistema de apoyos y ayudas que da como resultado el aprendizaje de una nueva tarea a partir de tres fases: 1) se presenta la tarea e instrucciones; 2) el participante practica la tarea y el monitor o auxiliar supervisan y retroalimentan y 3) se da el traspaso, donde el participante necesita mínima supervisión para comprobar el avance. Según esta perspectiva hay cuatro etapas que se dan para que el participante se apropie del conocimiento y establezca una interiorización:

- *Primera etapa.* Implica la ayuda de una segunda persona para desarrollar la tarea.
- *Segunda etapa.* El participante aprende por sí mismo, autoconstruye y autodirige.
- *Tercera etapa.* La tarea se ha automatizado e interiorizado.
- *Cuarta etapa.* Se da una desautomatización que supone un ir y venir a través de la zona de desarrollo próximo y regresa a la autoasistencia.

El papel del Monitor y Auxiliar es de mediadores en el proceso que inicia el momento de apropiación del conocimiento y permite reconocer la existencia de diferentes tipos de aprendizaje que, a su vez, están interrelacionados con una serie de estrategias señaladas por Bruner (1986):

1. *Aprendizaje imaginativo*. El niño trata de imitar la conducta de otros.
2. *Aprendizaje instruido*. El participante internaliza las instrucciones de los monitores y auxiliares para autorregularse.
3. *Aprendizaje colaborativo*. Se reciben aportaciones de un grupo de estudiantes que hacen el esfuerzo de comprenderse y con ello se da el aprendizaje.
4. *Aprendizaje asistido*. El participante cuenta con el apoyo del monitor o auxiliar para recibir la ayuda adecuada en el momento preciso a través de la zona de desarrollo próximo.
5. *Aprendizaje guiado o asistido*. Puede darse en un entorno muy elemental, como es el caso del curso de verano. Requiere de las siguientes estrategias:
 - *Procedimientos facilitadores* que proporcionen un andamiaje para ayudar a los participantes a aprender habilidades implícitas, como cuando se anima a los participantes a usar palabras señales (cómo, quién, dónde, cuándo, por qué y cómo) para generar preguntas después de una consigna o instrucción.
 - *Uso de modelos facilitadores*. De acuerdo con el ejemplo anterior, el monitor o auxiliar puede modular la generación de preguntas.
 - *Pensar en voz alta*. Los encargados del grupo pueden modular los procesos de pensamiento, mostrando a los participantes las revisiones y elecciones que hacen al usar procedimientos facilitadores para resolver problemas.
 - *Anticipar las áreas difíciles*. Durante el modelamiento y la fase de presentación de la instrucción los encargados del grupo pueden anticipar y analizar los errores de los participantes.
 - *Propiciar apoyo o tarjetas con señales*. Los procedimientos facilitadores se escriben sobre “tarjetas de apoyo” que los participantes conservan como referencia durante el trabajo. Al adquirir práctica, las tarjetas se van volviendo innecesarias.
 - *Ofrecer ejemplos resueltos a medias*. Se da a los participantes ejemplos de problemas resueltos a medias y se les motiva a resolver el resto; puede ser una forma eficaz de enseñarles a resolver problemas por sí mismos.

- *Regular la dificultad.* Las tareas que contienen habilidades implícitas se presentan comenzando con problemas más sencillos para luego incrementar la dificultad.
- *Enseñanza recíproca.* Se fomenta que tanto el Monitor y Auxiliar como los participantes puedan orientar el trabajo del grupo. En el caso de los adultos permite brindar apoyo, mientras que en el de los niños ayuda a que aprendan a conducir las discusiones y a plantear sus propias preguntas.
- *Proporcionar listas de verificación.* Es posible enseñar a los participantes los procedimientos de autoverificación para ayudarlos a regular la calidad de sus respuestas.

3.3 Estructura del curso de verano



Características del Curso de Verano

El curso propuesto será de carácter presencial y se impartirá en la modalidad de taller. Tendrá una duración de 75 horas divididas en 15 sesiones de 5 horas cada una y estará organizado en dos módulos. Por el tipo de sujetos con los que se pretende trabajar, la enseñanza contextualizada será la base y, por tanto, la réplica será constante, es decir, se trabajará en situaciones donde ellos tendrán que tomar una elección sobre lo que van a realizar. La estrategia de enseñanza contextualizada que se empleará en este curso se define como “el conjunto de procedimientos o recursos utilizados por el monitor o auxiliar para lograr aprendizajes significativos en los participantes”. Cabe mencionar que el empleo de diversas estrategias como las arriba mencionadas permite lograr un proceso activo, participativo, de cooperación y vivencial.

De acuerdo con Woolfolk (2010), las estrategias son recursos de mediación que deben emplearse con determinada intención y estar agrupadas con propósitos de aprendizaje, de igual manera que los contenidos a desarrollar. El papel de los encargados de grupo en este proceso de aprendizaje es de enorme importancia, ya que en el desarrollo de una sesión deben crearse ambientes propicios para alcanzar el objetivo. Al inicio de cada módulo se emplearán estrategias para activar los conocimientos previos, como la lluvia de ideas –que permite comunicar un tipo concreto y de bajo nivel de abstracción–, lo que posibilita el interés y la motivación representativos de los conceptos, objetos o situaciones de un tema específico. Asimismo, se pretende enfatizar en elementos expresivos, destacando aspectos actitudinales, como el de los valores, que es el que se prevé como temática central.

Debe entenderse que toda estrategia de enseñanza permite identificar, analizar y aplicar de manera sencilla y clara los procesos educativos necesarios, pues, de acuerdo con Beltrán (2005), toda instrucción debe ser estratégica. Por otra parte, las estrategias de aprendizaje constituyen actividades conscientes e intencionales que guían las acciones a seguir para alcanzar determinadas metas de aprendizaje por parte de los participantes; sus procedimientos se aplican de modo intencional y deliberado en una tarea, es decir, como simples secuencias o aglomeraciones de habilidades. Esto permite definir conductas y pensamientos que el participante utilizará durante su aprendizaje con la intención de influir en su proceso de codificación. Las estrategias que se utilizarán en este curso de verano están centradas en el participante, basadas en el enfoque cognitivo y fundamentadas en el auto aprendizaje; su núcleo se centra en el desarrollo del pensamiento y razonamiento crítico, por lo que destaca como una propuesta radicalmente diferente a la empleada por el Curso de Verano impartido por el STUNAM.

Organización de las sesiones

Antes del desarrollo de las sesiones es importante tener en claro las dificultades que se pueden presentar con los participantes, así como sus características y necesidades con el objetivo de hacer una adecuada selección de ellas o su adecuación pertinente para que sean de utilidad en este curso. Cada sesión está pensada para desarrollarse en un tiempo de 300 minutos y tiene una estructura básica que considera lo siguiente:

1. Presentación

La finalidad de esta etapa es generar expectativa y motivación inicial en los participantes sobre el tema a trabajar. Puede incluir una presentación breve sobre el tema (¿qué se busca y por qué es importante?) y hacer uso de herramientas o dispositivos de mediación pedagógica, como dinámicas, canciones, videos, imágenes, bailes o gimnasia rítmica.

2. Desarrollo

En esta fase se busca que los participantes profundicen el diálogo y la reflexión acerca del tema. Pueden realizar actividades como visitas a parques temáticos, exposiciones y natación. Se realiza por medio de estrategias con el trabajo grupal, preguntas dirigidas y otras similares, por lo que es importante que el monitor o facilitador esté atento a los sentimientos que expresen los participantes frente a las actividades planteadas y las interacciones que se presenten con la finalidad de orientarlos.

3. Cierre

En esta etapa se propone que los participantes resalten las ideas centrales sobre el trabajo realizado y se les pregunte sobre cómo se sintieron, qué fue lo que más les interesó, qué aprendieron, para qué les va a servir, entre otros cuestionamientos similares. Esta evaluación permitirá a los participantes ser conscientes del proceso vivido y la posibilidad de que el aprendizaje alcanzado les ofrezca espacios de retroalimentación que refuercen las ideas trabajadas en la sesión y promuevan cambios paulatinos en los pensamientos, percepciones y sentimientos.

4. Formas de evaluación

Esta actividad valorativa permite determinar en qué medida se han logrado los objetivos; se integra en un proceso educativo que forma parte de una acción pedagógica continua y formativa. Por tal razón, los Cursos de Verano deben ser evaluados, tanto en el desarrollo de las actividades como en el producto final; esto permite conocer si los objetivos expuestos en el diseño del programa se han cumplido, si resulta difícil,

discutible o incluso criticable para guiar con una mejora continua los puntos fuertes y débiles en el análisis, la ejecución y el producto del programa. Por la observación directa y sistemática que recoge las apreciaciones que se tuvieron como encargadas de grupo, las que suscriben pueden afirmar que, hasta el día de hoy, los Cursos de Verano impartidos por STUNAM nunca han sido evaluados, por lo que no se ha tomado en cuenta el impacto de la teoría desde la cual están sustentados y que contraviene con la formación académica que las autoras de este documento han recibido. Por tal motivo es ineludible hacer una propuesta diferente para establecer que se puedan llevar a cabo cursos de verano desde otra óptica.

Existe gran dificultad para valorar la temática de valores en este curso, pues se establecen a partir de las emociones de los participantes y por tanto, son subjetivas. No obstante, se presentan las herramientas cualitativas utilizadas para la evaluación del proceso de este programa y algunas otras que puedan ser útiles:

- *Diario.* Describirá mediante un registro narrativo las conductas, los contenidos expresados y los productos de cada actividad realizada por los participantes. Se aconseja realizar una foto correspondiente al trabajo realizado en la sesión.
- *Observación directa y sistemática.* Se recogerán las apreciaciones que se tengan de cada uno de los participantes.
- *Registro anecdótico.* Se le pedirá a cada uno de los participantes que escriba diariamente: antes de la sesión ¿Cuáles son las expectativas que se tienen?; y después de la sesión ¿Qué aprendió de sí mismo y de los demás y qué está dispuesto a cambiar?

Estructura del Curso de Verano

El curso se divide en dos módulos temáticos. El primero se integra de la sesión 1 a la sesión 8 y trabaja con las competencias intrapersonales (dirigidas a la propia persona); mientras que el segundo abarca de la sesión 9 a la 15 y se trabaja con las competencias interpersonales (dirigidas a la interacción con otros). Estos módulos temáticos permiten a los participantes desarrollar una serie de habilidades prácticas y específicas.

Módulo 1. Jugando aprendo.

Durante los cursos de verano es indispensable que cada uno de los participantes pueda moldear su actuación o conducta de una forma determinada. Esta es entendida como el mecanismo de toma de decisiones que el sujeto posee en relación consigo mismo y con los demás para reconocer las fortalezas y debilidades que posee. En este sentido, es necesario que aprenda a conocerse y aceptarse, así como a desarrollar una confianza

capaz de hacerlo crecer como persona, por lo que el curso de verano no sólo debe servir para entretenerle y que sus padres puedan seguir con su jornada laboral, sino que hace necesario que las personas aprendan a conocerse y aceptarse conjuntamente, además de respetar a los adultos que están a cargo.

Dentro del ámbito personal se encuentra el autocuidado, que se refiere tanto al cuidado individual como al de los ámbitos familiar, comunitario y social; abarca también el bienestar psicológico y la toma de decisiones responsables y conscientes ante la constante exposición a factores de riesgo. Comprender el autocuidado no sólo debe referirse al cuidado de la alimentación y a disminuir o evitar el consumo de sustancias, sino también el cuidado físico en aspectos como la ejercitación del cuerpo a través de actividades deportivas o el descanso; esto se logra principalmente mediante la expresión verbal, escuchar música, caminar y acudir a espacios artísticos o recreativos.

Módulo 2: Jugando con los otros.

En la infancia es necesaria una adaptación regular a partir de un proceso de autoregulación que se inicia desde los primeros meses de vida hasta la edad adulta. Lograr la maduración emocional o la autorregulación implica que la persona sea consciente no sólo de sus propias emociones y la habilidad para manejarlas, sino que en el proceso de interacción con los demás pueda determinar el impacto de la reacción de cada persona que se encuentre cerca de él. En la medida en que el sujeto pueda armonizar la interrelación de los factores genéticos y sociales mediante el aprendizaje, la experiencia, el ambiente que lo rodea y las figuras de apego que tenga, podrá manejar su proceso de autorregulación.

En esta dimensión es necesario puntualizar que muchos de los participantes del curso de verano del STUNAM no pueden manejar la ira y la frustración, por lo que emplean la agresividad con quienes no tienen ninguna relación emocional, como es el caso de los monitores y auxiliares; por ello, es indispensable desarrollar su capacidad para establecer la fortaleza que les permita tener la humildad y la prudencia para entenderse y entender a los otros. Esta capacidad para establecer relaciones interpersonales sanas otorga vínculos gratificantes y facilita disfrutar de la compañía de otros para trabajar en equipo, promover el diálogo y la participación, así como satisfacer la necesidad de comunicarse de forma afectiva, es decir, transmitir lo que se quiere y, en su caso, resolver los conflictos por medio de un razonamiento moral que lleve a la toma de decisiones de manera individual y colectiva.

Reglamento del Curso de Verano



Llegar 10 minutos antes de la hora indicada en que se iniciarán las actividades.



Portar en todo momento el gafete.



Traer lunch con alimentos ligeros y nutritivos.



Traer ropa y tenis cómodos para poder realizar de mejor manera las actividades.



Seguir en todo momento las instrucciones del Monitor y Auxiliar.



Respetar a mis compañeros y al Monitor y Auxiliar.



Cuidar y respetar las cosas personales y materiales de los compañeros.



Informar al Monitor y/o Auxiliar cuando tenga algún problema con algún compañero o necesite apoyo para realizar alguna actividad.

Contenidos temáticos y secuencias didácticas

Módulo 1.

Jugando aprendo.

Sesión 1.

Contenido temático:

1. Integración al grupo.
2. Actividades motrices.
3. Habilidades sociales.
4. Habilidades de lenguaje.

Objetivo de la sesión: Que el niño se integre al grupo para que conozca a sus compañeros del curso.

Materiales:

1. 35 gafetes con los respectivos nombres de los niños.
2. Caja con tiras.

Cada tira tendrá escrita una determinada tarea:

- Cantar:
 - *Cu-cú cantaba la rana.*
 - *Susanita tiene un ratón.*
 - *La gallina turuleca.*
 - *Mambrú se fue a la guerra.*
 - *El patio de mi casa.*
 - *La vaca Lola.*
 - *Pin pon.*

- *Muñeca vestida de azul.*
- *Estrellita donde estás.*
- *Que llueva, que llueva.*
- Bailar
 - *El twist de los ratoncitos.*
 - *El baile del sapito.*
 - *Baby Shark.*
 - *El ratón vaquero.*
 - *Aserejé.*
 - *La macarena.*
 - *Chu chu wao.*
 - *Pajaritos a bailar.*
 - *El baile del gorila.*
 - *El baile de la ranita.*
- Imitar
 - Chavo del 8.
 - Michael Jackson.
 - Bernie.
 - Paquita la del Barrio.
 - La chilindrina.
 - Bob esponja.
 - Pikachu.
 - Dumbo.
 - Cruella de Vil.
 - Winnie Pooh.

3. 35 frazadas.

4. 35 Aros.

5. 3 antifaces de calabaza.

6. 40 hojas color naranja.

Presentación (110 minutos)

1. Cada grupo de niños de 3 a 6 años será llamado por los encargados del grupo (**M** y **A**), quienes los conducirán al lugar donde se trabajará durante esta sesión. Después se colocará a cada uno de los participantes un gafete con su nombre

- completo para identificarlos y dirigirse a ellos durante todo el curso. Se les indicará deberán portarlo todos los días que asistan. (40 minutos).
2. Se dará la bienvenida a los niños al curso de verano. Se colocará en el campo de fútbol americano al grupo y sus encargados y el monitor pedirá a los participantes que se formen en círculo y enumeren como “uno” y “dos” de forma alternada. Tras esta actividad, se comenzará con un juego llamado “*suela con suela*”, que consistirá en lo siguiente: los participantes con número impar se mueven por todo el campo durante un rato, mientras que los de número par permanecen inmóviles en su lugar; cuando el monitor dé la señal, todos los participantes deben sentarse en el pasto colocando los pies suela con suela con otra persona, de tal manera que el niño que quede sin pareja irá saliendo del juego. El monitor y auxiliar indicarán a los niños de 5 y 6 años que tengan cuidado con los más pequeños para evitar algún accidente. (40 minutos).
 3. El monitor invitará a 5 o 6 jugadores a colocarse alrededor de cada aro. Se colocarán muy juntos, apoyando los brazos sobre los hombros de sus compañeros, de forma que el aro quede sobre sus pies. El objetivo es que suban el aro hasta la cabeza sin ayudarse de las manos y metan toda la cabeza dentro de él. Para esta actividad se agruparán de acuerdo con la edad: por un lado, los de 3 y 4 años y por otro los de 5 y 6. (30 minutos).

Desarrollo (160 minutos)

1. Los encargados de grupo (**M** y **A**) deben tomar en cuenta si, por sus edades, a los integrantes del grupo les cuesta trabajo realizar las actividades entre ellos y con los otros, por lo que en todo momento deberán estar al pendiente de las conductas que establezcan. Les pedirán que formen un círculo y se sienten sobre el pasto y les pasarán una caja de mano en mano mientras comienzan a aplaudir. Cuando **M** y **A** pidan que se detengan, el niño que haya quedado con la caja deberá sacar una tira de papel y ejecutar la tarea señalada, en caso de que no sepa leer, **M** o **A** le indicarán lo que debe hacer. El juego continuará hasta que se terminen las tiras y el ganador será quien tenga el menor número de tiras. Esta instrucción se deberá de señalar desde el inicio de la actividad. (30 minutos).
2. **M** y **A** colocarán a cada uno de los niños acostados en el pasto y les pedirán que miren al cielo y busquen cuántas nubes hay en ese momento. Cada uno deberá decir a qué figura se parece la nube y los niños que no puedan hacerlo deberán oír a los que han encontrado figuras, quienes explicarán por qué ven esas. Después se le pedirá a cada niño que cierre los ojos y abra sus manos y piernas

- como si fuera rehilete y se indicará que no pueden pararse ni sentarse. (10 minutos).
3. **M** y **A** ayudarán, de forma pausada, a cada uno de los niños a levantarse y les preguntarán si se marean o no tienen problema. Se colocará al grupo en cuatro filas (dos para los niños de 3 a 4 años y dos para los de 5 a 6) y se asignará a dos niños como “calabaza”, para lo cual se les colocará un antifaz de calabaza (Apéndice 1) y se situarán a cierta distancia de los demás. Los demás niños estarán tras una línea. Al empezar el juego, quienes son las calabazas dirán “¡uno, dos, tres, calabaza!” y voltearán, mientras que los niños de los subgrupos deberán correr; si la calabaza voltea hacia ellos deberán quedarse quietos “como estatuas” y quien se mueva irá saliendo del juego hasta que la calabaza sea tocada y el juego se reinicie. (30 minutos).
 4. **M** y **A** colocarán a los niños en dos círculos (de 3 y 4 en uno y de 5 y 6 en el otro). A cada niño se le dará una hoja y se pedirá que hagan una calabaza de papiroflexia (Apéndice 2), para ello, cada uno de los encargados les irá indicando a su subgrupo cómo se hace la calabaza y deberá de acudir con el niño que presente mayor dificultad para realizarla. Deberá tener cuidado de que cada uno de los niños realice la actividad y, en caso de no quiera hacerla o no pueda, lo juntará con otro niño (aunque sea del otro subgrupo) para que lo realice. Aquellos niños que realicen de manera rápida este ejercicio se les nombrará expertos y se les asignará para que apoyen a los demás. (20 minutos).
 5. **M** y **A** llevarán al grupo al sanitario para lavarse las manos. A cada niño se le dará jabón y toallas para secarse y después regresarán al campo de fútbol donde se esté llevando a cabo la sesión. Se colocará a los niños en un círculo grande sentados sobre el pasto para que tomen los alimentos que lleven en ese día. En ese momento se les pondrá la canción *Mango relajado* (Apéndice 3) y mientras estén comiendo no podrán pararse hasta que terminen, pero sí podrán moverse en su lugar, platicar y cantar. (40 minutos).
 6. **M** y **A** acomodarán a los niños en el pasto y les entregará su frazada para que el grupo tome una siesta. (30 minutos).

Cierre (30 minutos)

1. **M** y **A** preguntarán a los niños qué actividad les gusto más y les recordarán llevar siempre su gafete y refrigerio. A cada una de las personas responsables que lleguen a recoger a los niños se les mencionará lo mismo que se les dijo a los niños y se les notificará en caso de que hayan presentado alguna falta de conducta, así como poca o nula disposición para participar. (30 minutos).

2. Cada uno de los encargados deberá anotar en el registro anecdótico todo lo realizado durante la sesión.

Sesión 2.

Contenido temático:

1. Habilidades de lenguaje.
2. Habilidades sociales.
3. Imitación diferida.
4. Solución de problemas.

Objetivo de la sesión: Qué el participante reflexione sobre la problemática planteada en la película para saber qué estrategia utilizar y cómo solucionar los problemas.

Materiales:

1. Grabadora.
2. Gafetes para cada participante.
3. Cine, película *El gato con botas: el último deseo*.
4. Combo para cada participante.

Presentación (60 minutos)

1. **M y A** saludarán a los niños y, una vez completo el grupo, los conducirán al campo donde se trabajará en esta sesión. Los formarán en un círculo y les pondrán las canciones *Yo soy* y *Clementina* (Apéndices 4 y 42) en un dispositivo electrónico para que todos la oigan. **M y A** cantarán la canción mientras hacen los movimientos como si fueran los objetos para indicar a los niños cómo deben hacerlo ellos. La canción se cantará tantas veces como sea necesario hasta que haya sincronía entre lo que cantan y el movimiento de los niños. (30 minutos).
2. **M y A** explicarán a los niños en qué consiste la salida que realizarán en el día, así como las indicaciones que deben seguir: los niños de 5 y 6 años formarán parejas con niños de 3 y 4 años; las parejas no deberán separarse durante el paseo; no se podrán quitar los gafetes en ningún momento y deberán escuchar atentamente a **M y A** y ejecutar las nuevas indicaciones que vayan surgiendo durante el paseo. Se formarán dos filas con las parejas y se enumerarán (el niño más grande ayudará a recordar al más pequeño si éste olvida su número asignado) antes de salir del campo de fútbol americano al autobús. El tiempo estimado corresponde a que el grupo deberá esperar (o, en su caso, ser

esperado) por todos los grupos que integran el curso de verano para subir a los autobuses. (30 minutos).

