

RETO  
PARA  
GIGANTES

Transitando por el saber

Transición  
Semana 6





**MinEducación**

Ministerio de Educación Nacional

**María Fernanda Campo Saavedra**

Ministra de Educación Nacional

**Julio Salvador Alandete Arroyo