Desarrollo (210 minutos)

1. Para esta sesión se tiene contemplado ir a Cinépolis Perisur, ubicado en Anillo Periférico Boulevard. Adolfo López Mateos 4690, en la colonia Insurgentes Cuicuilco de la alcaldía Coyoacán, con Código Postal 04500 en la Ciudad de México. **M** y **A** preguntarán a cada pareja su número designado antes de salir del camión; asimismo se les recordará la numeración durante el trayecto y junto con los niños **cantarán** las canciones *Un elefante se columpiaba* y *una mosca* (Apéndices 5 y 37) hasta llegar al destino. (30 minutos).
2. Una vez en el lugar y tras haber descendido de los autobuses, **M** y **A** pedirán a los niños que se formen junto con su respectivo compañero como previamente se hizo en el campo. Se les llevará al interior del centro comercial, que es donde se encuentra el área de cine irán entrando a la sala con su pareja para tomar el asiento que se les indique. Una vez acomodado el grupo se les pedirá guardar silencio, se llevará al sanitario a quien lo requiera y se responderán dudas a quienes que pudieran tenerlas. Se entregará a cada niño su combo de alimentos (que se comprará en el mismo lugar) y se les indicará que podrán comer una vez que comience la función. Al terminar la película, **M** y **A** requerirán a los niños que se coloquen con su pareja para salir de la sala de forma ordenada y llevarán a los niños al área donde abordarán su autobús correspondiente, donde nuevamente se le a cada niño que se enumere para confirmar que se encuentran todos. (150 minutos).
3. Durante el trayecto de vuelta al campo se cantará las canciones *Yo quiero un bum* y *Curro* (Apéndices 6 y 35) y posteriormente se les dará un tiempo para que tomen una siesta durante el trayecto. Al llegar, **M** y **A** volverán a dar la indicación de reunirse con su pareja para ir de vuelta al lugar que le corresponde al grupo. (30 minutos).

Cierre: (30 minutos)

1. **M** y **A** realizarán una lluvia de preguntas al grupo sobre qué fue lo que les gustó de la película, lo que les desagradó y lo que hubieran hecho en el lugar de los personajes. Se les recordará que deben seguir portando en todo momento su gafete y no olvidar sus pertenencias en el campo. Cuando las personas responsables de los niños lleguen por ellos se les notificará en caso de que

hayan presentado alguna falta de conducta, así como poca o nula disposición para participar. (30 minutos).

2. Cada uno de los encargados deberá anotar en el registro anecdótico todo lo realizado durante la sesión.

Sesión 3.

Contenido temático:

1. Comunicación asertiva.
2. Habilidades motoras finas.
3. Habilidades motoras gruesas.
4. Coordinación ojo-mano.

Objetivo de la sesión: Qué el participante comprenda el proceso de comunicación con los otros compañeros utilizando los movimientos de su cuerpo para desarrollar destreza en sus habilidades finas y gruesas.

Materiales:

1. Gafetes para cada participante.
2. 35 envases de plástico de 600 ml (puede utilizarse botella de agua Bonafont, E pura, Skarch, etc.) perfectamente sellados. Cada envase tendrá:
 - 500 ml de agua.
 - Diamantina de colores (azul, rosa, verde, morado y amarillo).
3. 35 frazadas.
4. Hojas de color verde, café y azul (35 hojas de cada color).
5. 15 limones.
6. 1 paquete de cucharas grandes de plástico.
7. 35 vasos de plástico.
8. 1 botella de agua y colorante artificial para pintar el agua.
9. Lápices (40 aprox.).
10. 8 cartulinas.
11. Papel china de diversos colores.

Presentación (40 minutos)

1. **M y A** saludarán a los niños y, una vez completo el grupo, los conducirán al campo donde se trabajará en esta sesión. Los formarán en círculo para comenzar con la actividad: se les indicará que caminen y giren en el sentido de las manecillas del reloj, quien lo haga bien ganará un dulce y todos deberán

cantar *Las estatuas de marfil* (Apéndice 7). Cuando la canción termine, los niños deberán permanecer estáticos y quien se mueva quedará eliminado del juego. El último niño que quede será el ganador y recibirá un dulce. (40 minutos).

Desarrollo (230 minutos)

1. **M** y **A** colocarán a los niños en círculo y les indicarán que se sienten sobre el pasto, donde les enseñarán una serie de ejercicios de relajación y control de la respiración (Apéndice 8): Se debe respirar de forma consciente, notar cómo el aire entra por la nariz, llega a los pulmones y sale por la boca lentamente. **M** y **A** mostrarán primero cómo se hace para luego pedir a cada niño que se acueste sobre el pasto, cierre los ojos y controle su respiración, inhalando el aire por la nariz y soltándolo por la boca sin ruido; para amenizar, se les mostrarán algunas posturas de animales que ellos pueden hacer para divertirse cuando repitan el ejercicio. Posteriormente se pedirá a los niños que se levanten y abracen fuerte al compañero que tengan al lado, quien durante un rato simulará ser un muñeco de nieve congelado que no puede moverse; pasado ese tiempo, los papeles se invertirán. Tras ese ejercicio, se les pedirá fingir que son un globo, inhalando y exhalando profundamente. Para tensar y destensar los músculos y lograr una sensación de relajación, a cada niño se le dará un envase de plástico lleno de agua con diamantina de colores y se le pedirá agitarlo con las dos manos. Se preguntará a los niños qué sintieron con estos ejercicios. (35 minutos).
2. Se dividirá al grupo en dos subgrupos: niños de 3 a 4 años y de 5 a 6 años. **M** y **A** tendrán a cargo a uno de los dos subgrupos de aproximadamente 15 integrantes. A todo el grupo se le dará las indicaciones del juego: cada equipo formará una fila y al primer de cada fila recibirá una cuchara grande y sobre la que se colocará un limón; el niño deberá de realizar el recorrido hasta la meta asignada sin que el limón se caiga de la cuchara una vez que llegue a la meta y regrese el siguiente niño hará el recorrido hasta que pasen todos los integrantes. Ganará el equipo que tenga más puntos por llegar primero a la meta. (35 minutos).
3. Se pedirá a los niños que realicen por lo menos durante 30 segundos cada uno de los siguientes ejercicios (Apéndice 9):
 - *Postura de la mariposa*. Los niños deben sentarse al estilo indio con la espalda recta, apoyando las plantas de los pies una contra la otra, tomando sus pies con las manos y moviendo las rodillas de arriba abajo imitando el movimiento de un aleteo.

- *Postura de la cobra.* Recuerda a una serpiente con la cabeza levantada. Después de preguntar a cada niño si tiene problemas lumbares o de espalda, cada niño que no los tenga apoyará las manos a la altura de los hombros, estirando los brazos durante 30 o 40 segundos, evitando hacerse daño en la espalda. Los niños que sí sufran de dichos problemas sólo observarán a sus compañeros.
 - *Postura del arco.* Los niños agarrarán sus piernas con las manos y tirarán de ellas hasta sentir solamente la cadera apoyada en el suelo; para hacerlo, deben mantener el equilibrio para no caerse hacia adelante ni hacia atrás
 - *Postura del camello.* Se sentarán de rodillas en el pasto y estirarán el cuerpo hacia atrás para tocar sus tobillos con las manos. Levantarán la mirada hacia el cielo y podrán estirar una mano hacia arriba para regular la intensidad de su estiramiento.
 - *Postura rueda.* Recostados en el pasto, colocarán ambas manos a los lados de la cabeza y poco a poco levantarán la cadera hasta lo más alto que puedan. Sostendrán el cuerpo así por lo menos 10 segundos.
 - *Postura del niño.* Sentados sobre sus rodillas, estirarán los brazos hacia adelante con las manos una sobre otra en el pasto. Preferentemente y quienes puedan, apoyarán la cabeza en el pasto.
 - *Postura del perro.* Se acostarán boca abajo y levantarán la cadera hacia arriba formando un triángulo con su cuerpo y el suelo. La planta de sus pies deberá tocar por completo el pasto y su cabeza estará entre los brazos sin forzar el cuello.
 - *Postura del árbol.* De pie deberán levantar una pierna y ponerla enfrente de la otra rodilla (formando un 4). Las palmas de las manos se tocarán y así permanecerán tratando de mantener el equilibrio; después harán lo mismo con la otra pierna.
 - *Postura posición del guerrero.* De pie, pondrán un pie hacia adelante con la rodilla ligeramente flexionada y el otro lo estirarán hacia atrás mientras el pie está de lado.
 - *Postura de la vela.* Se acostarán y con las manos tomarán su cadera e intentarán levantarla de modo que los pies apunten hacia el cielo. Intentarán aguantar por lo menos 10 segundos. (40 minutos).
4. Los niños se colocarán en círculo con cierta distancia entre uno y otro. **M** y **A** repartirán un vaso a cada niño, servirán agua en su vaso sólo a uno de ellos para que sea quien inicie la dinámica. Con una sola mano verterá el agua en el vaso

del compañero que tenga a un lado tratando de derramar la menor cantidad de agua posible y éste repetirá la operación con el siguiente compañero. En caso de que se termine el agua antes de dar la vuelta al círculo, aquel niño que ya no reciba agua se irá saliendo del círculo. El objetivo es que la mayor cantidad de agua le dé la vuelta a todo el grupo. (45 minutos).

5. **M** y **A** llevarán al grupo al sanitario para lavarse las manos. A cada niño se le dará jabón y toallas para secarse y después regresarán al campo de fútbol donde se esté llevando a cabo la sesión. Se colocará a los niños en un círculo grande sentados sobre el pasto para que tomen los alimentos que lleven en ese día. En ese momento se les pondrá la canción *Dinosaurio Simón* (Apéndice 10) y mientras estén comiendo no podrán pararse hasta que terminen, pero sí podrán moverse en su lugar, platicar y cantar. (45 minutos).
6. **M** y **A** acomodarán a los niños en el pasto y les entregará su frazada para que el grupo tome una siesta. (30 minutos).

Cierre: (30 minutos)

1. **M** y **A** pedirán a los niños de 5 y 6 años que formen parejas con los de 3 y 4 años para elaborar plumas de indio, dibujándolas en cartulina y recortándolas para adornarlas con papel china. Al finalizar, cada niño se pondrá la pluma en la cabeza (Apéndice 11). Aquellos niños que realicen de manera rápida este ejercicio se le nombrará expertos y se les asignará para que apoyen a los demás. (30 minutos)
2. Cada uno de los encargados deberá anotar en el registro anecdótico todo lo realizado durante la sesión.

Sesión 4.

Contenido temático:

1. Ejercicios de respiración.
2. Habilidades de lenguaje.
3. Interacción social entre pares.
4. Habilidades motrices finas.

Objetivo de la sesión: Que el participante aprenda sobre las especies acuáticas y, al mismo tiempo, interactúe con sus compañeros para reconocerse, relacionarse y fortalecer su comunicación.

Materiales:

1. Gafetes para cada participante.

2. Lunch.
3. Acuario.
4. 40 hojas impresa con animales acuáticos.
5. Colores.

Presentación (30 minutos)

1. **M** y **A** recibirán a los niños para llevarlos al campo. Formarán a los participantes en círculo y les indicarán que deben tomar de la mano a sus dos compañeros más próximos, después se les explicará que deben soltar a sus compañeros y hacer una fila en círculo, caminando de manera pausada mientras respiran profundamente con la nariz y exhalan con la boca mientras mueven sus manos haciendo un círculo de arriba hacia abajo. Sin deshacer la formación, los niños se sentarán en el pasto y **M** y **A** explicarán la visita al acuario Inbursa que se realizará durante el transcurso del día. (30 minutos).

Desarrollo (240 minutos)

1. Los niños de 5 y 6 años formarán parejas con niños de 3 y 4 años; las parejas no deberán separarse durante el paseo; no se podrán quitar los gafetes en ningún momento y deberán escuchar atentamente a **M** y **A** y ejecutar las nuevas indicaciones que vayan surgiendo durante el paseo. Se formarán dos filas con las parejas y se enumerarán (el niño más grande ayudará a recordar al más pequeño si éste olvida su número asignado) antes de salir del campo de fútbol americano al autobús. (30 minutos).
2. Se iniciará el traslado al acuario ubicado en Blvd. Miguel de Cervantes Saavedra 386, en la Colonia Ampliación Granada de la alcaldía Miguel Hidalgo, con Código Postal 11500 en la Ciudad de México. Durante el trayecto, **M** y **A** preguntarán a cada pareja su número asignado antes de salir del camión; asimismo, se les recordará la numeración durante el trayecto y junto con los niños cantarán las canciones *La casita* y *Cuando tuve* (Apéndices 12 y 39) hasta llegar al destino (50 minutos).
3. Una vez en el lugar y tras haber descendido de los autobuses, **M** y **A** pedirán a los niños que se formen junto con su respectivo compañero como previamente se hizo en el campo. Se les llevará a la entrada del acuario e irán ingresando ordenadamente por parejas siguiendo al guía del acuario y pasando por cada exhibición de los tipos de especies. Durante el recorrido se llevará al sanitario a quien lo requiera y los guías responderán las preguntas que los niños formulen.

- Al finalizar el paseo, **M y A** indicaran a los niños que permanezcan con su pareja para salir de la sala de la manera más ordenada posible. (70 minutos).
4. El grupo se dirigirá hacia el área de mesas y se sentarán en parejas para que puedan comer, nuevamente se llevará al sanitario a quien lo requiera. Finalmente, **M y A** conducirán a los niños de vuelta al autobús que les corresponda y se pedirá que cada niño se enumere para confirmar que se encuentran todos. (40 minutos).
 5. Durante el trayecto de vuelta al campo se cantará las canciones *A espirar* y *Se murió Lola* (Apéndices 13 y 54) y posteriormente se les dará un tiempo para que tomen una siesta durante el trayecto. Una vez que se haya vuelto a las instalaciones del curso de verano y todos hayan bajado de los autobuses, **M y A** darán una nuevamente la indicación de reunirse con las respectivas parejas para volver al sitio que le corresponda al grupo. (50 minutos).

Cierre: (30 minutos)

1. **M y A** sentarán en círculo a los niños y llevarán a cabo una lluvia de ideas donde se pregunte a los niños cuál fue su especie favorita del acuario. Después de que todos los niños hayan dicho cuál fue la especie o especies, **M y A les** repartirán una hoja impresa con animales acuáticos (Apéndice 14), donde deberán colorear las especies marinas que más les hayan gustado. (30 minutos).
2. Cada uno de los encargados deberá anotar en el registro anecdótico todo lo realizado durante la sesión.

Sesión 5

Contenido temático:

1. Importancia del reciclaje.
2. Habilidades motrices gruesas.
3. Habilidades cinestésicas.
4. Coordinación ojo-mano.
5. Habilidades sensorperceptivas.
6. Habilidades sociales.
7. Habilidades del lenguaje.
8. Tipos de dibujo.

Objetivo de la sesión: Que el participante desarrolle sus habilidades motrices gruesas y finas para realizar cualquier actividad. Resaltar la importancia del reciclado para el cuidado del medio ambiente.

Materiales:

1. Gafetes para cada participante.
2. 15 globos rojos y 15 amarillos.
3. 8 cuerdas (de 1.5 m aproximadamente).
4. Materiales reciclados varios:
 - Papel periódico.
 - Cartón.
 - Botellas/botes de plástico.
 - Popotes.
 - Pegamento.
 - Cinta adhesiva.
5. 35 frazadas.
6. Hojas.
7. Colores.
8. Cuento *Renata y la lata*.

Presentación (40 minutos)

1. **M y A** recibirán a los niños y los conducirán al campo donde se trabajará la sesión del día. Se iniciará con una actividad de activación física que consistirá en que todos los niños de 5 y 6 años formen pareja con uno de 3 y 4, cada pareja tomará una cuerda por los extremos y un tercer compañero deberá saltar la cuerda. Cuando falle le dará alguno de los otros dos la cuerda para que salte y tomará su lugar al extremo de la cuerda. En caso de que alguno de los niños pequeños no sepa o no logre saltar la cuerda, su compañero de más años le enseñará la manera correcta. (40 minutos).

Desarrollo (230 minutos)

1. Se dividirá al grupo en dos equipos y cada uno de los encargados trabajará con un equipo. Se marcará con las cuerdas de saltar un círculo de aproximadamente 10 metros de diámetro, el equipo 1 se colocará dentro del círculo y no podrá salir de ese perímetro a la vez que el equipo 2 estará afuera del círculo y no podrá pisar adentro. Dos de los jugadores del equipo 2 (fuera del círculo) lanzarán un globo y aquellos que sean tocados por el globo deberán salir del círculo (quedan eliminados del juego). Cuando ya no haya jugadores del equipo 1, los jugadores del equipo 2 ingresarán al círculo y los del equipo 1 tendrán un globo de diferente color con el que repetirán la acción anterior. (30 minutos).

2. **M** y **A** sentarán en círculo a los niños para presentarles una serie de materiales reciclables y harán las preguntas “¿quién sabe lo que es el reciclaje?” y “¿Cuál es el fin de reciclar?”. Después de las respuestas y comentarios de los niños, además de las intervenciones de **M** y **A** sobre el tema, les explicarán la siguiente actividad; para hacerlo, colocarán una serie de imágenes de juguetes y objetos hechos con material reciclado, pondrán sobre el pasto los materiales reciclables, además de pegamento, cinta adhesiva, colores, crayolas y plumines, de entre los cuales los niños elegirán los de su preferencia para construir su juguete u objeto. Al terminar, cada niño pasará al frente para mostrar y explicar lo que realizó y se le harán las siguientes preguntas por parte de los encargados del grupo: “¿el objeto o juguete que hiciste te parece bonito?”, “¿habías pensado en realizar estos objetos o juguetes con este tipo de materiales? (40 minutos).
3. **M** y **A** llevarán al grupo al sanitario para lavarse las manos. A cada niño se le dará jabón y toallas para secarse y después regresarán al campo de fútbol donde se esté llevando a cabo la sesión. Se colocará a los niños en un círculo grande sentados sobre el pasto para que tomen los alimentos que lleven en ese día. En ese momento se les pondrá la canción *El tallarín* (Apéndice 15) y mientras estén comiendo no podrán pararse hasta que terminen, pero sí podrán moverse en su lugar, platicar y cantar. (40 minutos).
4. **M** y **A** acomodarán a los niños en el pasto y les entregará su frazada para que el grupo tome una siesta. (30 minutos).
5. **M** y **A** preguntarán los niños si en el grupo existe alguno que “les caiga bien o mal”. Los menores podrán responder “sí” o “no”, pero no señalarlos. Se levantarán del círculo y realizarán tres saltos, posteriormente se formarán en dos filas y en cada una **M** y **A** tomarán al primer niño, quien a su vez tomará a los siguientes para que todo el grupo avance de la mano; se les dirá que van a caminar tal y como **M** y **A** lo hagan, dando cinco vueltas o giros alrededor del campo de fútbol americano. (15 minutos).
6. Una vez reunidas las dos filas, **M** y **A** les indicarán que se sienten mirándose de frente. A cada participante se le dará una hoja y crayolas para realizar un dibujo para la persona del grupo que les “caiga” bien o mal. Durante el tiempo de dibujo no podrán hablar ni comentar nada entre sí y, una vez terminado, lo doblarán en cuatro y lo depositarán en un buzón que estará colocado en medio de las 2 filas. Después de terminar la actividad, **M** y **A** entregarán el dibujo al compañero para quien se hizo y éste expresará qué piensa de las acciones que ha realizado para decir que es buen o mal compañero, señalando la conveniencia de ser amable, empático y solidario con los demás. Se repetirá esta acción con quienes

recibieron dibujo, mientras que a quien no recibió dibujo se les recordará que es necesario ser más dinámicos en las actividades que se están realizando. (35 minutos).

7. **M** y **A** sentarán a los niños en un semicírculo; al frente estarán los niños de 3 y 4, mientras que atrás los de 5 y 6. Se les contará el cuento *Renata y la lata* (Apéndice 16) y se pedirá a los niños la participación de cada uno para expresar qué opinan sobre la historia; después se les hablará de la importancia que tiene el reciclaje en sus vidas. (40 minutos).

Cierre (30 minutos).

1. Al finalizar la sesión del día se le preguntará a cada niño: “¿Qué fue lo que más te gustó el día de hoy?”, “¿Qué aprendiste hoy?” (30 minutos).
2. Cada uno de los encargados deberá anotar en el registro anecdótico todo lo realizado durante la sesión.

Sesión 6

Contenido temático:

1. Habilidades del lenguaje.
2. Habilidades motoras gruesas.
3. Coordinación ojo-mano.
4. Habilidades básicas del pensamiento.

Objetivo de la sesión: que el participante desarrolle una serie de habilidades durante las actividades físicas y la interacción con sus compañeros para entender la importancia de la socialización.

Materiales:

1. Gafetes para cada participante.
2. Una caja de gises.
3. 10 dulces.
4. 35 frazadas.
5. Muñeco.
6. 35 frascos de plástico con media taza de agua.
7. Jabón líquido.
8. 2 cucharadas de azúcar.
9. Soplador de plástico.

Presentación (30 minutos)

1. **M** y **A** recibirán a los niños y los conducirán al campo donde se llevará a cabo la sesión. Se les indicará que formen un círculo para trabajar todo el cuerpo con la canción *Papi papiripau* (Apéndice 17) y, en cada estrofa, **M** y **A** mostrarán a los participantes cada uno de los movimientos que deberán replicar. Al término de la actividad, se les pedirá que formen dos filas (3 a 4 años y 5 a 6); **M** y **A** les presentarán una serie de ejercicios en los que utilizarán por tiempos las extremidades inferiores, superiores, tronco y cabeza para después combinar con alguno de los cuatro anteriores. (30 minutos).

Desarrollo (240 minutos)

1. **M** y **A** formarán equipos de 15 integrantes. Cada encargado trabajará con un para jugar Rayuela (Apéndice 18). **M** y **A** trazarán casillas en el suelo utilizando una barra de gis y anotarán en cada casilla un número del 1 al 10; la rayuela medirá aproximadamente 10 metros. **M** y **A** formarán una fila con su equipo y el primer niño de cada fila tendrá una tapa redonda de plástico de tamaño grande que lanzará hacia una casilla que deberá evitar cuando salte las casillas. Todo el equipo repetirá la operación y ganará el que tenga más puntos por llegar primero a la meta. El equipo ganador recibirá un dulce para cada miembro. (30 minutos).
2. Se indicarán a los niños que se sienten sobre el pasto formando un círculo grande con **M** y **A** en el centro del círculo, quienes les mostrarán un muñeco y eligieran a un niño que se encargará de esconderlo mientras los demás se tapan los ojos. Después tendrán que descubrir dónde se encuentra escondido el muñeco, para lo cual **M** y **A** darán pistas y emplearán las palabras “frío”, si los niños se alejan; templado, si están cierta distancia del muñeco; o “caliente”, si están cerca de encontrar al muñeco. (30 minutos).
3. Los niños tomarán de la mano a sus compañeros para formar un círculo grande, se les explicará que deben caminar sin soltar a sus compañeros y girar al ritmo de la canción *El patio de mi casa* (Apéndice 19); cuando **M** o **A** digan “agáchate”, los jugadores se agacharán y cuando digan “estírate” harán el círculo lo más grande posible sin soltarse. (30 minutos).
4. **M** y **A** llevarán al grupo al sanitario para lavarse las manos. A cada niño se le dará jabón y toallas para secarse y después regresarán al campo de fútbol donde se esté llevando a cabo la sesión. Se colocará a los niños en un círculo grande sentados sobre el pasto para que tomen los alimentos que lleven en ese día. En

ese momento se les pondrá la canción *Las paletas* (Apéndice 20) y mientras estén comiendo no podrán pararse hasta que terminen, pero sí podrán moverse en su lugar, platicar y cantar. (40 minutos).

5. **M y A** acomodarán a los niños en el pasto y les entregará su frazada para que el grupo tome una siesta. (30 minutos).
6. Los niños se sentarán en el pasto formando un círculo grande con **M y A** al centro. Cada participante recibirá lo siguiente: 1 frasco de plástico con media taza de agua, jabón líquido, dos cucharadas de azúcar y un soplador de plástico para hacer pompas de jabón. Cada participante mezclará sus ingredientes hasta obtener la consistencia adecuada. Aquellos niños que realicen de manera rápida esta actividad serán nombrados expertos para que apoyen a los demás. (20 minutos).
6. **M y A** pedirán a los niños de 5 y 6 años que formen parejas con los de 3 y 4 años. Cada niño tendrá su frasco con líquido para soplar pompas de jabón y entre ellos podrán competir por hacer la pompa de jabón más grande, la que llega más arriba, la que más tiempo dure flotando en el aire, etcétera. Si un niño tiene problemas para hacer las pompas de jabón deberá mirar cómo lo hacen sus compañeros para poder imitarlos. Los encargados del grupo deberán hacer figuras con las pompas de jabón y les pedirán a los niños hacerlas también. (40 minutos).
7. **M y A** llevarán a los niños a lavarse las manos y les darán una toalla para secarse. De regreso al campo les indicarán que se acuesten en el pasto y les señalarán las figuras vean en las nubes. El niño que diga la primera figura que vea la señalará con su dedo índice para que los otros la puedan identificar y las figuras que encuentren otros participantes seguirán la misma dinámica. (20 minutos).

Cierre (30 minutos)

1. Cuando las personas responsables de los niños lleguen por ellos se les notificará en caso de que hayan presentado alguna falta de conducta, así como poca o nula disposición para participar. (30 minutos).
2. Cada uno de los encargados deberá anotar en el registro anecdótico todo lo realizado durante la sesión.

Sesión 7

Contenido temático:

1. Habilidades del lenguaje.

2. Habilidades sociales.

Objetivo de la sesión: Que el participante identifique las especies que componen el reino animal para reconocer su importancia en relación con la vida humana.

Materiales:

1. Gafete para cada participante.
2. Zoológico Reino animal.
3. Combo para cada participante.

Presentación (30 minutos)

1. **M y A** explicarán a los niños la salida que se realizará durante el día, así como las indicaciones que deben seguir: los niños de 5 y 6 años formarán parejas con niños de 3 y 4 años; las parejas no deberán separarse durante el paseo; no se podrán quitar los gafetes en ningún momento y deberán escuchar atentamente a **M y A** y ejecutar las nuevas indicaciones que vayan surgiendo durante el paseo. Se formarán dos filas con las parejas y se enumerarán (el niño más grande ayudará a recordar al más pequeño si éste olvida su número asignado) antes de salir del campo de fútbol americano al autobús. (30 minutos).

Desarrollo (310 minutos)

1. Durante el trayecto al zoológico Reino Animal, ubicado en Camino a Belén (calle Santa María s/n), en la colonia Oxtotipac, con código postal 55908 en el Estado de México, **M y A** preguntarán a cada pareja su número asignado antes de salir del autobús y se reforzará recordar dicha numeración. Durante el trayecto, **M y A** cantarán las canciones *Chofercito*, *Cuando tengas ganas*, *El vampiro negro*, *El despelón* y *Aleri canga* (Apéndices 21, 22, 23, 24, 25) hasta llegar al destino. (80 minutos).
2. Al llegar al zoológico, **M y A** darán indicaciones al grupo para que desciendan de los autobuses, se les pedirá a las parejas asignadas que se tomen de la mano y formarán una fila como previamente se realizó en el campo. Posteriormente se les llevará a la entrada de manera ordenada siguiendo al guía de Reino Animal. **M y A** estarán al pendiente del grupo durante todo el recorrido, ya que se visitará cada área de exhibición. Durante los descansos se llevará al grupo al sanitario y, al terminar el paseo, **M y A** indicarán a los niños que permanezcan con su pareja para salir del recorrido de la manera más ordenada posible. (120 minutos).
3. Dentro del zoológico, **M y A** dirigirán al grupo hacia el área de comida y le entregarán a cada niño su combo de alimentos, llevarán al sanitario a aquellos

que lo requieran y se preparan para la salida. **M y A** les ayudarán a abordar el autobús correspondiente y pedirán nuevamente a cada niño que se enumere para confirmar que se encuentran todos. Es importante recalcarles que ni durante este tiempo ni en el resto del viaje podrán cambiar de pareja. (30 minutos¹).

4. Durante el trayecto de vuelta al campo se cantarán las canciones *El sapo*, *La hormiga salada*, *La vaca*, *La selva de Noé* y *La coladera* (Apéndices 26, 27, 28, 29, 30). **M y A** pedirán a los niños que respondan qué sonidos hacen las diferentes especies del reino animal y preguntaran a cada uno “¿Cuál especie es su favorita?”. Les explicarán las consecuencias de no respetar a los animales y les darán una plática reflexiva sobre la importancia y el compromiso que tenemos los seres humanos para cuidar a las especies que componen el reino animal. Posteriormente se les dará un tiempo para que tomen una siesta durante el trayecto. (80 minutos).

Cierre (30 minutos)

1. De vuelta en las instalaciones del STUNAM, Cuando las personas responsables de los niños lleguen por ellos se les notificará en caso de que hayan presentado alguna falta de conducta, así como poca o nula disposición para participar. Nota: Debido al tiempo de traslado al lugar que se visitó, la duración de esta sesión fue de más de 300 minutos.
2. Cada uno de los encargados deberá anotar en el registro anecdótico todo lo realizado durante la sesión.

Sesión 8

Contenido temático:

1. Habilidades motrices gruesas y finas.
2. Habilidades cinestésicas.
3. Dactilopintura.

Objetivo de la sesión: Que el participante pueda controlar su cuerpo a través del movimiento corporal para desarrollar su expresión artística.

Materiales:

1. Gafete para cada participante.
2. 2 cuerdas de aproximadamente 2 metros.

¹ El tiempo estimado de comida va de acuerdo con el lugar que se visita.

3. 35 lienzos de arte (lino blanco).
4. 35 paletas de pintura.
5. 5 botes de pintura de medio litro de cada color (azul, amarillo, rosa, verde y naranja, rojo, café, negro y morado).
6. 35 frazadas.
7. 2 paliacates.
8. 2 silbatos.
9. 25 conos (aproximadamente).
10. 5 banderines.

Presentación (40 minutos)

1. **M** y **A** recibirán a los niños y los conducirán al campo donde se trabajará. Les indicarán que formen un círculo para trabajar todo el cuerpo con la canción *Very one, two, three* (Apéndice 31) y, siguiendo la letra, mostrarán a los participantes cómo se realiza cada uno de los movimientos; en caso de que a algún niño le resulte difícil hacer el ejercicio lo colocarán cerca de uno de los encargados para que se pueda sincronizar con él. Al término de la actividad se pedirá a los niños que formen dos filas (3 a 4 años y 5 a 6) y les mostrarán otros ejercicios que ejecutarán por tiempos con las extremidades inferiores, superiores, tronco y cabeza, para después combinarse con alguno de los anteriores. (40 minutos).

Desarrollo (230 minutos)

1. **M** y **A** formarán en el campo una línea central marcada por una cuerda y del lado de cada línea se establecerá una marca que será el “punto seguro”. Dividirán al grupo en dos equipos de tal manera que la mitad de cada grupo esté formada por niños de 3 y 4 años y la otra mitad por los de 5 y 6; el primer grupo será el de los leones y el segundo de las gacelas. Los leones se pondrán detrás de la línea y las gacelas del lado contrario; **M** y **A** mencionarán alternadamente el nombre de uno de los equipos —por ejemplo “¡leones!, en cuyo caso inmediatamente ese grupo perseguirá a las gacelas, quienes deberán correr hasta el punto seguro donde se colocaron inicialmente los leones— y éstos deberán perseguir a los jugadores del otro equipo y capturar la mayor cantidad posible de niños. El equipo que capture más jugadores del otro equipo gana. Como regla importante, se captura a los jugadores tocándolos ligeramente, por lo que no se permitirá ningún comportamiento agresivo. (40 minutos).
2. **M** y **A** sentarán a los niños en el pasto, le repartirán un lienzo a cada uno y les preguntarán “¿Quién sabe cuál es el dedo índice?”, “¿y la yema del dedo?”. Con

- su mano, **M** y **A** mostrarán qué dedo es el índice y cuál es la yema e indicarán a los niños que sólo pinten usando la yema. Les repartirán una paleta de pintura, donde les pondrán distintos colores de pintura acrílica para que puedan pintar lo que deseen. Al terminar sus lienzos, los niños se acercarán con **M y A** para que les pongan sus nombres y llevarán sus creaciones al otro extremo del campo para que se sequen. (40 minutos).
3. **M** y **A** llevarán al grupo al sanitario para lavarse las manos. A cada niño se le dará jabón y toallas para secarse y después regresarán al campo de fútbol donde se esté llevando a cabo la sesión. Se colocará a los niños en un círculo grande sentados sobre el pasto para que tomen los alimentos que lleven en ese día. En ese momento se les pondrá la canción *Very Fly* (Apéndice 32) y mientras estén comiendo no podrán pararse hasta que terminen, pero sí podrán moverse en su lugar, platicar y cantar. (40 minutos).
 4. **M** y **A** acomodarán a los niños en el pasto y les entregará su frazada para que el grupo tome una siesta. (30 minutos).
 5. Se pedirá a los niños que se tomen de las manos y formen un círculo, después se les pedirá que se suelten, se sienten en el pasto y cierren los ojos. Se seleccionará a un niño para que sea el ratón, mientras que los jugadores restantes serán los gatos. Al ratón se le entregará un paliacate, dará la vuelta por fuera del círculo de los gatos y lo colocará atrás del gato que escoja. **M** y **A** darán un silbatazo como señal para que el ratón corra alrededor del círculo en cualquier sentido, mientras los gatos abren los ojos y se fijan si detrás suyo está el paliacate; apenas se dé cuenta, el gato que haya sido elegido deberá tomar el paliacate, pararse y correr alrededor del círculo en sentido opuesto al ratón. Ambos participantes correrán para llegar primero al espacio disponible y el ratón intentará tomar el lugar del gato. El niño que se siente primero gana y le toca ser gato durante la siguiente ronda, mientras que el jugador que pierda será el ratón. El juego termina cuando todos los niños tengan la oportunidad de correr. (40 minutos).
 6. **M** y **A** formarán dos caminos bastantes largos en forma de zigzag con la ayuda de los conos y colocarán los dos banderines al inicio y al final de cada recorrido. Formarán dos equipos y dentro de cada uno habrá parejas (un niño de 3 y 4 años con otro de 5 y 6). Cada pareja se tomará de la mano y la primera pareja de cada equipo que va a competir se colocará en la zona de salida; a la cuenta de tres correrán tomados de la mano a través de todo el camino y no podrán soltarse hasta llegar al final (el compañero de mayor edad deberá tener cuidado de que el más pequeño no se caiga). Cuando lleguen, levantarán el banderín y

la siguiente pareja podrá avanzar. Se repetirá toda la operación hasta que todas las parejas hayan recorrido el camino. Ganará el equipo cuyas parejas terminen primero de pasar antes de que el otro equipo lo haga. (40 minutos).

Cierre (30 minutos)

1. **M y A** sentarán a los participantes en el piso formando un círculo y los animarán a buscar letras, palabras y símbolos en el lugar donde se encuentran. Les ayudarán a hacer una lista de lo que ven para que puedan categorizar las cosas (anuncios, noticias, letreros de advertencia y de direcciones) y pedirán a los niños que hablen de cosas interesantes que tengan que ver con lo que están observando. (15 minutos).
2. **M y A** pedirán a todos que olfateen y describan los aromas que perciban, además formularán las siguientes preguntas: “¿están cayendo las hojas?”, “¿recogen especímenes para discutir y estudiar?”. A cada participante le pedirán que cuenten su experiencia sobre lo que vieron y, en caso en que el niño no cuente con el vocabulario suficiente o no se le entienda, se le pedirá al responsable que acuda a recogerlo que le cuente lo que hizo y haga un dibujo. (15 minutos).
3. Cada uno de los encargados deberá anotar en el registro anecdótico todo lo realizado durante la sesión.

Módulo 2

Jugando con los otros.

Sesión 9

Contenido temático:

3. Habilidades de lenguaje.
4. Habilidades sociales.
5. Habilidades motoras gruesas y finas.

Objetivo de la sesión: Que el participante desarrolle la habilidad de natación mediante la interacción con otras personas de forma adecuada. Que sea capaz de expresar sus opiniones, deseos, sentimientos y necesidades para pasar un tiempo agradable.

Materiales:

1. Gafetes para cada participante.
2. Cada niño debe traer de forma individual lo siguiente:
 - Chanclas.
 - Gorra de natación (opcional).
 - *Googles* (opcional).
 - Toalla.
 - Muda de ropa interior.
 - Protector solar.
3. Combo de alimentos para cada participante.
4. Parque acuático Aqua Splash.

Presentación (30 minutos)

1. **M y A** explicarán a los niños la salida que se realizará durante el día, así como las indicaciones que deben seguir: los niños de 5 y 6 años formarán parejas con niños de 3 y 4 años; las parejas no deberán separarse durante el paseo; no se podrán quitar los gafetes en ningún momento y deberán escuchar atentamente a **M y A** y ejecutar las nuevas indicaciones que vayan surgiendo durante el paseo. Se formarán dos filas con las parejas y se enumerarán (el niño más grande ayudará a recordar al más pequeño si éste olvida su número asignado) antes de salir del campo de fútbol americano al autobús. (30 minutos).

Desarrollo (300 minutos)

1. Durante el trayecto al parque acuático Aqua Splash, ubicado en el kilómetro 44 de la Carretera Jojutla- Tequesquitengo en el Municipio de Jojutla de Juárez, Morelos, con Código Postal 62900, **M** y **A** preguntarán a cada pareja su número asignado y reforzarán la numeración durante el trayecto. Junto con los niños cantarán las canciones *Pollito*, *Tía Jacinta*, *Curro*, *La gente me pregunta* y *Una mosca* (Apéndices 33, 34, 35, 36 y 37) hasta llegar al destino. (90 minutos).
2. Al arribar al parque acuático, **M** y **A** darán indicaciones al grupo para que bajen del autobús con su mochila y se les pedirá que tomen de la mano a su compañero asignado para formar una fila como previamente se realizó en el campo de futbol americano. **M** y **A** llevarán a los niños a los vestidores y les indicarán que deben quitarse la playera, el pantalón y los calcetines y los tenis y guardarlos en su mochila, además de colocarse el traje de baño y llevar con ellos la gorra de natación, sus chanclas, *googles* y toalla; además, a los niños de 5 y 6 años se les indicará que se pongan protector solar, mientras los encargados del grupo ayudarán a los niños de 3 y 4 a ponérselo. (25 minutos)
3. **M** y **A** llevarán a los niños al chapoteadero, al que entrarán de manera ordenada. Una vez dentro, **M** y **A** permanecerán al pendiente alrededor del área, llevarán al sanitario a los niños que lo requieran. (50 minutos).
4. **M** y **A** indicarán a los niños que salgan del chapoteadero de manera cuidadosa se formen por parejas para llevarlos a los vestidores y cambiarse. (25 minutos).
5. Dentro del Parque Acuático, **M** y **A** dirigirán a los niños hacia el área de comida de forma ordenada y con sus respectivas parejas, donde se les entregará su combo de alimentos y se llevará al sanitario a los niños que lo requieran antes prepararlos para la salida. **M** y **A** verificarán que no se haya olvidado ninguna pertenencia en los vestidores y posteriormente ayudarán al grupo a abordar el autobús correspondiente. A bordo del autobús se pedirá a cada niño que se enumere para confirmar que se encuentran todos. (20 minutos).
6. Durante el trayecto de vuelta al campo de futbol americano se cantarán las canciones *Corazón de chocolate*, *Cuando tuve*, *Mentiras*, *Semana del trabajo* y *Clementina* (Apéndices 38, 39, 40, 41 y 42) y se les preguntará “¿Qué fue lo que más les gusto del parque acuático?”. Posteriormente se les dará un tiempo para que tomen una siesta durante el trayecto. Al llegar a las instalaciones del STUNAM, **M** y **A** darán la indicación de bajar con su pareja del autobús para ir de vuelta al campo de futbol americano. (90 minutos).

Cierre (15 minutos).

1. De vuelta en las instalaciones del STUNAM, Cuando las personas responsables de los niños lleguen por ellos se les notificará en caso de que hayan presentado alguna falta de conducta, así como poca o nula disposición para participar. Nota: Debido al tiempo de traslado al lugar que se visitó, la duración de esta sesión fue de más de 300 minutos.
2. Cada uno de los encargados deberá anotar en el registro anecdótico todo lo realizado durante la sesión.

Sesión 10

Contenido temático:

1. Coordinación de ojo mano.
2. Habilidades del lenguaje.
3. Habilidades motoras gruesas.
4. Habilidades motoras finas.

Objetivo de la sesión: Que el participante desarrolle su motricidad fina y sus destrezas de coordinación de ojos, así como la adquisición de habilidades manuales.

Materiales:

1. Gafetes para cada participante.
2. 5 Estafetas (no mayores a 15 centímetros de largo).
3. 15 Conos.
4. 5 rompecabezas de figuras geométricas.
5. 10 paletas.
6. 35 frazadas.
7. 60 hojas de colores.
8. 15 lápices adhesivos.
9. 15 tijeras escolares.
10. 60 piezas de ojos móviles.
11. 2 cajas de gises.
12. 2 pliegos de papel estraza.

Presentación (30 minutos)

1. **M** y **A** recibirán a los niños y los conducirán al campo donde se llevará a cabo la sesión. Les indicarán que formen un círculo para trabajar todo el cuerpo con la canción *Todo movimiento* (Apéndice 43) y, siguiendo la letra, **M** y **A** mostrarán a

los participantes cómo se realiza cada uno de los movimientos. Al término de la actividad les pedirán que formen dos filas (niños de 3 a 4 años y de 5 a 6) y les presentarán una serie de ejercicios en los que utilizarán por tiempos extremidades inferiores, superiores, tronco y cabeza, para después combinar con alguno de los anteriores. (30 minutos).

Desarrollo (240 minutos)

1. Se trazará un circuito del largo del campo de fútbol. **M** y **A** formarán dos equipos de 15 integrantes y les pedirán que se pongan en fila; cada encargado trabajará con un equipo y lo llevará hacia la marca donde inicia el circuito. El niño que esté enfrente de la fila recibirá dar una estafeta (palo) y la carrera iniciará cuando **M** y **A** digan “*en sus marcas, ¡listos? ¡Fuera!*”. En ese momento, sólo los niños que tengan la estafeta saldrán corriendo hasta llegar a un punto establecido, donde estará otro de sus compañeros de equipo, al cual entregará la estafeta y para que salga corriendo y repita la misma dinámica. La estafeta debe pasar por todos los integrantes y ganará el primer equipo que logre terminar el circuito. (30 minutos).
2. **M** y **A** formaran 3 equipos y a cada uno se le asignará un capitán. Esa persona recibirá un rompecabezas de figuras geométricas (triángulo, rectángulo, cuadrado, trapecio, rombo, círculo, pentágono y octógono) y cada equipo deberá organizarse para armar su rompecabezas en el menor tiempo posible. El capitán asignará las piezas a cada integrante, quien deberá estar atentos para poner la pieza faltante en el rompecabezas. El primer equipo que logre armar su rompecabezas gana. En caso de que alguno de los niños pequeños no sepa o no logre encajar o diferenciar las figuras geométricas, el encargado de ese equipo pedirá a cada uno de los integrantes que se fijen en la figura que poseen antes de colocarla, tomando en cuenta las dimensiones; para auxiliarse, el encargado tendrá un rompecabezas diferente para usar como muestra y que cada uno de los niños pueda imitarlo y, en su caso, le pregunte si es la forma correcta. El equipo ganador recibirá una paleta para cada integrante. (30 minutos).
3. **M** y **A** llevarán al grupo al sanitario para lavarse las manos. A cada niño se le dará jabón y toallas para secarse y después regresarán al campo de fútbol donde se esté llevando a cabo la sesión. Se colocará a los niños en un círculo grande sentados sobre el pasto para que tomen los alimentos que lleven en ese día. En ese momento se les pondrá la canción *La uva* (Apéndice 44) y mientras estén

- comiendo no podrán pararse hasta que terminen, pero sí podrán moverse en su lugar, platicar y cantar. (40 minutos).
4. **M** y **A** acomodarán a los niños en el pasto y les entregará su frazada para que el grupo tome una siesta. (30 minutos).
 5. **M** y **A** pedirán a los niños de 5 y 6 años que formen parejas con los de 3 y 4 años. A cada pareja se le entregarán 6 hojas de colores, pegamento, tijeras y 4 ojos móviles para elaborar un pulpo con una hoja. Para conseguirlo, recortarán un círculo y ocho tiras largas que pegarán en la parte de atrás del círculo; al final pegarán los ojos móviles y formarán el pulpo (Apéndice 45). Aquellos niños que realicen de manera rápida este ejercicio serán nombrados experto y se les pedirá que apoyen a los otros que aún no terminan la actividad. (40 minutos)
 6. **M** y **A** colocarán en círculo al grupo y pondrán la canción *El baile del pirata* (Apéndice 46); les indicarán que deben de bailar y cantar siguiendo a los encargados y quien mejor cante y baile se ganará un aplauso del grupo. Se repetirá la canción y esta vez se les pedirá que bailen y canten con alguno de sus compañeros; de nueva cuenta se elegirá a la pareja que mejor lo haga. En un tercer momento se formará un subgrupo de 4 integrantes para que bailen y canten ejecutando los mismos movimientos; ganará el subgrupo que mejor lo haga. (20 minutos).
 6. Se reunirá a los niños en un círculo y se les sentará en el pasto. **M** y **A** contarán el cuento *La sepultura del lobo* (Apéndice 47) y, al finalizar, se pedirá a los niños que se formen en equipos de 4 personas. Cada miembro del equipo elegirá qué personaje del cuento quiere interpretar y tendrán 15 minutos para ponerse de acuerdo sobre cómo van a presentarlo ante todo el grupo. Los encargados decidirán qué equipo pasará primero (20 minutos).
 7. Se le dará a cada niño un gis de color y se colocarán en el pasto dos pliegos de papel de estraza. Cada niño pintará lo que entendió del cuento, sin importar que se sobrepinte encima de otro dibujo. (30 minutos).

Cierre (30 minutos).

1. Cuando las personas responsables de los niños lleguen por ellos se les notificará en caso de que hayan presentado alguna falta de conducta, así como poca o nula disposición para participar.
2. Cada uno de los encargados deberá anotar en el registro anecdótico todo lo realizado durante la sesión.

Sesión 11

Contenido temático:

1. Habilidades motrices gruesas.
2. Habilidades cinestésicas.
3. Habilidades de lenguaje.
4. Habilidades sociales.

Objetivo de la sesión: Que el participante aprenda a controlar sus emociones utilizando técnicas y estrategias que le permitan reflexionar ante cualquier situación que se le presente para tener un desempeño eficaz.

Materiales:

1. Gafetes para cada participante.
2. Botones de diferentes colores (cada uno para representar una emoción).
3. 6 botes transparentes.
4. 40 espejos (aproximadamente).
5. 8 cuerdas.
6. 35 frazadas.
7. Cuento Monstruo triste, monstruo feliz.
8. 7 máscaras de monstruo.
9. Cuento *Ramón preocupón*.
10. 40 hojas blancas (aproximadamente)
11. Lápices de colores, pintura y plumones.

Presentación (30 minutos)

1. **M** y **A** recibirán a los niños y los conducirán al campo donde se trabajará. Les pedirán que formen un círculo para trabajar todo el cuerpo con la canción *Un león quiso volar* (Apéndice 48) y, siguiendo la letra, **M** y **A** mostrarán a los participantes cómo se realiza cada uno de los movimientos. Al término de la actividad pedirán a los niños formar dos filas (de 3 a 4 años y de 5 a 6). Los encargados les presentarán una serie de ejercicios en los que utilizarán por tiempos las extremidades inferiores, superiores, tronco y cabeza, para después combinar con alguna de los anteriores. (30 minutos).

Desarrollo (230 minutos)

1. **M** y **A** pedirán a los niños que se acuesten en el pasto, cierren los ojos y guarden silencio para escuchar todo lo que hay alrededor. Cuando finalmente abran sus

- ojos, **M** y **A** preguntarán cada uno qué fue lo que escuchó. Les pedirán cerrar los ojos nuevamente y taparse los oídos con las manos hasta que los encargados del grupo les señalen con un toque en el hombro. Después del ejercicio les preguntarán “¿qué fue lo que sentiste al cerrar los ojos y no escuchar nada? ¿Miedo? ¿Alegría? ¿Afectó tus sentimientos?” (30 minutos).
2. Los niños se levantarán del pasto y los encargados les pedirán que tomen de la mano derecha a cualquier compañero, formen un círculo y se sienten. Cada niño recibirá un bote de plástico con su nombre, dentro del cual habrá seis botones que representarán emociones: amarillo-alegría, azul-tristeza, negro-miedo, rojo-enojado, verde-calma y rosa-amor. Se les indicará que lleven a casa ese bote y en el transcurso del día darán un botón a la persona que les hizo tener las siguientes emociones: alegría, tristeza, enojo, tranquilidad, amor. También les darán un dibujo a su compañero que les hizo sentir esa emoción y después deberá de regresar el bote con cada uno de los encargados del curso. **M** y **A** harán un ejercicio con todo el grupo para explicarles lo que deben hacer en caso de que presenten algunas emociones, pedirán a los niños que expliquen por qué le dieron ese botón y dibujo a su compañero. (30 minutos).
 3. **M** y **A** entregarán a cada participante un espejo de mano para que se vea y haga los gestos que los encargados les soliciten; estos pueden ser caras de felicidad, miedo, enojo, amor y tranquilidad. De esta manera, los niños podrán verse en el espejo y explicar cuando tengan esas emociones. Posteriormente **M** y **A** les presentarán siete máscaras de monstruo de diferentes colores (Apéndice 49) y les leerán el cuento *Monstruo triste, monstruo feliz* (Apéndice 50). De acuerdo con la lectura del cuento, se hará una pausa para que los encargados digan al grupo “pruébete la máscara de monstruo amarillo, ¿qué te hace feliz?”; “pruébete la máscara de monstruo rojo, ¿qué te hace enojar?”; “pruébete la máscara de monstruo rosa, ¿qué te hace sentir cariñoso?”; “pruébete la máscara de monstruo azul, ¿qué te hace sentir triste?”; “pruébete la máscara de monstruo anaranjado, ¿qué te preocupa?”; “pruébete la máscara de monstruo verde, ¿qué te asusta?”; “pruébete la máscara de monstruo morado, ¿qué te divierte?”. Siguiendo las instrucciones, cada participante se pondrá la máscara del color correspondiente y mencionará cómo se siente. (40 minutos).
 4. Con varias cuerdas los encargados trazarán dos círculos grandes alrededor del campo de fútbol americano. **M** y **A** formarán dos equipos de 15 integrantes y llevará a cada uno alrededor del círculo que le corresponde; además, habrá 5 círculos de color rojo o amarillo según el color del equipo y se les dirá que están delante de un lago lleno de pirañas y cocodrilos. Cada participante deberá

ayudar a los integrantes de su equipo a cruzar el lago (los círculos con las cuerdas) de una orilla a otra únicamente con la única de los 5 círculos; podrán pisarlos y moverlos, pero no podrán pisar fuera de ellos y, en el momento en que una persona pise fuera del círculo con los dos, todo el equipo deberá comenzar en la primera orilla. Ganará el primer equipo donde todos sus miembros logren llegar a la otra orilla. (30 minutos).

5. **M** y **A** llevarán al grupo al sanitario para lavarse las manos. A cada niño se le dará jabón y toallas para secarse y después regresarán al campo de fútbol donde se esté llevando a cabo la sesión. Se colocará a los niños en un círculo grande sentados sobre el pasto para que tomen los alimentos que lleven en ese día. En ese momento se les pondrá la canción *Yo soy* (Apéndice 4) y mientras estén comiendo no podrán pararse hasta que terminen, pero sí podrán moverse en su lugar, platicar y cantar. (40 minutos).
6. **M** y **A** acomodarán a los niños en el pasto y les entregará su frazada para que el grupo tome una siesta. (30 minutos).
7. Los niños se sentarán en el pasto formando un círculo. **M** y **A** contarán el cuento *Ramón preocupón* (Apéndice 51). Después mostrarán los muñecos “quita pesares” y les darán hojas y crayolas a los niños para que pinten lo que les da miedo o no les gusta. Los encargados del grupo indicarán a los niños que lleven dibujo a casa y se lo den a su muñeco favorito para que los cuide mientras duermen. (30 minutos).

Cierre (40 minutos).

1. **M** y **A** hará una lluvia de ideas entre los participantes sobre lo visto en la sesión y les preguntarán “¿qué fue lo que más te gustó el día de hoy?”, “¿qué aprendiste hoy?”. Se hará hincapié en la necesidad de modular las emociones para los intercambios con otros y en las pautas de conducta. (20 minutos).
2. Se pedirá a los participantes que indiquen a sus padres o persona responsable cómo fue su día en la sesión y se señalará a este último si hubo alguna falta de conducta, así como poca o nula disposición para participar. Adicionalmente, a partir de esta sesión y hasta terminar el curso, se pedirá a los niños que realicen dibujos o escriban cuáles fueron los tipos de conducta que mostraron y por qué; todo esto con el fin de sensibilizar al niño y los adultos sobre las pautas de conductas culturales mediadas por las emociones². (20 minutos).

² Se ha observado en repetidas ocasiones que muchos de los asistentes a los cursos de verano del STUNAM son niños con relaciones parentales permisivas que admiten en ellos faltas de

3. Cada uno de los encargados deberá anotar en el registro anecdótico todo lo realizado durante la sesión.

Sesión 12

Contenido temático:

1. Habilidades motoras gruesas y finas.
2. Juego y diversión.
3. Socialización con pares y adultos.
4. Comportamiento adecuado.
5. Empatía hacia los compañeros.

Objetivo de la sesión: Que el niño participe en actividades lúdicas, libere energía, disminuya el estrés y transmita sus emociones para promover su desarrollo adecuado.

Materiales:

1. Gafete para cada participante.
2. Centro recreativo Supermultipadrísimo.
3. Combo de alimentos para cada participante.

Presentación (30 minutos)

1. **M y A** recibirán a los niños y los conducirán al campo, donde les darán las indicaciones que deberán seguir durante el día: los niños de 5 y 6 años formarán parejas con niños de 3 y 4 años (los encargados del grupo procurarán formar parejas con niños que hasta ese momento no hayan trabajado juntos); las parejas no deberán separarse durante el paseo; no se podrán quitar los gafetes en ningún momento y deberán escuchar atentamente a **M y A** y ejecutar las nuevas indicaciones que vayan surgiendo durante el paseo. Se formarán dos filas con las parejas y se enumerarán (el niño más grande ayudará a recordar al más pequeño si éste olvida su número asignado) antes de salir del campo de fútbol americano al autobús. (30 minutos).

Desarrollo (255 minutos)

1. Se realizará el traslado al centro de recreación Supermultipadrísimo, ubicado en Canal de Tezontle 67, en el Área Federal Central de Abastos de la alcaldía Iztapalapa, con Código Postal 09040 en la Ciudad de México. Durante el

conducta, interacciones disruptivas y relaciones violentas o tóxicas con sus iguales y con los adultos encargados de cuidarlos. Por tal motivo es necesario mostrar a los asistentes este tipo de temas y que, además, hagan eco en sus padres y responsables de su cuidado.

- trayecto, **M** y **A** preguntarán a cada pareja su número asignado y lo reforzarán; después, cantarán las canciones *Yo quiero un bum*, *Chofercito*, *Aleri canga* y *Semana del trabajo* (Apéndices 6, 21, 25 y 41) hasta llegar al destino. (50 minutos).
2. Una vez que hayan arribado al centro recreativo, **M** y **A** indicarán al grupo que bajen del autobús y se les pedirá a los niños que tomen de la mano a su compañero asignado para formar una fila como previamente se realizó en el campo. Se les llevará a la entrada de manera ordenada y los encargados del grupo estarán al pendiente durante todo el tiempo que estén dentro del centro de recreación. Se hará el recorrido por las albercas de pelotas, toboganes y juegos inflables. Al terminar las actividades, **M** y **A** indicarán a los niños que permanezcan con su pareja para salir del centro de la manera más ordenada posible. (125 minutos).
 3. Al finalizar el recorrido del parque recreativo **M** y **A** dirigirán al grupo hacia el área de comida y le entregarán a cada niño su combo de alimentos, llevarán al sanitario a aquellos que lo requieran y se preparan para la salida. **M** y **A** les ayudarán a abordar el autobús correspondiente y pedirán nuevamente a cada niño que se enumere para confirmar que se encuentran todos. Es importante recalcarles que ni durante este tiempo ni en el resto del viaje podrán cambiar de pareja. El tiempo de comida se calcula de acuerdo con el lugar visitado. (30 minutos).
 3. Durante el trayecto de vuelta a las instalaciones del STUNAM se cantarán las canciones *La coladera*, *La vaca*, *La casita* y *Un elefante se columpiaba* (Apéndices 30, 28, 12 y 5). **M** y **A** preguntarán a los niños “¿Qué fue lo que más les gusto del centro recreativo?” “¿Qué es lo que no les gustó?”. Posteriormente se les dará un tiempo para que tomen una siesta durante el trayecto. Al llegar a las instalaciones del STUNAM, los encargados dirigirán a los niños para que bajen del autobús con su respectiva pareja para ir de vuelta al campo de futbol americano. (50 minutos). Nota: Debido al tiempo de traslado al lugar que se visitó, la duración de esta sesión fue de más de 300 minutos.

Cierre (30 minutos)

1. Cuando las personas responsables de los niños lleguen por ellos se les notificará en caso de que hayan presentado alguna falta de conducta, así como poca o nula disposición para participar. (30 minutos)
2. Cada uno de los encargados deberá anotar en el registro anecdótico todo lo realizado durante la sesión.

Sesión 13

Contenido temático:

1. Movilidad articular.
2. Coordinación ojo-mano.
3. Habilidades espaciales.
4. Habilidades motrices finas.
5. Resolución de problemas.

Objetivo de la sesión: Que el participante pueda controlar su cuerpo a través del movimiento corporal para trabajar la resolución de problemas.

Materiales:

1. Gafetes para cada participante.
2. 20 paliacates.
3. 1 pelota.
4. 2 paletas.
5. 35 mitades de platos de cartón.
6. 10 bolsas de plumas sintéticas con 6 colores (azul, rojo, amarillo, rosa, morado, verde).
7. Diamantina de colores (azul, rojo, amarillo, rosa, morado, verde).
8. Plumones de colores (azul, rojo, amarillo, rosa, morado, verde).
9. Papel picado (azul, rojo, amarillo, rosa, morado, verde).
10. 1 bote de pegamento.
11. 35 palitos delgados de madera (aproximadamente de 15 cm de largo).
12. 35 frazadas.
13. Cuento El Mago de Oz.
14. 1 bolsa de popotes de color claro o transparente, cortados aproximadamente entre 5 y 8 cm de largo.
15. 1 hilo caña.
16. 1 bolsa de flores de papel de colores (rosa, azul, amarillo, verde, anaranjado y rojo) perforadas en el centro.

Presentación (30 minutos)

1. **M y A** recibirán a los niños y los conducirán al campo donde se trabajará la sesión del día. Se formarán en dos filas (de 3 a 4 años y de 5 a 6) y realizarán los siguientes ejercicios con 15 repeticiones cada uno: 1) *Afirmación y negación con el cuello*, en la cual realizarán suavemente con la cabeza los gestos de

negación y afirmación; 2) *semiflexión*, donde colocarán las piernas separadas y las manos en la cintura para girar la espalda hacia la derecha y después hacia la izquierda tratando de que sus piernas no se muevan y permanezcan quietas; 3) *volteo de tobillos*, en la que colocarán un pie en punta y después lo rotarán hacia la izquierda y hacia la derecha; 4) *movimiento de rodillas*, donde juntarán los pies, así como las rodillas y las flexionarán ligeramente para después inclinar el tronco hacia adelante y después hacia atrás. Aquellos niños a quienes les resulte difícil podrán apoyar las manos en las piernas y redondear con la cadera, poner las manos en la cintura y mover la cadera con un movimiento circular como si estuvieran dando vueltas a un aro. (30 minutos).

Desarrollo (240 minutos)

1. **M y A** acomodarán a los niños en parejas (un niño de 3 o 4 años con otro de 5 o 6). A cada pareja se le entregará un paliacate y se formará en una fila con una separación de por lo menos un brazo de distancia entre una pareja y otra. Cada niño tomará fuertemente dos esquinas del paliacate y a la pareja que se encuentre hasta adelante se le lanzará una pelota para que los participantes la atrapen con el paliacate sin que se les caiga; esa pareja le lanzará la pelota a la de atrás y ésta deberá repetir la acción sucesivamente hasta llegar al final de la fila. Cada vez que la pelota llegue al final de la fila se recorrerán las parejas, de tal forma que, mientras más lejos, más trabajo les cueste atrapar la pelota. La pareja a la que se le caiga la pelota irá saliendo y la pareja que logre mantener la pelota sin que se le caiga ninguna vez ganará; como premio, recibirán una paleta. (40 minutos).
2. **M y A** reunirán al grupo y se sentarán en un círculo, se les explicará que la siguiente actividad consiste en realizar su propio antifaz de carnaval. A cada niño se le entregará la mitad de un plato de cartón con dos orificios (que servirán para los ojos) y diversos materiales, como plumas de colores, diamantina, plumones, papel picado y pegamento. Decorarán su antifaz a su gusto y, una vez terminado, cada niño pasará con el **M y A** para que le pongan un palito de madera a un costado de su antifaz, con lo que quedará listo. (40 minutos).
3. **M y A** llevarán al grupo al sanitario para lavarse las manos. A cada niño se le dará jabón y toallas para secarse y después regresarán al campo de fútbol donde se esté llevando a cabo la sesión. Se colocará a los niños en un círculo grande sentados sobre el pasto para que tomen los alimentos que lleven en ese día. En ese momento se les pondrá la canción *Los males de Micaela* (Apéndice 52) y

- mientras estén comiendo no podrán pararse hasta que terminen, pero sí podrán moverse en su lugar, platicar y cantar. (40 minutos).
4. **M y A** acomodarán a los niños en el pasto y les entregará su frazada para que el grupo tome una siesta. (30 minutos).
 5. Los niños se sentarán en semicírculo con los de 3 y 4 años al frente y atrás los de 5 y 6. **M y A** les contará el cuento *El Mago de Oz* (Apéndice 53) y, al finalizar, le realizarán distintas preguntas a cada niño: “¿Quiénes eran los personajes?”, “¿Cómo se llama el perrito de Dorothy?”, “¿Qué deseaba el espantapájaros?”, “¿Qué deseaba el hombre de hojalata?”, “¿Qué deseaba el león?”, “¿A qué ciudad debía viajar Dorothy?”, “¿De qué color era el camino que debía seguir Dorothy?”, “¿Cuántas brujas había?”, “¿De qué color eran los tacones de Dorothy?”, “¿Quién era el mago de Oz?” y “¿Cómo acabó Dorothy con la bruja?” (30 minutos).
 6. Todo el grupo se pondrá de pie y formará un círculo. Caminarán durante 10 segundos y entonces **M y A** darán la indicación de detenerse. Los niños entonces harán 5 sentadillas y volverán a caminar por 10 otros segundos; se detendrán y saltarán 5 veces lo más alto que puedan; volverán a caminar durante 10 segundos, se detendrán y darán un grito muy fuerte; seguirán caminando por 10 segundos, se detendrán y harán 5 segundos del paso yogui (**M y A** darán el ejemplo de cómo se hace este paso); finalmente, caminarán 10 segundos más y se detendrán. Se repetirá toda la secuencia hasta cumplir con el tiempo estipulado. (25 minutos).
 7. Sin deshacer la forma del círculo, **M y A** indicarán a los niños que se sienten en el pasto. Se les indicará que van a elaborar un collar de carnaval, para lo cual se les proporcionará a todos una serie de materiales: palitos de popotes, hilo caña y flores de papel de diferentes colores. Tomarán un palito de popote y meterán el hilo dentro de él, tomarán otro palito y harán la misma acción hasta tener un total de 4 palitos dentro del hilo; después tomarán 5 flores de papel y las pasarán juntas por el hilo. Repetirán la instrucción (pasar el hilo por otros 4 palitos y traspasarlas por las 5 flores) hasta obtener un collar lo suficientemente largo. Una vez terminado el collar, amarrarán los extremos. Quien no logre hacerlo se acercará a **M o A** para que le ayuden a hacerlo. (35 minutos).

Cierre (30 minutos)

1. **M y A** indicarán a los niños que se sienten frente a ellos en forma de “chinitos” (los encargados del grupo ejemplificarán cómo se hace para quien no lo sepa). Comenzará una ronda de preguntas donde se le cuestionará a cada participante

“¿Qué ha sido lo que más te ha gustado de todas las actividades que se han realizado hasta ahora en el curso de verano?”, “¿Qué es lo que no te ha gustado hasta ahora de todas las actividades que hemos hecho en el curso de verano?” (30 minutos).

2. Cada uno de los encargados deberá anotar en el registro anecdótico todo lo realizado durante la sesión.

Sesión 14

Contenido temático:

1. Habilidades motoras gruesas y finas.
2. Interacción con los iguales y adultos.
3. Juego y diversión.

Objetivo de la sesión: Que el participante logre entretenerse y divertirse en un tiempo de esparcimiento para explorar sus emociones y desafíos personales.

Materiales:

4. Gafetes para cada participante.
5. Parque de diversiones Six Flags México.
6. Combo de alimentos para cada participante.

Presentación (30 minutos)

1. **M y A** explicarán a los niños la salida que se realizará durante el día, así como las indicaciones que deben seguir: los niños de 5 y 6 años formarán parejas con niños de 3 y 4 años; las parejas no deberán separarse durante el paseo; no se podrán quitar los gafetes en ningún momento y deberán escuchar atentamente a **M y A** y ejecutar las nuevas indicaciones que vayan surgiendo durante el paseo. Se formarán dos filas con las parejas y se enumerarán (el niño más grande ayudará a recordar al más pequeño si éste olvida su número asignado) antes de salir del campo de fútbol americano al autobús. (30 minutos).

Desarrollo (270 minutos)

1. Se realizará el traslado al parque de diversiones Six Flags México, ubicado en la Carretera Picacho-Ajusco Km 1.5, en la colonia Jardines del Ajusco de la alcaldía Tlalpan, con Código Postal 14200 en la Ciudad de México. Durante el trayecto, **M y A** preguntarán a cada pareja su número asignado y lo reforzarán; después, cantarán la canción *Se murió lola* y *Cuando tengas ganas* (Apéndices 54 y 22) hasta llegar al destino. (35 minutos).

2. Cuando los grupos bajen de los autobuses, **M** y **A** pedirán a los niños que formen una fila con su respectivo compañero como inicialmente se realizó en el campo para llevarlos al interior del parque de diversiones de manera ordenada. **M** y **A** dividirán al grupo en dos, la mitad irá a los juegos que **M** designe, mientras que la otra hará lo mismo con **A**. (160 minutos).
3. Alrededor del mediodía, **M** y **A** con sus respectivos subgrupos se reencontrarán para dirigirse hacia el área de mesas y se les sentará con su respectiva pareja para comer su combo de alimentos. El tiempo de comida se calcula de acuerdo con el lugar visitado. (25 minutos).
4. **M** y **A** llevarán a grupo de vuelta al autobús y, una vez arriba, pedirá a cada niño que se enumere para confirmar que se encuentran todos. Durante el trayecto de vuelta al campo se cantarán las canciones *Yo quiero un bum* y *El sapo* (Apéndices 6 y 26) posteriormente se les dará un tiempo para que tomen una siesta durante el trayecto. (35 minutos).
5. Al llegar se hará el descenso de los autobuses de manera ordenada y los niños se reunirán con su respectiva pareja para ir de vuelta al campo. (15 minutos).

Cierre (30 minutos)

1. Una vez en el lugar designado, los niños se sentarán en círculo sobre el pasto y cada uno compartirá con los demás compañeros cuál fue su juego favorito y cuál fue el que más le dio miedo. Nota: Debido al tiempo de traslado al lugar que se visitó, la duración de esta sesión fue de más de 300 minutos.
2. Cada uno de los encargados deberá anotar en el registro anecdótico todo lo realizado durante la sesión.

Sesión 15

Contenido temático:

1. Habilidades motrices gruesas.
2. Habilidades sociales.
3. Socialización con sus iguales y adultos.
4. Desarrollo de empatía y pertenencia.

Objetivo de la sesión: Que el participante logre concretar la importancia del curso de verano desde la interacción con sus pares y adultos para regresar el año siguiente a este o un nuevo curso.

Materiales:

1. Gafete para cada participante.
2. Collares.
3. Antifaces.
4. 4 bocinas grandes.
5. Globos salchicha.
6. Mix de canciones: *Sorry, Try everything* y *Happy*.
7. Espectáculo de magia.
8. Batucada.
9. 35 hojas impresas de certificados personalizados.
10. 35 bolsas de dulces.

Presentación (30 minutos)

1. **M y A** recibirán a los niños y los conducirán al campo donde se trabajará la sesión. Por orden de llegada se les irá sentando en círculo sobre el pasto y se les explicará que este día será el último del curso. Posteriormente, formarán a los niños en dos filas a lo largo del campo, intercalando a los niños de acuerdo con su edad (un niño de 5 o 6 años seguido de uno de 3 o 4 y nuevamente uno de 5 y 6) y se les indicará que cada fila debe tomar un brazo de distancia y separen las piernas. A la cuenta de tres, el último niño de cada fila se agachará y comenzará a gatear por debajo de las piernas de sus compañeros hasta llegar a la parte delantera de la fila; una ahí, se pondrá de pie y separará las piernas. El compañero que quede entonces hasta atrás realizará la misma acción y se seguirá así hasta que todos hayan pasado por debajo de sus compañeros. Ganará la fila que logre terminar primero. (30 minutos).

Desarrollo (260 minutos)

1. Se reunirá en el campo a los cinco grupos del curso de verano de acuerdo con cada bloque de edades, cada uno con su coordinador, durante esta sesión ellos serán los encargados de presentar los números coreográficos y la actuación de magia. Posteriormente **M y A** reacomodarán a los niños de su grupo en dos filas, pero esta vez ordenados por edades (una fila de niños de 3 a 4 y otra de 5 a 6); entregarán a cada niño el collar y antifaz que elaboraron durante la sesión 13 y esperarán la indicación del Coordinador para que entren los demás grupos al campo. Una vez que todos se encuentren reunidos se les asignará un lugar: al centro irá el grupo de 3 a 6 años y a los costados los grupos de niños más grandes. (45 minutos).

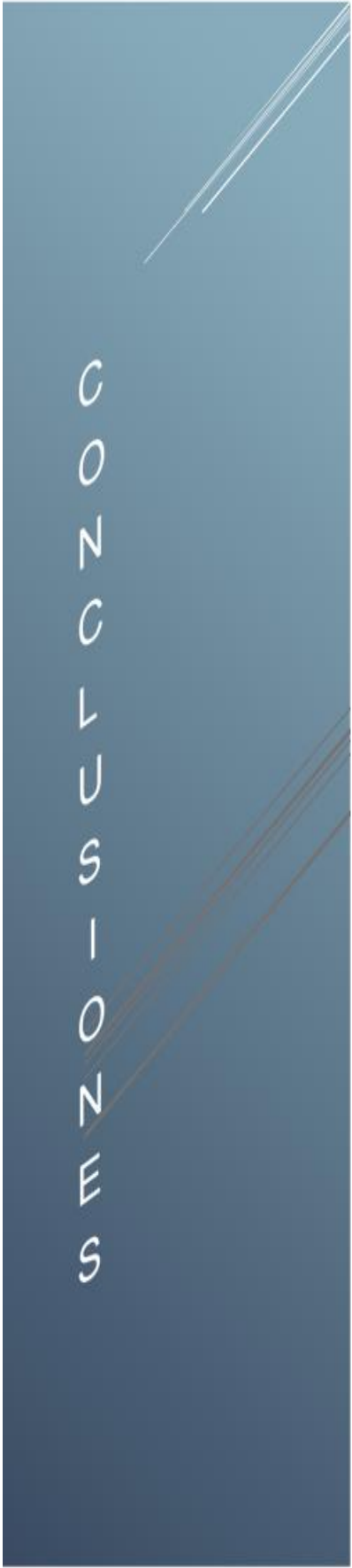
2. Los niños permanecerán sentados y en orden; **M** y **A** presentarán la coreografía de un *mix* de canciones (Apéndice 55) y, en caso de que los menores necesiten algo, podrán acudir con su Coordinador, siempre y cuando permanezcan en su lugar. (50 minutos).
3. Los **M** y **A** de los demás los grupos se pondrán una serie de vestuarios para presentar a los grupos que integran el curso de verano y las coreografías, al término de ésta, cada **M** y **A** volverá con su grupo respectivo. (15 minutos).
4. Al finalizar las coreografías, **M** y **A** mantendrán a su grupo ordenado y en silencio para presenciar un espectáculo de magia a cargo de un mago contratado por el responsable de los cursos. (40 minutos).
5. **M** y **A** indicarán a los integrantes de su grupo que se pongan de pie y hagan dos filas, ya que irán por parejas y tomados de la mano (para este grupo en particular, las parejas estarán integradas por un niño de 3 a 4 años y otro de 5 a 6). Los coordinadores y el responsable de la organización del curso de verano presentarán al curso una batucada que entrará al campo y comenzará a tocar; les entregarán un globo salchicha y comenzarán a caminar hacia afuera del campo, seguidos por el grupo y cantando junto con **M** y **A** la canción que se esté presentando en ese momento. Los siguientes grupos del curso irán de forma consecutiva hasta que todos salgan del campo. Con la batucada y todos los participantes del curso realizará un recorrido que partirá desde el campo de fútbol americano y pasará por la alberca olímpica de la UNAM hasta llegar al edificio de Rectoría y volver por el lado opuesto, de tal manera que el recorrido siga un trazo rectangular. (40 minutos).
6. De vuelta en el campo, **M** y **A** llevarán al grupo a lavarse las manos al sanitario, sentarán a los niños en semicírculo sobre el pasto y les dejará ingerir algún líquido. Después tomarán los alimentos que lleven ese día. (40 minutos).
7. **M** y **A** sentarán a los niños en dos filas, en la primera estarán los niños de 3 y 4 años y en la de atrás los de 5 y 6. Les explicarán que se va a realizar una “entrega de Premios Óscar” y les darán un certificado (Apéndice 56) en alguna de las siguientes categorías: Premio a los mejores portados, Premio a los que más cantaron, Premio a los más ordenados, Premio a los más sonrientes, Premio a los que se formaron más rápido, Premio a los que más reían, Premio a los más curiosos. Se entregará por lo menos un certificado a cada niño. (30 minutos).

Cierre (10 minutos)

1. **M** y **A** sentarán a todo el grupo y les leerán una carta de despedida que habrán elaborado para ellos; mencionarán las actividades que se realizaron a lo largo

del curso de verano y, al finalizar, preguntarán a cada niño “¿cómo te sentiste en el curso de verano?”, “¿quién es ahora tu mejor amigo?”, “¿cuál es tu canción favorita del curso de verano?”, “¿vas a volver al siguiente curso? Finalmente, a cada niño se le entregará una bolsa de dulces y todo el grupo se pondrá de pie para despedirse y darse un fuerte abrazo entre todos. (10 minutos).

2. Cada uno de los encargados deberá anotar en el registro anecdótico todo lo realizado durante la sesión.



Durante la infancia se adquieren diferentes competencias a nivel social, afectivo, cognitivo, comunicativo y psicomotriz que se desarrollan mediante el aprender a aprender, el conocer, el hacer y a través de la interrelación con los demás; así, se logra construir la estructura necesaria para la apropiación del mundo exterior, el reconocimiento de sí y el de los otros. El desarrollo del infante está sujeto tanto a las posibilidades y formas de acceder a estos procesos como a las oportunidades de vinculación con los diversos tipos de representación simbólica y comunicativa de la cultura. Cabe puntualizar que toda acción adversa a la naturaleza infantil afecta e impide el desarrollo de sus capacidades y, como resultado, la afectación no sólo del aprendizaje sino del sentido de su vida.

La noción de infancia se ha construido a través de diferentes cambios históricos y ha sido estudiada desde distintos aspectos, por tanto, es una construcción social que determina una serie de requerimientos que se les hace a los niños de acuerdo con la etapa histórica en la que se encuentren. Al respecto, Vygotski (1979) plantea que el desarrollo infantil se produce bajo condiciones de cambios dinámicos en el organismo durante el proceso de crecimiento, maduración y desarrollo cultural. Así, el crecimiento en el seno de una sociedad implica por regla general una fusión con los procesos de maduración orgánica. Ambos planos de desarrollo (natural y cultural) coinciden y se confunden entre sí.

Werstch y Vygotski (1988) proponen que las dos líneas de cambio penetran una en la otra y forman una única línea sociobiológica en la personalidad, lo que trae como consecuencia que los infantes logren su auto posicionamiento, autodeterminación y la apropiación de la cultura que construyen y se prolonga en diversas direcciones que constituyen finalmente su ser, el cual expresa manifestaciones culturales como patrones, normas, hábitos y costumbres que decretan los rasgos de su vida. Por su parte, Álvarez (1997) plantea que la cultura define su comportamiento y a partir de ésta toman posesión de significados, símbolos y sistemas verbales para hacer explícitas sus capacidades cognitivas, socioafectivas y comunicativas; tales capacidades, traducidas en competencias, sólo son posibles a través de procesos fundamentales como el aprendizaje que, de acuerdo con Coll (1990), puede ser presentado por diversos enfoques y teorías, cada una de las cuales tienen variantes en su interior respecto al proceso de aprendizaje. Sin embargo, de forma general, su conciencia está en que conciben al niño como sujeto activo y participe en el aprendizaje y construcción del conocimiento a partir del cual interpreta su realidad y construye su identidad.

El aprendizaje se produce cuando se le suministra al niño una ayuda específica a través de la participación en actividades intencionadas, planificadas y sistemáticas, por medio de las cuales se propicia una actividad mental constructiva. En esta construcción de conocimientos, los procesos psicológicos implicados en el aprendizaje sugieren que la mediación social para la internalización de los aprendizajes-operación representan una actividad externa que se construye y empieza a suceder al interior de la persona, proporcionada por otras personas, instrumentos y signos que tienen significado en una cultura específica y se originan en prácticas socialmente organizadas.

Con el juego, los niños son susceptibles de transformarse y perfeccionarse con el tiempo; en él, poco a poco se manifiestan en el entramado de las relaciones, así como en el desempeño individual y colectivo mediante prácticas en las que integra conocimientos, destrezas y habilidades para resolver situaciones de forma propositiva y cooperativa. Estas destrezas y habilidades son desarrolladas con el acompañamiento de sus pares, las personas adultas y desde relaciones asimétricas. El juego también permite desarrollar capacidades y hacer explícitos sus conocimientos, procesos de análisis, síntesis, abstracción, razonamiento, operaciones formales y estructuras lingüísticas; además, se constituye como una oportunidad para realizar variados procedimientos y alcanzar la autonomía que le permita vivir de forma significativa, aprender en la cultura, aprender a hacer y saber algo en un momento y lugar determinado.

En el juego, la competencia socioafectiva permite a los niños interiorizar el funcionamiento de organizaciones, significados y sentidos para relacionarse con los demás desde el conocimiento y pensamiento para actuar en función de resolver problemas, emitir juicios, proponer y predecir los comportamientos. Todo esto, junto con la competencia comunicativa, convierte al juego en el medio explícito más efectivo para la formación como sujeto cuya expresión es el lenguaje. Halliday (1982) considera al juego como un hecho social que surge en la vida del hombre mediante un intercambio continuo entre significados. En la educación preescolar se construyen y desarrollan las competencias, habilidades con la que los niños son capaces de apropiarse de un mundo simbólico, cultural, expresiones sociales, formas de pensar, así como de estructurar el lenguaje, interpretar y construir realidades; en este nivel se dota a los niños de conocimientos, vivencias y sentimientos con los que pueden interactuar en escenarios de visibilización para desarrollar las competencias y oportunidades necesarias para la comprensión, desarrollo e interpresentación del mundo.

Por su parte, al entenderse los cursos de verano como un conjunto de actividades de ocio y tiempo libre que se realizan en horario escolar durante el verano, permiten una continuidad en la vida del niño como una forma de ayuda a las relaciones parentales que les facilita el disfrute de actividades meramente recreativas o combinadas con algún tipo de apoyo extraescolar. Los objetivos pedagógicos de la escuela de verano tienen que ver con las habilidades sociales y desarrollo personal; a través de juegos, manualidades, dinámicas etcétera, se fomentan contenidos transversales como la creatividad e iniciativa, autoestima, autonomía personal, imaginación, participación, colaboración, tolerancia, solidaridad, relaciones personales y educación en valores.

La propuesta aquí presentada tiene su origen en el curso de verano que organiza el STUNAM. Dicho curso tiene una organización vertical, dentro de la que se encuentran los Monitores y Auxiliares como encargados directos del trabajo en el grupo. Las autoras de este documento trabajaron en este curso de verano por dos años consecutivos, lo que sirvió como base para replantear no sólo la organización de las actividades, sino además fundamentar de manera distinta una perspectiva teórica de aprendizaje que se aleja de la utilizada por el STUNAM. Esta organización sindical tiene el compromiso de brindar apoyo a sus agremiados de base en cuanto al cuidado de sus hijos mientras ellos trabajan; en cada año se establece una temática para el curso de verano sin que en realidad se trabaje, lo que puede constatarse en la conducta de los niños que asisten cada año a este curso, pues muchos de ellos muestran conductas disruptivas, violentas, groseras y prepotentes, entre otras. En la propuesta presentada se toman en cuenta estas conductas para ser trabajadas en cada una de las sesiones. Entendidas en el sentido de que el niño debe de identificar quienes es el para después poder reconocer quienes son los otros y con ello establecer que el respeto, tolerancia, honestidad sólo pueden ser entendidos en tanto los practique con él y a si disminuya y desaparezca las conductas disruptivas.

La elaboración de este documento recepcional se sustenta en la formación del Psicólogo Educativo, quien, entre sus funciones tiene la de participar en la búsqueda de soluciones a problemáticas educativas y, en este caso, conductuales en los niños y adolescentes que asisten al curso de verano de STUNAM, desde el desarrollo de estrategias y técnicas motivacionales que estimulen la creatividad y el interés hacia el aprendizaje dentro y fuera de la institución educativa. El diseño de este Curso de Verano permite generar estrategias pedagógicas orientadas hacia el aprendizaje para el desarrollo de sus potencialidades, así como su desarrollo psicoafectivo, cognoscitivo, físico y sociocultural. Como profesionales de esta rama de la psicología y egresadas de

la Licenciatura de Psicología Educativa de la Universidad Pedagógica Nacional Ajusco las autoras de este documento tienen interés en mejorar la eficacia del aprendizaje por medio de la aplicación de nociones psicológicas sobre el aprendizaje y la motivación.



R
E
F
E
R
E
N
C
I
A
S

. Álvarez, A. (1997). *Hacia un currículum cultural. La vigencia de Vygotsky en la educación*. Fundación infancia y aprendizaje.

Arias, A. (2007). *El juego como recurso didáctico para el desarrollo afectivo y emocional del niño en la etapa preescolar* [Tesina de licenciatura], Universidad Pedagógica Nacional Ajusco.

Azcoaga, J. (1985). Alteraciones del aprendizaje escolar

Aprender a leer y escribir: ¿es lo mismo para todos los niños? *Universidad de Guadalajara. Dossier. el cerebro y el comportamiento humano*, 15.

Beltrán, O. (2005). Revisiones sistemáticas de la literatura. *Revista colombiana de gastroenterología*, vol.20, (1) (pp.60-69)

<https://www.redalyc.org/pdf/3377/337729264009.pdf>.

Bernal, O. (2014). *Las actividades Físicas en el Medio Natural: Presencia en una escuela de verano* [Trabajo de grado]. Escuela Universitaria de Magisterio de Segovia. Universidad de Valladolid.

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/5052/TFG-B.389.pdf?sequence=1&isAllowed=yv>

Bordoni, M. (2018). La imitación reconsiderada: Su función social en la infancia temprana. *Interdisciplinaria* 35 (1). pp. 119-136.

<https://www.redalyc.org/journal/180/18058784007/html/#:~:text=En%20oposici%C3%B3n%20a%20la%20definici%C3%B3n,percep%C3%B3n%20o%20de%20la%20representaci%C3%B3n>

Bravo (2010). *El desarrollo de la imaginación en los niños/as del grado de preescolar de la ENU*. [Tesis de máster]. Instituto superior pedagógico Félix várela.

Bruner, J. (1984). *Acción, pensamiento y lenguaje*. Alianza.

Bruner, J. (1986). *Realidad mental y mundos posibles. Los actos de la imaginación que dan sentido a la experiencia*. Gedisa.

Bruner, J. S. (1988). *Desarrollo educativo y educación*. Madrid: Morata.

BS Educa Tours (2017). 5 beneficios que aportan los cursos de verano.
<https://www.bseducatours.com/5-beneficios-cursos-de-verano/>

Builes, R. (2017). *Videojuegos y memoria: una revisión sistemática* [Tesis de licenciatura]. Universidad de Antioquia.
https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/14367/1/BuilesJohan_2017_VideojuegosMemoriaRevision.pdf.

Cáceres, S y Conejeros, S. (2011). Efecto de un modelo de metodología centrada en el aprendizaje sobre el pensamiento crítico, el pensamiento creativo y la capacidad de resolución de problemas en estudiantes con talento académico. *Revista Española de Pedagogía* LXIX (248) pp. 39-56.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3365058.pdf>

Coll, C. (1990). Un marco de referencia psicológico para la educación escolar: la concepción constructivista del aprendizaje y la enseñanza. *Psicología de la Educación* II (2), pp. 435-454.

Cuenca, M. (2012). *Educación y ocio en Vitoria-Gasteiz*. Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz.
<https://www.vitoria-gasteiz.org/wb021/http/contenidosEstaticos/adjuntos/es/70/92/47092.pdf>

Curso de verano STUNAM 2019
https://www.stunam.org.mx/8prensa/2019/08ago19/21-08-19/01curso_verano.html.

Chávez, M. (2018). *Pedagogía del ocio: Educación para el uso del tiempo libre en los adolescentes del Colegio de Bachilleres 6 "Vicente Guerrero"* [Tesis de licenciatura]. Universidad Pedagógica Nacional.
<http://200.23.113.51/pdf/35324.pdf>.

Damián, M. (2016). Los preescolares y sus juegos. *Revista electrónica de psicología Iztacala*, 19 (3). pp. 955-971.
<https://www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin/vol19num3/Vol19No3Art6.pdf>.

Delval, J. (2002). *Antología Psicología Evolutiva de la infancia. El desarrollo Humano. El juego. Siglo XXI*

Educaweb (2002). *Tipos de curso de verano*.
<https://www.educaweb.com/contenidos/educativos/escuelas-verano/tipos-verano/>

Freud, S. (1975). *La interpretación de los sueños*. Amorrortu.

Groves, T. (2011). *Escuelas de verano: una reforma educativa desde abajo*. [Trabajo de grado]. Instituto Universitario de Estudios sobre la Ciencia y la Tecnología Universidad de Salamanca.
https://www.academia.edu/24919167/Tamar_Groves_Las_Escuelas_de_Verano_una_reforma_educativa_desde_abajo_Arte_y_oficio_de_ense%C3%B1ar_XVI_coloquio_nacional_de_historia_de_la_educaci%C3%B3n_II_2011_145_154

Gardner, H. (1985). *La nueva ciencia de la mente. Historia de la revolución cognitiva*. Paidós.

Garaigordobil, M. (1994). *Evaluación de una intervención psicoeducativa en sus efectos sobre la conducta prosocial y la creatividad*. Cide.

Halliday, M. (1982). *El lenguaje como semiótica social*. Fondo de Cultura Económica.

Han, Byung-Chul (2018). *Buen entretenimiento. Una deconstrucción de la historia occidental de Platón*. Herder.
https://books.google.es/bookshl=es&lr=&id=pgWIDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT91&dq=que+es+el+entretenimiento&ots=p_wPFmaXvV&sig=cGjTHiHpZMBq8eno2numuMvjHw#v=onepage&q=que%20es%20el%20entretenimiento&f=false

Hetzer, H. (1992). *El juego y los juguetes*. Kapeluz.

Kelly, W. (1982). *Psicología de la educación: Psicopedagogía fundamental y didáctica*. Morata.

- Marcaida, Y. Carreño, D. y Bermúdez, I. (2013). El juego como necesidad de la sociedad infantil. *Revista Conrado* 9 (39), pp. 34-43. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/102>
- Martínez, M. (1998). *Calidad educacional. Actividad pedagógica y la creatividad*. Academia.
- Martínez, P., Arístides, O. y Montánchez, M. (2018). CienciAmérica. *Juan Enrique Azcoaga (1925-2015): Pionero del Aprendizaje. Neuropsicología. En memoria*, Vol. 7 (1). Recuperado de <https://www.studocu.com/es-mx/document/universidad-paccioli-de-cordoba/contabilidad/dialnet-juan-enrique-azcoaga-19252015-6343764/6503612>
- Medina, N., Velázquez, M., Alhuay-Quispe, J. y Aguirre, F. (2017). La creatividad en los niños de preescolar un reto de la educación contemporánea. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación* 15 (2), pp. 153-181. <https://revistas.uam.es/reice/article/view/7281>
- Mendoza, A. (2003). El ocio y su relación con el trabajo, el empuje y el apego [Tesis de Maestría]. Universidad de las Américas Puebla. http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/mps/mendoza_c_a/.
- Meneses, M. y Monge, M. (2001). El juego en los niños: Enfoque Teórico. *Educación* 25 (2), pp. 113-124. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>.
- Moreno, I. (2005). *Todos tenemos tiempo: nueva práctica del tiempo libre en el siglo XXI*. Lumen.
- Morón, M. (2010). Un principio de intervención educativa: el juego y los juguetes en educación infantil *Revista digital para profesionales de la enseñanza* 10, pp. 1-9. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7495.pdf>
- Munné, F. (1980). *Psicosociología del tiempo libre. Un enfoque crítico*. Trillas.
- Nieto, R. (2020). *El juego en el desarrollo de la creatividad en los niños del II ciclo de Educación Inicial. [Tesis de Licenciatura]*. Universidad Nacional de Educación. <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/6148/MONOGRAF%C3%8DA%20%20NIETO%20MENDOZA%20ROSA%20VICTORIA%20-%20FEI.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Otero, J. (2009). *La pedagogía del ocio: Nuevos desafíos*. Axac. <http://www.apega.org/wp-content/uploads/2012/11/pedagogio.pdf>

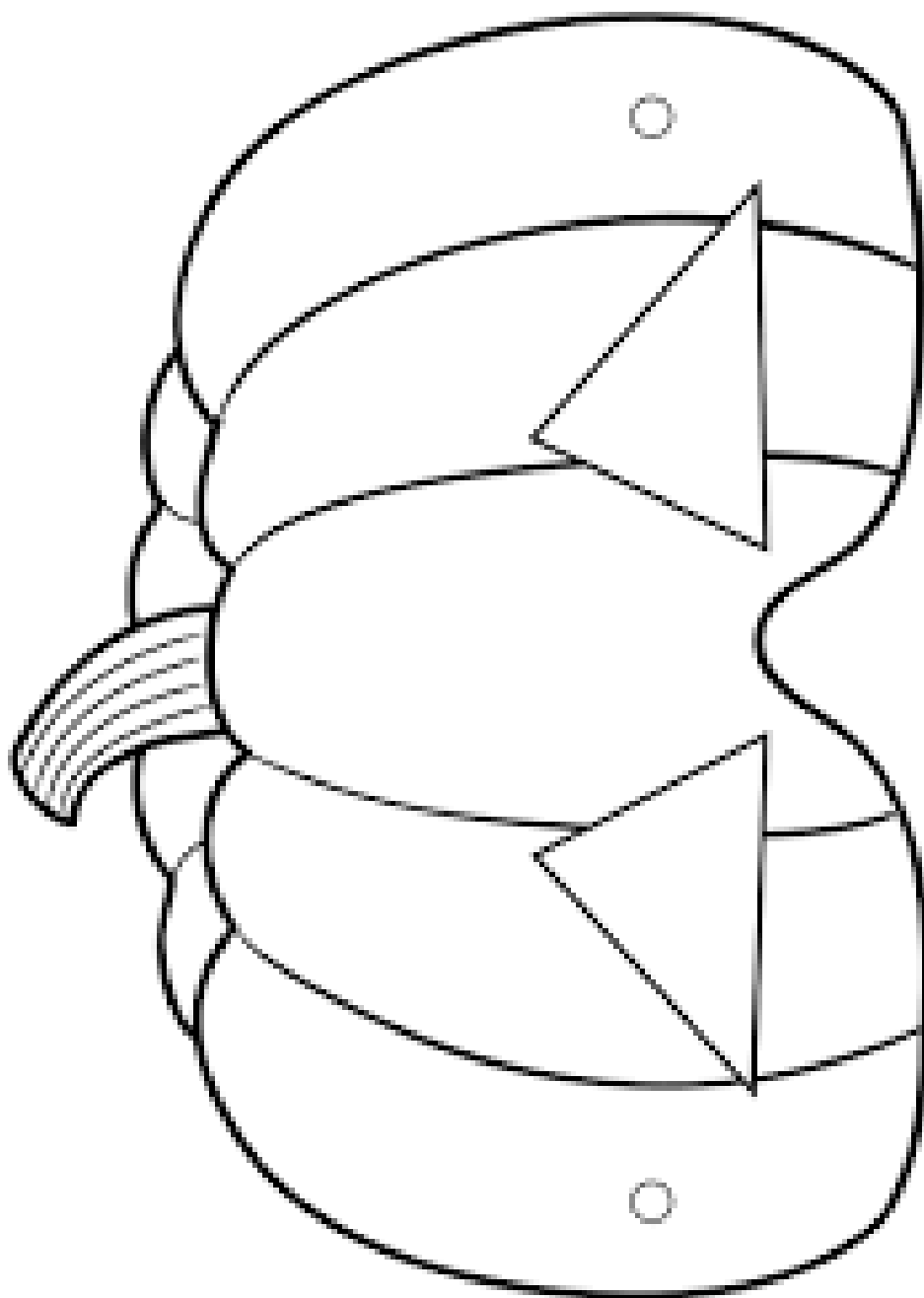
- Paredes, J. (2002). El deporte como juego: un análisis cultural. Universidad de Alicante.
<https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/10115/1/Paredes-Ortiz-Jesus.pdf>
- Portellano, J. (2005). *Introducción a la neuropsicología*. McGraw Hill.
<https://clea.edu.mx/biblioteca/files/original/43a9d63fc649d7606bd928a7bdf87ca7.pdf>
- Piaget, J. (1961). *La formación del símbolo en el niño*. Fondo de Cultura Económica.
- Piaget, J. (1973). *La representación del mundo en el niño*. Marota.
- Piaget, J. (1995). *Seis estudios de psicología*. Arie.
- Psicopedagógico (2010). *Pedagogía*. Institución Educativa Normal Superior de Enviado. <https://psicopedagogico.webnode.es/pedagogia/>
- Puig, J. y Trilla, J. (1996) *La pedagogía del Ocio*. Laertes.
- Romo, M. (1987). Treinta y cinco años del pensamiento divergente: teoría de la creatividad de Guilford. *Estudios de Psicología* 27-28. pp. 175-192.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/65974.pdf>
- Romo, M. (1997). *Psicología de la creatividad*. Paidós.
- Rivadulla, A. (2006). Metáforas y modelos en ciencia y filosofía. *Revista de filosofía* 31 (2), pp. 189-202.
<https://revistas.ucm.es/index.php/RESF/article/view/RESF0606220189A/9324>
- Sátiro, A. (2007). Volar con las alas de la imaginación infantil. *Creamundos* 7, pp. 1-21.
<http://www.creamundos.net/pdfsrevista7/5a.pdf>
- Sánchez, R e Iniesta, A. (2009). La estética y la diversión como factores generadores de valor en la experiencia de consumo en servicios. *Innovar* 17 (34), pp. 7-24.
<http://www.scielo.org.co/pdf/inno/v19n34/v19n34a02.pdf>.
- Sánchez, J. Castillo, S. Hernández. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural *Revista Educación*, vol. 44, núm. 2, pp. 1-29.
[El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural \(redalyc.org\)](http://redalyc.org).
- San Cristóbal Centros Educativos (2022). *5 beneficios de llevar a tus hijos a una escuela de verano*. <https://www.sancristobalsl.com/blog/5-beneficios-de-llevar-a-tus-hijos-a-una-escuela-de-verano/>

- Soler, E. (1992). *La educación sensorial en la educación Infantil*. Madrid: Rialp, S.A
- Vera, J. (2018). *Estrategias para desarrollar la creatividad en los niños de etapa preescolar del centro de educación inicial El Clavelito* [Tesis de licenciatura]. Universidad
- Vygotski, L. (1979). *Pensamiento y lenguaje*. La pléyade.
- Vygotski, L. (1990) Imagination and creativity in childhood. *Soviet Psychology* 28, pp. 84-96.
- Vygotski, L. (2008). *Imaginación y creación en la edad infantil*. Educap.
- Vayer, P. (1977). *El dialogo corporal*. Científico-médica.
- Wallas, G. (1926). *Neuropsicología del proceso creativo*. Complutense de educación.
- Wallon, H. (1951). *La psicología genético-dialéctica de H. Wallon y sus implicaciones educativas*. Universidad de Oviedo.
- Wallon, H. (1987) Psicología y educación del niño. Una comprensión dialéctica del desarrollo y la Educación infantil. Madrid: Visor–Mecotec (2018) https://www.ecotec.edu.ec/material/material_2018F1_HUM151_07_105824.pdf.
- Werstch, U.J. (1988). *vygotski y la formación social de la mente*. Barcelona. Paidós.
- Woolfolk, A. (2010). *Psicología Educativa*. Pearson. <https://crecerpsi.files.wordpress.com/2014/03/libro-psicologia-educativa.pdf>.
- Zapata, O. (1989). *Juego y aprendizaje. Perspectiva psicogenética*. Pax.
- Zapata, O. (1990). *El aprendizaje por el juego: en la etapa maternal y preescolar*. Pax
- Definición de Curso. Recuperado de: <https://conceptodefinicion.de/curso/>.



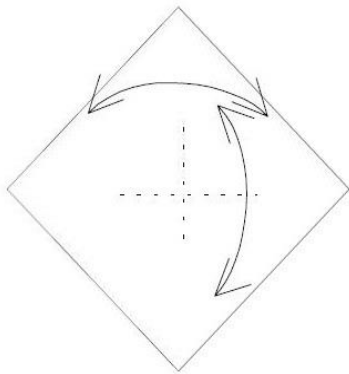
A P È N D I C E S

Apéndice 1.
Plantilla de antifaz de Calabaza.

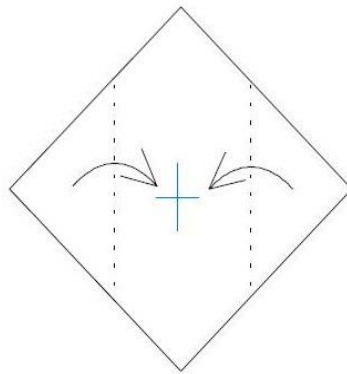


Apéndice 2.
Papiroflexia de Calabaza.

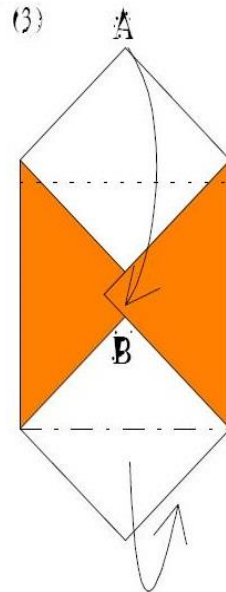
(1)



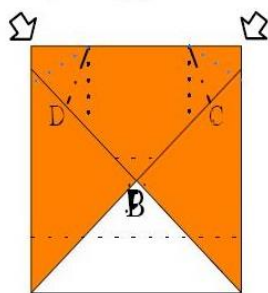
(2)



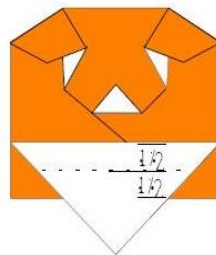
(3)



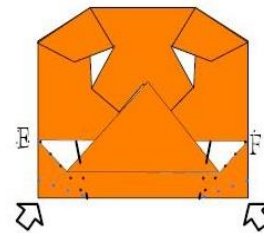
(4)



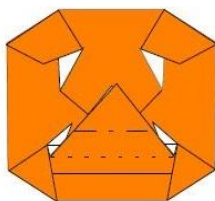
(5)



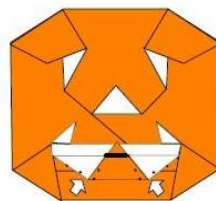
(6)



(7)



(8)



(9)



Apéndice 3.

Canción *Mango Relajado*.

Ay, este mango está bien rico, se agarra el mango ¿y el cuerpo?

relajado, relajado, relajado ¿y el cuerpo?

relajado, relajado, relajado. Está bien rico ¿no?

Si.

Se agarra el mango, se jala el mango ¿y el cuerpo?

relajado, relajado, relajado, ¿y el cuerpo?

relajado, relajado, relajado. Ay que rico ¿no?

Si.

Se agarra el mango, se jala el mango, se corta el mango ¿y el cuerpo?

relajado, relajado, relajado, ¿Y el cuerpo?

relajado, relajado, relajado. Esta genial ¿no?

Si.

Se agarra el mango, se jala el mango, se corta el mango, estoy como mango

¿y el cuerpo? relajado, relajado, relajado, ¿y el cuerpo?

relajado, relajado, relajado. Estoy bien rico ¿no?

No.

Se agarra el mango, se jala el mango, se corta el mango, se pela el mango, se chupa el mango ¿y el cuerpo? relajado, relajado, relajado

¿Y el cuerpo?, relajado, relajado, relajado, ¿esta rico no?

Si.

Se agarra el mago, se jala el mago, se corta el mago, se pela el mago, se chupa el

mago, se tira el mago ¿y el cuerpo? relajado, relajado, relajado

¿Y el cuerpo? relajado, relajado, relajado

Se agarra el mango, se jala el mango, se pela el mango, se corta el mango, se chupa el mango, se tira el mango, se pisa el mango ¿y el cuerpo?

relajado, relajado, relajado ¿y el cuerpo?, relajado, relajado, relajado.

Ya ven era mango

Si.

Se agarra el mango, se jala el mango, se corta el mango, se pela el mango, se chupa el mango, se cansa el mango, yo soy un mango, parezco mango ¿y el cuerpo?

relajado, relajado, relajado, ¿y el cuerpo? relajado, relajado, relajado

Todos somos mangos ¿no?

si.

Apéndice 4.
Canción Yo Soy.

Soy una taza, una tetera
una cuchara, y un cucharón.
Soy un cuchillo, un plato hondo
un plato llano, y un tenedor.
Soy un salero, azucarero
la batidora, y una olla express, tutu.

Apéndice 5.
Canción Un Elefante.

Un elefante se balanceaba, sobre la tela de una araña,
como veía que resistía, fue a llamar a otro elefante.
Dos elefantes, se balanceaban sobre la tela de una araña,
como veían, que resistía, fueron a llamar a otro elefante.
Tres elefantes se balanceaban, sobre la tela de una araña,
como veían que resistía, fueron a llamar a otro elefante.
Cuatro elefantes se balanceaban, sobre la tela de una araña,
como veían que resistía, fueron a llamar a otro elefante.
Cinco elefantes se balanceaban, sobre la tela de una araña,
como veían que resistía, fueron a llamar a otro elefante.
Seis elefantes se balanceaban, sobre la tela de una araña,
como veían que resistía fueron a llamar a otro elefante.
Siete elefantes se balanceaban, sobre la tela de una araña,
como veían que resistía fueron a llamar a otro elefante.
Ocho elefantes se balanceaban...

Apéndice 6.
Canción Yo Quiero Un Bum.

Yo quiero un bum, yo quiero un bum,
Yo quiero un bum chiqui raquet chica raquet, chica bum.
A ha, oh yeah, otra vez, pero esta vez, en inglés.
I want a bum, I want a bum,
I want a bum, chiqui raquet chica raquet, chica bum.
A ha, oh yeah, otra vez, pero esta vez, en francés.
I parle bum, I parle bum,
I parle bum, chiqui raquet chica raquet, chica bum.

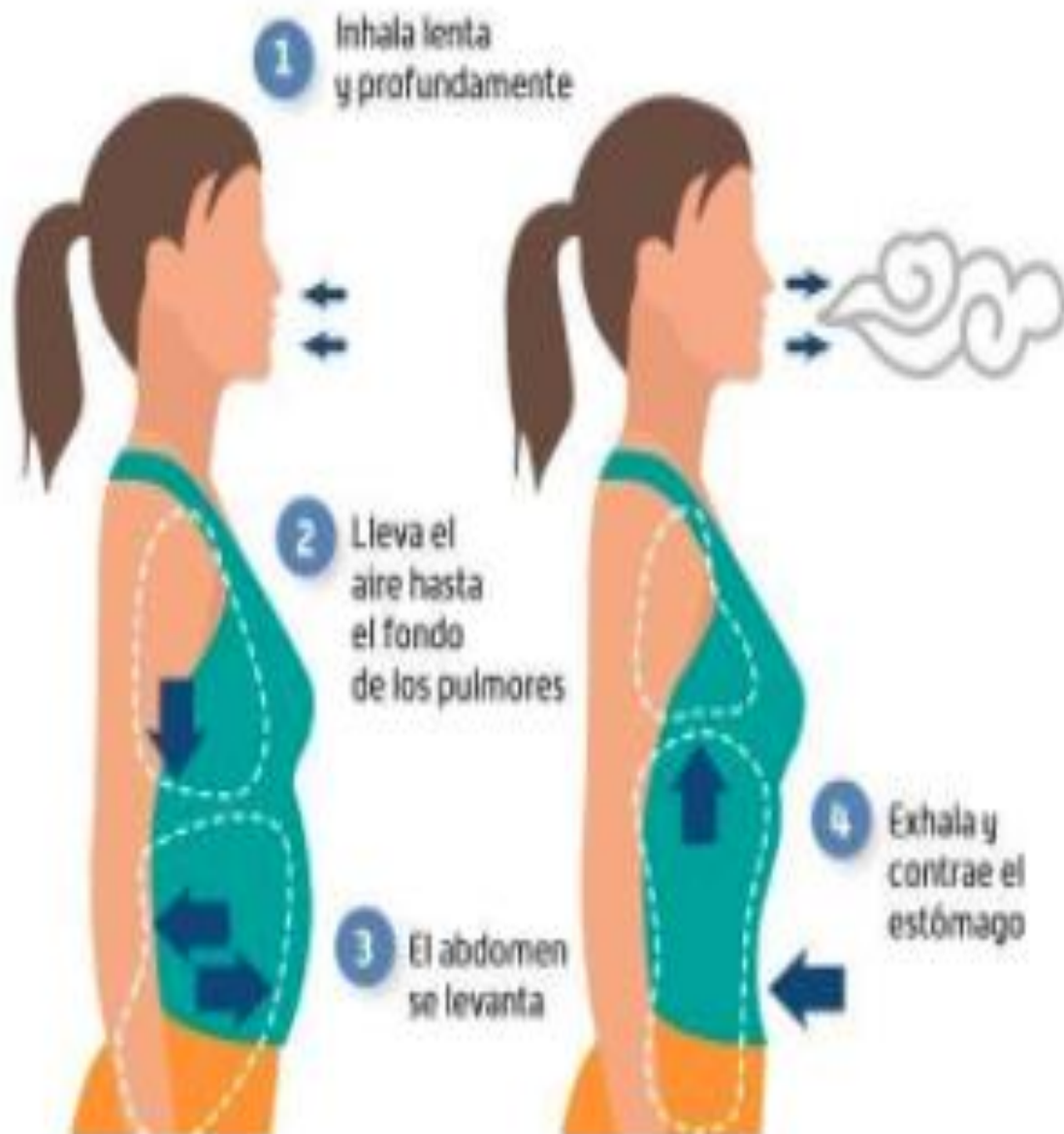
A ha, oh yeah, otra vez, pero esta vez, en ruso.
I vodka bum, I vodka bum,
I vodka bum, chiqui raquet chica raquet, chica bum.
A ha, oh yeah, otra vez, pero esta vez, agachados...

Apéndice 7.

Canción Las Estatuas De Marfil.

A las estatuas de marfil, uno, dos y tres así,
el que se mueva baila el twist, con su hermana la lombriz,
y su tío José Luis, que le apesta el calcetín,
yo mejor me quedo ¡así!

**Apéndice 8.
Control De Respiración.**



**Apéndice 9.
Ejercicios.**



Postura de la mariposa



Postura de la cobra



Postura del arco



Postura del camello



Postura rueda



Postura del niño



Postura del perro



Postura del árbol



Postura posición del guerrero



Postura de la vela

Apéndice 10.

Canción *Dinosaurio Simón.*

El dinosaurio Simón es un animal gordo y chaparrón,

le gustaba cantar y con su gran cola le gustaba bailar:

paupau chiqui pau chiqui pau chiqui pau pau pau X2

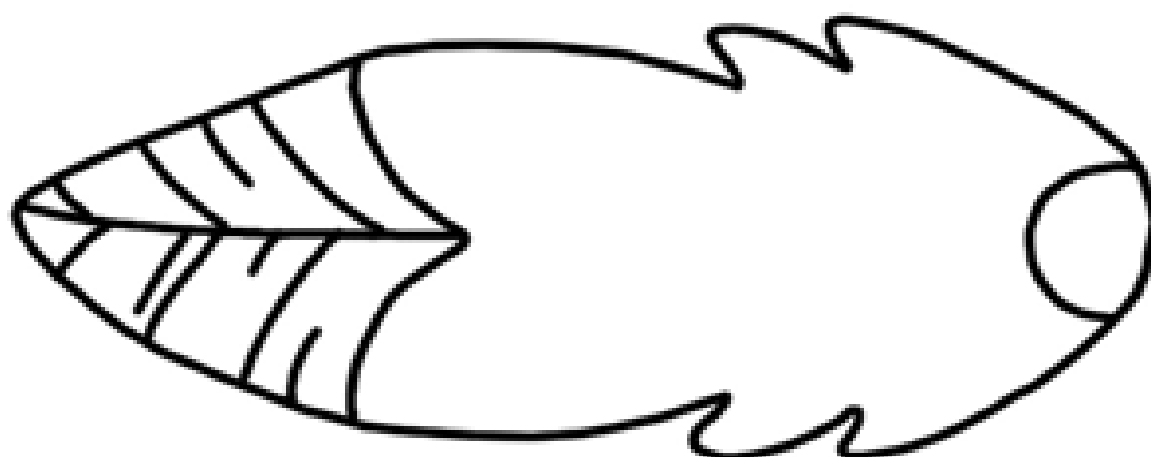
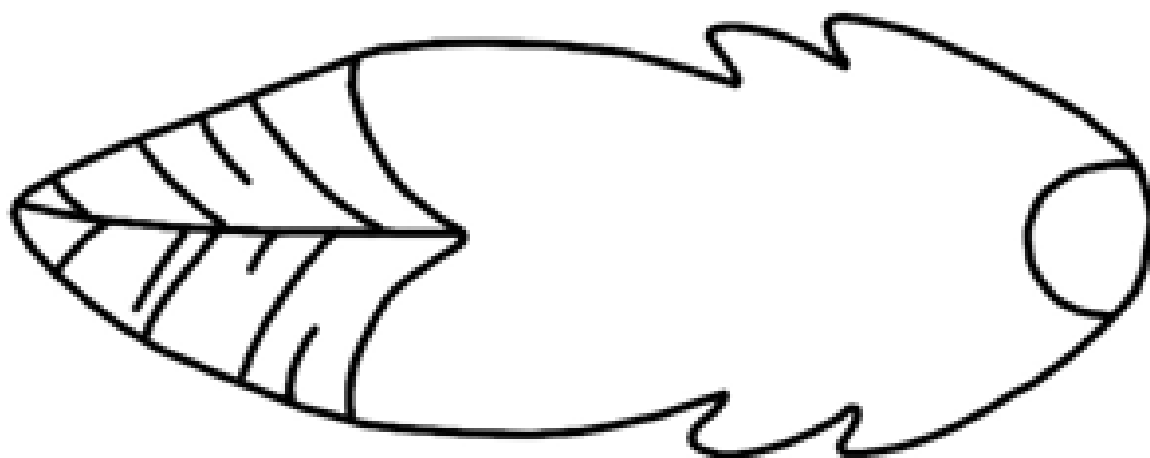
Pero un buen día se enfermó Simón

y al dinosaurio le pego un gripón su tonada ya no era igual

porque desde entonces se escuchaba fatal:

se tapa la nariz, paupau chiqui pau chiqui pau chiqui pau 'pau.

Apéndice 11.
Plantilla Plumas de indio.



Apéndice 12.

Canción *La Casita*.

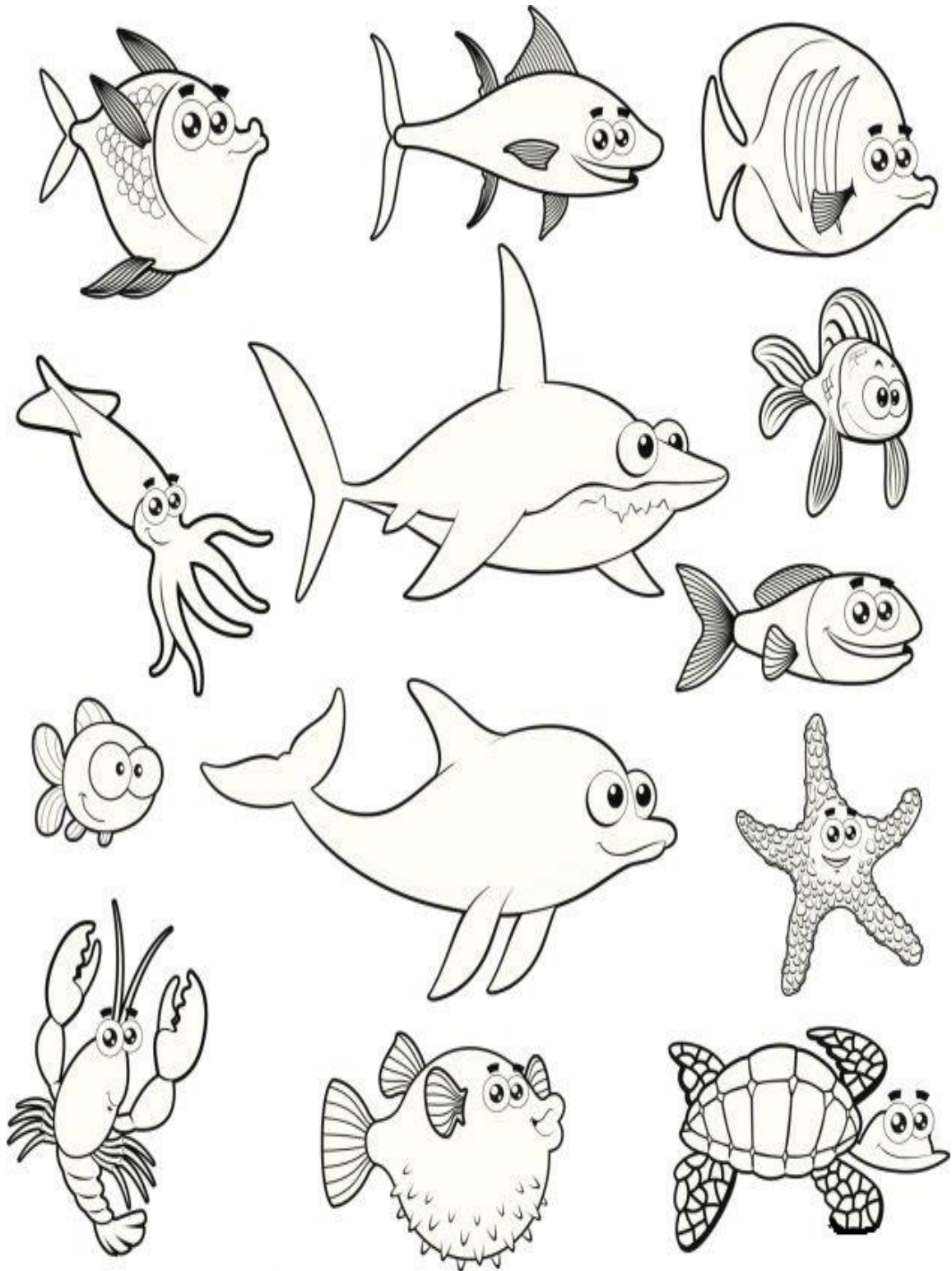
Tengo una casita que es así, y así,
Y cuando echa humo hecha así y así,
y cuando quiero entrar yo golpeo así y así.
Me lustro los zapatos así y así.

Apéndice 13.

Canción *A Respirar*.

A respirar, a pleno pulmón,
la brisa marina que sale del agua del fondo del mar,
un chico ye ye, con esa melena, parece una nena de (lugar específico),
a echarle ganas, muchas ganas, para poder, respirar, a pleno pulmón....

Apéndice 14.
Imagen Para Colorear, Animales Acuáticos.



Apéndice 15.
Canción *El Tallarín*.

Yo soy un tallarín, que se mueve por aquí,
que se mueve por allá, todo pegajoso,
tres gotas de aceite y un poco de sal,
te lo comes tú y pasas a cantar.

Apéndice 16.
Cuento *Renata y La Lata*.



Renata es una niña muy tranquila que cada día va a un bote para clasificar la basura con mucho amor.

Una tarde de otoño cuando estaba depositando unas viejas revistas en el bote azul escuchó, sorprendida, cómo una voz salía del interior.

La niña asomó su puntiaguda nariz y, a través de la ranura, observó cómo desde lo más profundo del bote, repleto de papeles y cartones, una pequeña y doblada lata de refresco reclamaba su atención.

— Por favor sácame de aquí

Gritaba la lata

— Alguien por error me ha tirado a este bote.

— ¿Quién eres?

Preguntó Renata sorprendida aún por estar hablando con una lata.

— No soy una lata cualquiera, soy una lata viajera. De reluciente aluminio aún conservo mi brillo.

Era, sin dudar, una lata parlanchina que de todas sus palabras hacía una rima y no podía estar en el bote azul. Tenía que estar junto con los envases de plástico en el bote color amarillo.

Renata iba a lanzarla al bote amarillo cuando, de nuevo, habló la lata.

- No, no me tires aún. Ya te dije que era una lata viajera que viajando de casa en casa hasta llegué a la Nasa y desde el espacio vi la basura que hay aquí.
- Llévame para tu casa –continuó hablando la lata–
- y seré un práctico portalápices para tus colores.
- ¿Sabes? He tenido muchas vidas y todas ellas divertidas. En casa del carnicero fui un práctico cenicero y un hermoso collar para el cuello de Pilar y un colgante muy elegante para un famoso cantante y un camión para el niño Simón y hasta una bicicleta para la niña Enriqueta y, y y...
- Vale, vale, no sigas hablando que me estás mareando -dijo Renata-
- ¡Ay!, que yo también estoy hablando en verso.

La niña tomo la lata con mucho cuidado sin poder evitar que unas gotas del refresco que aún estaba en el fondo se derramara por su mano dejándola pegajosa.

A partir de ese día Renata fue recogiendo todas las latas de refrescos del vecindario e hizo un taller de manualidades reciclables en el garaje de su casa. Cada día, después de estudiar y hacer los deberes de la escuela, se reunía con sus amigos para construir prácticos y hermosos juguetes.

Construyeron muchos objetos que envolvieron en papel reciclado y los enviaron a los grandes almacenes que los Reyes Magos tienen en su trabajo para repartirlos entre todos los niños del mundo.

Y así, entre todos, ayudaron a salvar el Medio Ambiente.

FIN.

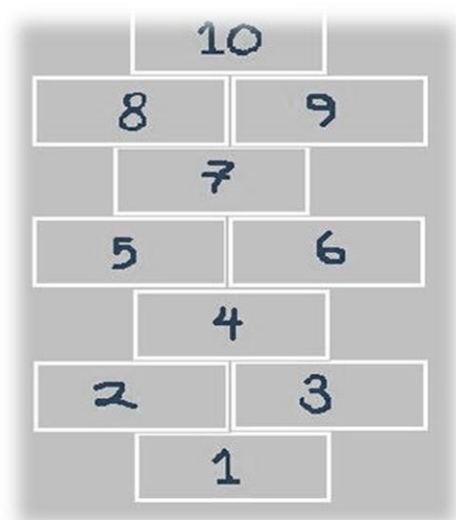
Apéndice 17.

Canción *Papi Papiripau*.

Papi papiripau, papi papiripau,
a todos los niños nos gusta mover la cabeza.
Papi papiripau, papi papiripau,
a todos los niños nos gusta mover la cintura.
Papi papiripau, papi papiripau,
a todos los niños nos gusta mover los piecitos.
Papi papiripau, papi papiripau,
a todos los niños nos gusta mover los hombritos.
Papi papiripau, papi papiripau,
a todos los niños nos gusta mover...

Apéndice 18.

Ejemplo rayuela



Apéndice 19.

Canción *El Patio De Mi Casa*.

El patio de mi casa es particular, se moja y se seca como los demás.
Agáchense y vuélvanse a agachar, las niñas bonitas se saben agachar.
Chocolate, molinillo, estirar, estirar, que la reina va a pasar.
Dicen que soy, que soy una cojita, y si lo soy, lo soy de mentiritas.
Desde chiquita me quedé, me quedé, padeciendo de este pie.
Padeciendo de este pie

El patio de mi casa, uh-oh, uh-oh
el patio de mi casa Uh-oh, uh-oh
es particular,
el patio de mi casa uh-oh, uh-oh
el patio de mi casa uh-oh, uh-oh...

Apéndice 20.

Canción *Las Paletas*.

Las paletas, las paletas, las paletas,
de limón unas saben a frambuesa y otras a melón (Bomba).
Las paletas, las paletas, las paletas,
de limón unas saben a frambuesa y otras a tamarindo (Bomba).
Las paletas, las paletas, las paletas,
de limón unas saben a frambuesa y otras a guayaba (Bomba)...

Apéndice 21.

Canción *Chofercito*.

Chofercito, chofercito corra a cien, corra a cien,
pásese los altos, pásese los altos choque usted, choque usted.
Si lo multan, si lo multan qué va a hacer, qué va a hacer,
píquele los ojos, sáquele la lengua y corra usted, y corra usted.

Apéndice 22.

Canción *Cuando Tengas Ganas*.

Cuando tengas muchas ganas de aplaudir,
Cuando tengas muchas ganas de aplaudir, cuando tengas la razón,
y no pongas atención, no te quedes con las ganas de aplaudir.
Cuando tengas muchas ganas de chiflar,
Cuando tengas muchas ganas de chiflar, cuando tengas la razón,
y no pongas atención, no te quedes con las ganas de chiflar.
Cuando tengas muchas ganas de gritar,
Cuando tengas muchas ganas de gritar, cuando tengas la razón,
y no pongas atención, no te quedes con las ganas de gritar.
Cuando tengas muchas ganas de abrazar,
Cuando tengas muchas ganas de abrazar, cuando tengas la razón,
y no pongas atención, no te quedes con las ganas de abrazar...

Apéndice 23.**Canción *El Vampiro Negro*.**

Yo soy vampiro negro, y nadie me puede ver,
me oculto por las tardes, y salgo al anochecer.

Dicen que soy criminal, y za, za, zaa, za y za, za, zaa.

Mi madre es Morticia Adams, mi padre Frankenstein,
mi tío el hombre lobo y mi abuelo Lucifer. Y za, za, zaa, za y za, za, zaa, za.

Anoche me fui a una fiesta y como me divertí,
chupando sangre fresca, bien perdido que salí.

Y za, za, zaa, za, y za, za, zaa, za.

Yo soy el vampiro negro y ya me tengo que ir,
porque el sol ya va a salir, y za, za, zaa, za y za, za, zaa, za.

Apéndice 24.**Canción *El Despelón*.**

Por el vino, me quedé sin pelo, me dicen el despelado,
despelon ay de mí, que por el vino me quedé yo así por el vino,
me quedé sin frente me dicen el desfrentado, despelado,
despelón hay de mí, que por el vino me quedé yo así.

Por el vino, me quedé sin ojos me dicen el desojado,
desfrentado, despelado, despelón hay de mí,
que por el vino me quedé yo así.

Por el vino, me quedé sin cejas, me dicen el descejado,
desojado, desfrentado, despelado, despelón hay de mí, que.

Por el vino me quedé yo así, por el vino, me quedé sin boca...

Apéndice 25.**Canción *Aleri Canga*.**

Aleri leri leri aleri canga alerí canga
ya me voy para la costa a ver a los costeros
para ver si los desencosto o me encosto yo con ellos.

Aleri leri leri aleri canga alerí canga
ya me voy para la costa a ver a los chilenos
para ver si los desenchilo o me enchilo yo con ellos.

Aleri leri leri aleri canga alerí canga
ya me voy para la costa a ver a los del monte
para ver si los monto o me desmonto yo con ellos.

Aleri leri lerio aleri canga alerí canga
ya me voy para la costa a ver a los de cuba
para ver si los desencubo o me encubo yo con ellos.
Aleri leri lerio aleri canga alerí canga
ya me voy para la costa a ver a los...

Apéndice 26.
Canción *El Sapo*.

Este era un sapo, sapo, sapo, que nadaba en un río, río, río,
con su traje verde, verde, verde, se moría de frío, frío, frío.
La señora sapa, sapa, sapa, que tenía un amigo, amigo, amigo,
que era pro-fe-sor.
Este era un sapo, sapo, sapo, que nadaba en un río, río, río,
con su traje verde, verde, verde, se moría de frío, frío, frío.
La señora sapa, sapa, sapa, que tenía un amigo, amigo, amigo,
que era pro-fe-sor.

Apéndice 27.
Canción *La Hormiga Salada*.

Era una hormiga muy salada, que creía estar enamorada,
se enamoró de un elefante porque creía que era gente importante,
ala ca tonga tonga tonga, ala ca tonga tonga tonga,
Tonga tonga, el capitán de las islas Filipinas,
con abrelatas de sardinas.
Era una hormiga muy salada, que creía estar enamorada,
se enamoró de un elefante porque creía que era gente importante,
ala ca tonga tonga tonga, ala ca tonga tonga tonga,
Tonga tonga, el capitán de las islas Caimán,
con abrelatas de sardinas.
Era una hormiga muy salada, que creía estar enamorada,
se enamoró de un elefante porque creía que era gente importante,
ala ca tonga tonga tonga, ala ca tonga tonga tonga,
Tonga tonga, el capitán de las islas Bora Bora,
con abrelatas de sardinas.
Era una hormiga muy salada, que creía estar enamorada,
se enamoró de un elefante porque creía que era gente importante,
ala ca tonga tonga tonga, ala ca tonga tonga tonga,

Tonga tonga, el capitán de las islas Maldivas,
con abrelatas de sardinas.

Era una hormiga muy salada, que creía estar enamorada,
se enamoró de un elefante porque creía que era gente importante,
ala ca tonga tonga tonga, ala ca tonga tonga tonga,
Tonga tonga, el capitán de las islas Santorini...

Apéndice 28.

Canción *La Vaca*.

Caminado por el bosque, una vaca encontré,
como no sabía su nombre, Laura le pondré,
oh Laura, la vaca eres tú, si te jalo de la cola
que nombre dices tú:

Caminado por el bosque, una vaca encontré,
como no sabía su nombre, Pedrito le pondré,
oh Pedro, la vaca eres tú, si te jalo de la cola
que nombre dices tú:

Caminado por el bosque, una vaca encontré,
como no sabía su nombre...

Apéndice 29.

Canción *La Selva De Noé*.

Una vez Noé, a la selva fue y reunió a los animales,
alrededor de él y estaba el cocodrilo el chango y el orangután,
la gran serpiente y el águila real, el gato el topo el elefante también
y sólo no se vieron los dos micos el señor muy disgustado
una lluvia mandará y gota él gota empezó a caer
hasta que el agua alcanzó un gran nivel y estaba el cocodrilo
el chango y el orangután la gran serpiente y el águila real
el gato el topo el elefante también y sólo no se vieron los dos micos.

Apéndice 30.

Canción *La Coladera*.

Había una vez una triste coladera,
había una vez una coladera triste que no dejaba,
que no dejaba que no dejaba de gotear cayeron 1 2 3 4 5 6 7 gotitas
formaron 1 2 3 4 5 6 7 arroyitos, se hicieron 1 2 3 4 5 6 7 charquitos

pasaron 1 2 3 4 5 6 7 minutos y la coladera no dejaba,
no dejaba de gotear y si esta historia te parece larga
y si esta larga te parece historia volveremos volveremos volveremos.

Apéndice 31.

Canción *Very One, Two, Three.*

Very one, two, threee Cabeza, boca
very one, two, there,
very one, two, threee Cabeza, boca, mano,
very one, two, there,
very one, two, threee Cabeza, boca, mano, codo,
very one, two, there,
very one, two, threee Cabeza, boca, mano, codo, pie,
very one, two, there,
very one, two, threee Cabeza, boca, mano, codo, pie, rodilla,
very one, two, there,
very one, two, threee Cabeza, boca, mano, codo, pie, medio pasto,
very one, two, there,
very one, two, threee Cabeza, boca, mano, codo, pie, medio pasto, pasto entero,
very one, two, there,
very one, two, threee Cabeza, boca, mano, codo, pie, medio pasto, pasto entero,
medio salto...

Apéndice 32.

Canción *Very Fly.*

Un despegue en el aeropuerto provoca un movimiento
Very fly, chumi chumi chumi
very flaso very flaso, chumi chumi chumi
very flaso very fly.

Apéndice 33.

Canción *El Pollito.*

A lo lejos hay un árbol y en el árbol,
hay un nido y en el nido, hay un pollito...
¡y se cayó!, y lo pisaba, lo pisaba, lo pisaba
¿y el pollito?, se ensucio,
y lo lavaba, lo lavaba, lo lavaba

¿y el pollito?, se dobló,
y lo sobaba lo sobaba, lo sobaba
¿y el pollito?, se aplano,
y le soplaba, le soplaba, le soplaba
¿y el pollito?, Explotó.

Apéndice 34.
Canción Tía Jacinta.

¿chicos?
- ¡Que!
¿adivinen qué?
Que mi tía Jacinta ay si camina así.
¿chicos?
- ¡Que!
¿adivinen qué?
Que mi tía Jacinta ay si camina así, se coloca así.
¿chicos?
- ¡Que!
¿adivinen qué?
Que mi tía Jacinta ay si camina así, se coloca así, se sienta así.
¿chicos?
- ¡Que!
¿adivinen qué?
Que mi tía Jacinta ay si camina así, se coloca así, se sienta así, se para así.
¿chicos?
- ¡Que!
¿adivinen qué?
Que mi tía Jacinta ay si camina así, se coloca así, se sienta así, se para así, da vuelta así.
¿chicos?
- ¡Que!
¿adivinen qué?
Que mi tía Jacinta ay si camina así, se coloca así, se sienta así, se para así, da vuelta así, y me mira así.

Apéndice 35.
Canción Curro.

Hola soy curro, y curro en una fábrica
mi jefe dice que no hace na, ¿que no hago na'?
entonces meto una mano en la máquina.

Hola soy curro, y curro en una fábrica
mi jefe dice que no hace na, ¿que no hago na'?
entonces meto otra mano en la máquina.

Hola soy curro, y curro en una fábrica
mi jefe dice que no hace na, ¿que no hago na'?
entonces meto un pie en la máquina.

Hola soy curro, y curro en una fábrica
mi jefe dice que no hace na, ¿que no hago na'?
entonces meto otro pie en la máquina.

Hola soy curro, y curro en una fábrica
mi jefe dice que no hace na, ¿que no hago na'?
entonces meto la cabeza en la máquina.

Hola soy curro, y curro en una fábrica
mi jefe dice que no hace na, ¿que no hago na'?
entonces meto todo el cuerpo en la máquina.

Apéndice 36.

Canción *La Gente Me Pregunta.*

La gente pregunta,
la gente me pregunta ¿de dónde y quiénes somos?
y yo siempre respondo,
que somos un equipo, somos los mejores
y nada y nada nos podrá separar.

Apéndice 37.

Canción *Una Mosca.*

Una mosca parada en la pared,
en la pared, en la pared, en la pared,
Ana masca parada an la parad, an la parad, an la parad, an la parad.
Una mosca parada en la pared,
en la pared, en la pared, en la pared,
ena mesce perede en le pered, en le pered, en le pered, en le pered.
Una mosca parada en la pared,
en la pared, en la pared, en la pared,

ini misci piridi in li pirid, in li pirid, in li pirid, in li pirid.

Una mosca parada en la pared,

en la pared, en la pared, en la pared,

ono mosco porodo on lo porod, on lo porod, on lo porod, on lo porod.

Una mosca parada en la pared,

en la pared, en la pared, en la pared,

unu muscu purudu un lu purud, un lu purud, un lu purud, un lu purud.

Apéndice 38.

Canción *Corazón De Chocolate.*

Mi corazón es de chocolate,

mi corazón es de chocolate,

mi corazón es cho, cho, cho, chocolate.

Mi corazón es de chocolate y es para ti

mi corazón es de chocolate,

mi corazón es cho, cho, cho, chocolate.

Apéndice 39.

Canción *Cuando Tuve.*

Cuando tuve, yo te tuve, te mantuve y te di

hoy no tengo, ni te tengo, ni mantengo, ni te doy.

Búscate otro que te tenga, te mantenga y te dé,

hoy yo tengo, ni te tengo, ni mantengo, ni te doy.

Apéndice 40.

Canción *Mentiras.*

Y ahora que vamos despacio, y ahora que vamos despacio

vamos a contar mentiras, trala la vamos a contar mentiras trala la

vamos a contar mentiras.

Es el mejor verano, este es el mejor verano

y el más divertido, tralala, el más divertido tralala.

A mi monitor lo quiero, es el mejor del curso, que es el mejor trala la

es el mejor del curso, regresaré el próximo año, regresaré el próximo año

me gustan las canciones, tralala.

Apéndice 41.

Canción *Semana Del Trabajo.*

Lunes, principio de semana, no voy a trabajar,
no voy a trabajar, no voy a trabajar, no voy a trabajar, no voy a trabajar.
Martes, día subsecuente, no voy a trabajar,
no voy a trabajar, no voy a trabajar, no voy a trabajar, no voy a trabajar.
Miércoles, se casa la patrona, hay pachangona, no voy a trabajar,
no voy a trabajar, no voy a trabajar, no voy a trabajar, no voy a trabajar.
Acitron de un fandango zango zango zabare
zabare que va cantando con su triqui triqui tran
con su triqui triqui tran
con su triqui triqui triqui triqui tran tran.
Jueves, día del patrón, no voy a trabajar,
no voy a trabajar, no voy a trabajar, no voy a trabajar, no voy a trabajar.
Viernes, no quiero trabajar, ¿dónde se ha visto?, no voy a trabajar,
no voy a trabajar, no voy a trabajar, no voy a trabajar, no voy a trabajar.
Sábado, trabajo medio día, voy medio día, no voy a trabajar,
no voy a trabajar, no voy a trabajar, no voy a trabajar, no voy a trabajar.
Domingo, día de descanso, bien merecido, no voy a trabajar,
no voy a trabajar, no voy a trabajar, no voy a trabajar, no voy a trabajar.

Apéndice 42.

Canción *Clementina*.

Un minero en una mina, una hija poseía,
era bella, era fina, mi querida clementina.
Era esbelta pues en kilos, de noventa no pasaba
y su piececito chico del nueve y medio calzaba.
Las mañanas muy temprano, con sus pavos se paseaba,
por las orillas del río, pero nunca se bañaba
me miraba, me veía y por verme tropezó.
Las burbujas si salían, pero Clementina no.
Auxilio, socorro, vénganme pronto a ayudar
que mi Clementina se hunde y no la puedo sacar.
Le lloré, la extrañé, a mi dulce Clementina, pero conocí a su prima
y con ella me case.

Apéndice 43.

Canción *Todo Movimiento*.

Todo movimiento tiene un baila, baila,

todo baila, baila tiene un movimiento.

Todo movimiento tiene un dedo, dedo, dedo,
todo dedo, dedo tiene un movimiento.

Todo movimiento tiene una mano, mano, mano,
toda mano, mano tiene un movimiento.

Todo movimiento tiene un codo, codo, codo,
todo codo, codo tiene un movimiento.

Todo movimiento tiene un hombro, hombro, hombro,
todo hombro, hombro tiene un movimiento.

Todo movimiento tiene...

Apéndice 44.

Canción *La Uva*.

Esta es la historia de una uva oh oh
feliz uva uvin, uvon con su chiribiriririn bom, bom

De la uva pasa al vino vino, vinin, vinon
con su chiribiriririn bom, bom, bom.

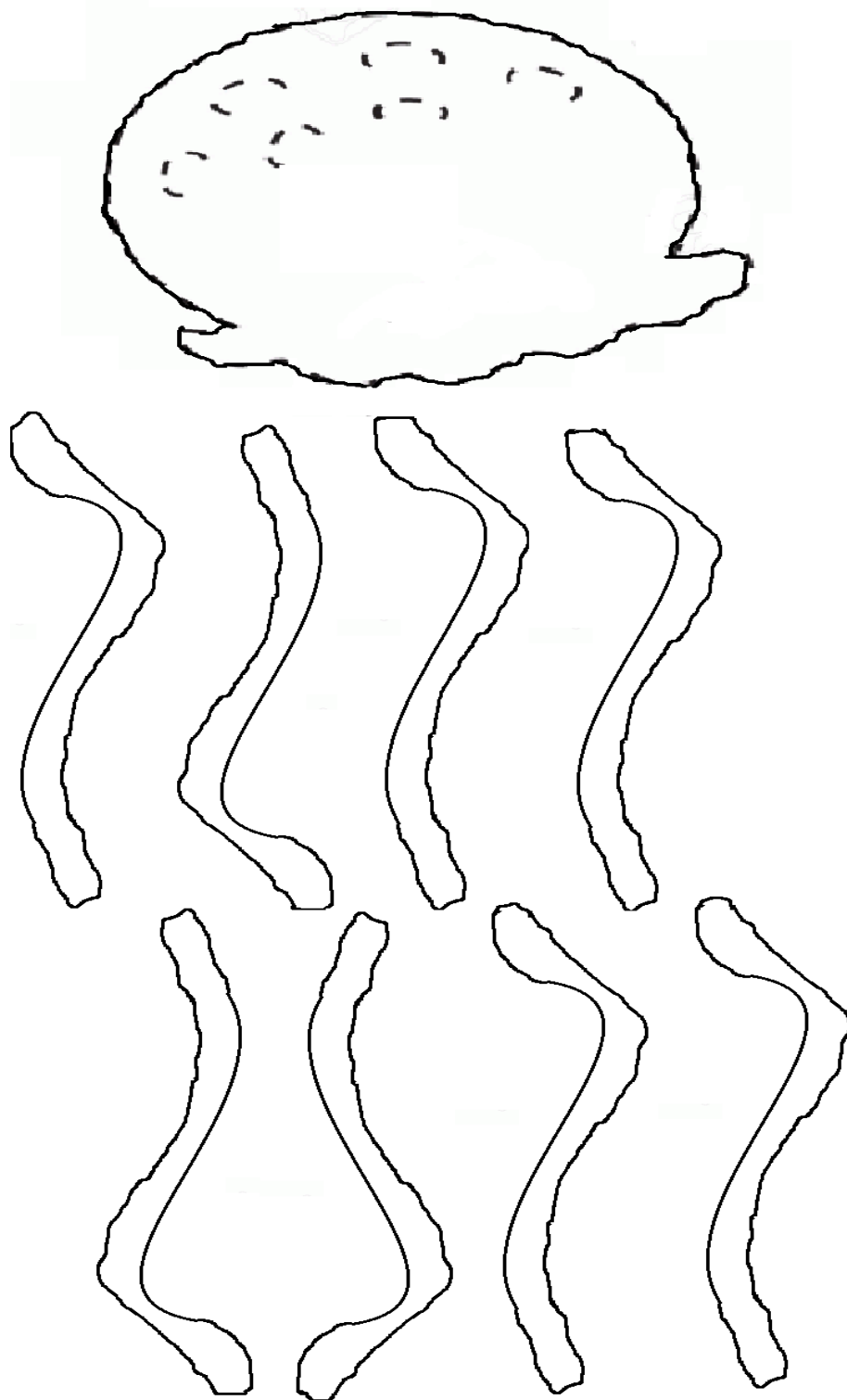
De la uva pasa a la boca, voquita, bocón,
con su chiribiriririn bom, bom, bom.

De la uva pasa a la garganta, gargantita, gargantón,
con su chiribiriririn bom, bom, bom.

De la uva pasa al estómago, estomaguito, estomagón,
con su chiribiriririn bom, bom, bom.

De la uva pasa a...

Apéndice 45.
Plantilla Pulpo.



Apéndice 46.

Canción *Baile Del Pirata.*

Cuando un pirata baila baila, baila, baila,
en altamar salta salta, salta, salta,
sobre un pie, pie, pie, pie pie pie.

Cuando un pirata baila baila, baila, baila,
en altamar salta salta, salta, salta,
sobre un pie, pie, pie, pie pie pie,
rodilla, rodilla, rodilla, rodilla.

Cuando un pirata baila baila, baila, baila,
en altamar salta salta, salta, salta,
sobre un pie, pie, pie, pie pie pie.
rodilla, rodilla, rodilla, rodilla.

Cabeza, cabeza, cabeza, cabeza.

Cuando un pirata baila baila, baila, baila,
en altamar salta salta, salta, salta,
sobre un pie, pie, pie, pie pie pie.
rodilla, rodilla, rodilla, rodilla.

Cabeza, cabeza, cabeza, cabeza.

Hombritos, hombritos, hombritos, hombritos.

Cuando un pirata baila baila, baila, baila,
en altamar salta salta, salta, salta,
sobre un pie, pie, pie, pie pie pie.
rodilla, rodilla, rodilla, rodilla.

Cabeza, cabeza, cabeza, cabeza.

Hombritos, hombritos, hombritos, hombritos...

Apéndice 47.
Cuento La Sepultura Del Lobo.



Hubo una vez un lobo muy rico pero muy avaro. Nunca dio ni un poco de lo mucho que le sobraba. Sintiendo que se estaba haciendo viejo, empezó a pensar en su propia vida, sentado a la puerta de su casa.

— ¿Podrías prestarme cuatro medidas de trigo, vecino?

Le pregunto el burrito.

— Te daré; ocho, si prometes velar por mi sepulcro en las tres noches siguientes a mi entierro.

Murió el lobo pocos días después y el burrito fue a velar en su sepultura. Durante la tercera noche se le unió el pato que no tenía casa. Y juntos estaban cuando, en medio de una espantosa ráfaga de viento, llegó el aguilucho que les dijo:

— Si me dejas apoderarme del lobo les daré una bolsa de oro.

— Será suficiente si llenas una de mis botas.

Dijo el pato que era muy astuto.

El aguilucho se marchó para regresar en seguida con un gran saco de oro, que empezó a volcar sobre la bota que el sagaz pato había colocado sobre una fosa. Como no tenía suela y la fosa estaba vacía no acababa de llenarse. El aguilucho decidió ir entonces en busca de todo el oro del mundo. Y cuando intentaba cruzar un precipicio con cien bolsas colgando de su pico, fue a estrellarse sin remedio.

— Amigo burrito, ya somos ricos. Dijo el pato. La maldad del Aguilucho nos ha beneficiado porque con ellos repartiremos el oro.

Fin.

Apéndice 48.

Canción *Un León Quiso Volar.*

Un león quiso volar, salta de la cuesta y aterriza mal

¡hay qué pena!, ¡hay que enfado!, ese león... despeina al de al lado.

Un león quiso volar, salta de la cuesta y aterriza mal

¡hay qué pena!, ¡hay que enfado!, ese león... abraza al de al lado.

Un león quiso volar, salta de la cuesta y aterriza mal

¡hay qué pena!, ¡hay que enfado!, ese león... da la mano al de al lado.

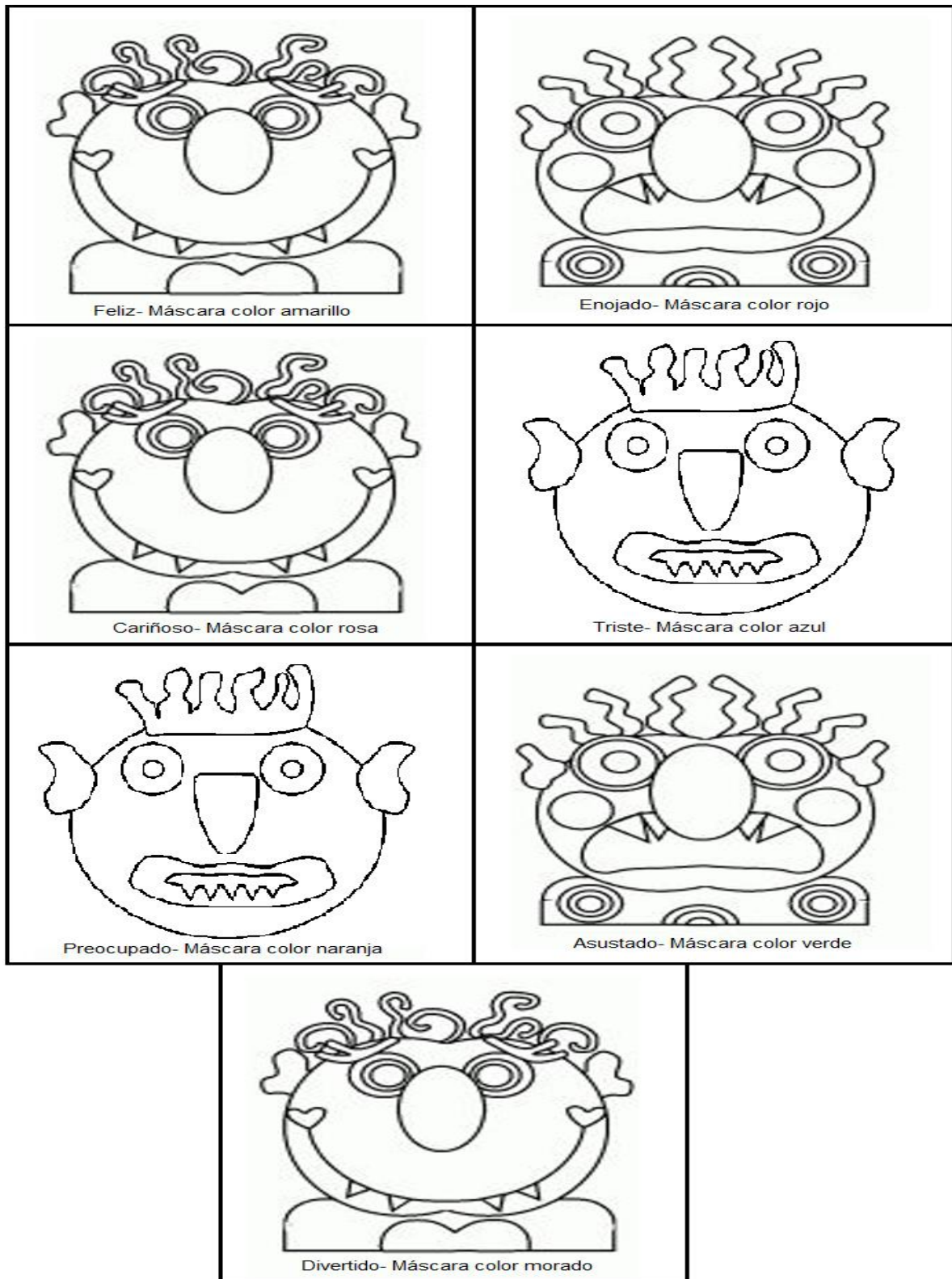
Un león quiso volar, salta de la cuesta y aterriza mal

¡hay qué pena!, ¡hay que enfado!, ese león... toca la cabeza al de al lado.

Un león quiso volar, salta de la cuesta y aterriza mal

¡hay qué pena!, ¡hay que enfado!, ese león...

Apéndice 49.
Plantilla de Máscaras.



Apéndice 50.
Cuento Monstruo Triste, Monstruo Feliz.



Apéndice 51.
Cuento *Ramón Preocupón*.



Ramón era un preocupón. Le preocupaban muchas cosas... Se preocupaba por los sombreros... y se preocupaba por los zapatos. Ramón se preocupaba por las nubes, por la lluvia y por los pájaros enormes. Su papá trataba de ayudarlo:

— No te preocupes, hijo -le decía-

Esas cosas sólo suceden en tu imaginación. Su mamá también le tranquilizaba:

— No te angusties, mi amor -le decía-.

No permitiremos que nada te suceda. Pero, aun así, Ramón seguía preocupado. Lo peor era dormir fuera de casa. Una noche tuvo que quedarse en la de su abuela, pero, no podía conciliar el sueño. Estaba demasiado preocupado. Aunque se sintió un poco tonto, se levantó a contárselo a su abuela.

— No te apures, cariño -le dijo ella-.

Cuando yo tenía tu edad, también me preocupaba por todo. Tengo justo lo que necesitas. Y fue por algo a su habitación.

— Estos muñecos se llaman “quitapesares” -le explicó-.

Sólo tienes que contarles tus preocupaciones y guardarlos debajo de la almohada. Mientras tú duermes, ellos se preocuparán por ti. Ramón siguió las indicaciones de su abuela y durmió como un lirón. A la mañana siguiente, Ramón regresó a su casa. Por la noche volvió a contar sus pesares a los muñecos, y durmió como un tronco. La noche siguiente, Ramón durmió muy bien, y la siguiente, también. Pero la cuarta noche, Ramón empezó a preocuparse nuevamente. No podía dejar de pensar en los muñecos. Les había cargado todas sus preocupaciones. No era justo. Por la mañana, Ramón tuvo una idea. Se pasó todo el día trabajando en la mesa de la cocina. Era algo difícil y tuvo que repetirlo varias veces, hasta que al fin lo logró... ¡Muñecos quitapesares para sus muñecos “quitapesares”! Esa noche todo el mundo durmió bien. Ramón y todos los muñecos. Desde entonces, Ramón ya no es tan preocupón. Tampoco sus amigos, pues Ramón hizo muñecos “quitapesares” para todos ellos.

FIN.

Apéndice 52.

Canción *Los Males De Micaela.*

Qué azúcar, y qué canela, yo quiero saber los males de Micaela

Le puso el doctor la mano en la frente, y ella le contestó "esa mano está caliente"

qué azúcar, y qué canela, yo quiero saber los males de Micaela.

Le puso el doctor la mano en la nariz, y ella le contestó "esa mano no va ahí"

qué azúcar, y qué canela, yo quiero saber los males de Micaela.

Le puso el doctor la mano en la boca, y ella le contestó "esa mano me provoca"

qué azúcar, y qué canela, yo quiero saber los males de Micaela.

Le puso el doctor la mano en el pecho, y ella le contestó "por ahí se va derecho"

qué azúcar, y qué canela, yo quiero saber los males de Micaela.

Le puso el doctor la mano en la cintura, y ella le contestó "¡ay! doctor que sabrosura"

qué azúcar, y qué canela, yo quiero saber los males de Micaela.

Le puso el doctor la mano en la rodilla, y ella le contestó "de reversa ya se pasó"

qué azúcar, y qué canela, yo quiero saber los males de Micaela.

Apéndice 53.

Cuento *El Mago De Oz.*



En una bonita granja de Kansas, vivía Dorothy junto a su tía Ema y su tío Enrique. La joven siempre iba acompañada de su perrito Toto, con el que pasaba todo el día jugando y corriendo.

Un día, mientras Dorothy jugaba en casa con Toto, hubo un gran ciclón y la casa salió volando hasta aterrizar en una tierra desconocida para la joven. Cuando Toto y Dorothy salieron de la casa, fueron recibidos por un grupo de hombrecillos, los Mascones, que le dieron las gracias por haber matado a la bruja mala del Este, la cual los tenía esclavizados y atemorizados. Al parecer, la casa de Dorothy había caído justo encima de la bruja y, claro está, la había matado.

— ¿Dónde estoy? -preguntó la joven algo asustada-

— Estás en el País de Oz. Aquí viven cuatro brujas, dos buenas y dos malas. Las dos Brujas buenas viven en el Norte y en el Sur; pero hay dos brujas malas, la del Oeste y la del Este. Bueno, había, porque tú has conseguido liberarnos de la Malvada Bruja del Este.

— ¿Saben ustedes cómo puedo volver a mi casa? -dijo Dorothy.

En ese instante apareció la Bruja del Norte.

— Ponte los zapatos de la Bruja Mala del Este, ellos te llevarán a tu hogar, pero para que eso suceda debes ir a la ciudad Esmeralda, donde vive el Mago de Oz. Él te ayudará –dijo la bruja buena del Norte.

— Pero yo no sé dónde está la Ciudad Esmeralda -dijo Dorothy

— Debes seguir el camino dorado -explicó la bruja buena del Este-.

Así, la Bruja del Norte y los Mascones acompañaron a Dorothy y a Toto al camino dorado. Una vez allí, la joven y su perro emprendieron su camino.

Pronto, se encontraron con un espantapájaros que estaba muy triste, pues su cabeza estaba llena de aserrín y paja y él quería tener un cerebro, como todos los demás.

— Ven con nosotros a la ciudad Esmeralda, seguro que el Mago de Oz te podrá ayudar -explicó Dorothy-.

Tras descolgar al Espantapájaros, los tres continuaron por el camino dorado, en busca de sus sueños.

Al cabo de un tiempo, se toparon con un leñador de hojalata, que se había quedado oxidado y apenas podía mover un poco los labios para pedir ayuda.

Dorothy encontró un bote de aceite a los pies del leñador y lo engrasó para que pudiera moverse.

— Ojalá yo pudiese tener un corazón como el tuyo. Me gustaría tanto... -dijo el leñador

— Ven con Nosotros, el mago de Oz te dará un corazón, -invitó la joven-.

Y continuaron su camino, con otro nuevo amigo.

Poco después, un León les asaltó y se enfrentó a Toto. Dorothy, se enfrentó al león y este se echó a llorar.

— No me enfrentes más, que soy un león cobarde. Ojalá yo fuese tan valiente como tú, -dijo el León-.

Dorothy pensó que tal vez el mago de Oz podría darle el valor que necesitaba y le propuso que los acompañase.

Dorothy, Toto y sus tres nuevos amigos caminaron juntos por el camino dorado hasta llegar a la ciudad Esmeralda. Allí, los llevaron en presencia del Mago de Oz, aunque en la sala donde los dejaron no había nadie.

— ¡Qué extraño es todo esto! -pensó Dorothy-.

Entonces, una voz fuerte les dijo:

— ¿Qué hacéis aquí?

Los cinco le contaron los deseos que tenían.

— Si queréis que os ayude, antes debéis matar a la Bruja Mala del Oeste, -ordenó el Mago de Oz-.

Dorothy se puso muy triste y salió de la ciudad Esmeralda entre suspiros y lágrimas. Pero sus amigos le dijeron que entre todos la ayudarían a matar a la malvada bruja. De nuevo se pusieron en marcha y, tras mucho caminar, llegaron a la tierra en la que habitaba la malvada bruja del Oeste y su ejército de Monos Alados.

Cuando estaban a punto de entrar en el Castillo, los atacaron los monos, los cinco se defendieron con mucho valor, pero finalmente fueron capturados y llevados en presencia de la malvada bruja.

Los malvados monos despojaron al espantapájaros de toda la paja, abollaron al leñador de hojalata y ataron al león a un carro para que no se pudiese escapar.

La malvada bruja estaba dispuesta a quitarle los zapatos a Dorothy

— ¡Dame esos zapatos mágicos!

Cuando Toto, se interpuso en su camino, entonces, la joven aprovechó para lanzar un cubo de agua a la bruja. Ante el asombro de todos, la bruja comenzó a derretirse, hasta no quedar ni rastro de ella, excepto su ropa mojada en el suelo.

Los pobladores, que vivían atemorizados por esta terrible bruja, acudieron a darles las gracias. Los ayudaron a recomponerse; al espantapájaros lo rellenaron de paja; al leñador de hojalata le arreglaron los golpes y le engrasaron los engranajes; al león lo desataron y lo limpiaron; y, por último, Dorothy y Toto fueron tratados bien, entre perfumes, masajes y mucho cariño.

Todo era poco para los héroes que habían eliminado a la malvada bruja del Oeste

Los cinco amigos se pusieron en camino hacia la ciudad Esmeralda. Al llegar allí, Toto descubrió que la voz del Mago de Oz no era más que un invento de un anciano que se escondía para que todos pensasen que era un gran Mago.

— Hace mucho tiempo un viento tan fuerte como el que te trajo hasta aquí, Dorothy, hizo que mi globo acabase en la ciudad Esmeralda. Yo sólo era un Mago que trabajaba en un circo, pero los habitantes de la Ciudad confiaban en mí para que los ayudase a derrotar a las malvadas Brujas. Me inventé al gran mago de Oz, por miedo a que me sacasen de la ciudad y, desde entonces, vivo

aquí. Siento mucho haberos engañado y haberos puesto en peligro, -dijo el Mago de Oz-.

Los cinco lo perdonaron, pero no sabían cómo podrían conseguir aquello que tanto anhelaban.

— La única que puede ayudaros es la bruja buena del Sur, -afirmó el Mago- Fue así como la bruja buena del Sur entregó un cerebro al espantapájaros, un corazón al leñador de hojalata y mucho valor al león.

Entonces, se dirigió a Dorothy y le dijo:

— Si quieres regresar a tu hogar, tan sólo debes golpear tres veces los tacones rojos de los zapatos mágicos que llevas y pensar en volver a tu hogar.

— En cuanto a ti, Mago de Oz, te ayudaré a volver al lugar del que vienes y prometo no revelar tu secreto a los ciudadanos de la ciudad Esmeralda. Has sido un buen gobernante y te mereces la admiración de aquellos a los que has cuidado. Sube a tu globo y el viento te devolverá a tú hogar, -indicó la bruja buena-.

Dorothy se despidió de todos sus amigos y repitió: ¡quiero volver a casa!, tres veces con cada golpe de tacón. Así, despertó en su cama, repitiendo ¡quiero volver a casa!

— Tranquila Dorothy, ya estás en casa, -dijo su tía Ema-.

La joven se levantó y abrazó a su tía y a su tío y les contó la aventura que habían vivido Toto y ella y como se habían librado de las brujas malas y ... cuando terminó, volvió a abrazar a sus tíos y a Toto, y se sintió aliviada por volver a su amado hogar.

FIN.

Apéndice 54.

Canción *Se Murió Lola.*

¡Se murió Lola!

- ¿Qué Lola?

De lola lo lamento, de mento, mento santo,
de santo, San Tomás, de más más de mono,
de mono monopolio, de poli, policía,
de cía, cía monte, de monte, Monterrey.

De rey rey de Roma, le quito la corona, y se la paso a... ¡Pedrito!

Pedrito: ¡Se murió Lola!

- ¿Qué Lola?

De lola lo lamento, de mento, mento santo,
de santo, San Tomás, de más más de mono,

de mono monopolio, de poli, policía,
de cía, cía monte, de monte, Monterrey.
De rey rey de Roma, le quito la corona, y se la paso a... ¡Juanito!
¡Se murió Lola!
- ¿Qué Lola?
De lola lo lamento, de mento, mento santo,
de santo, San Tomás, de más más de mono,
de mono monopolio, de poli, policía,
de cía, cía monte, de monte, Monterrey.
De rey rey de Roma, le quito la corona, y se la paso a...

Apéndice 55.

Mix De Canciones.

Sorry. https://youtu.be/fRh_vgS2dFE

Try Everything. <https://youtu.be/c6rP-YP4c5I>

Happy. https://youtu.be/ZbZSe6N_BXs

Apéndice 56.
Plantilla Premios Óscar.

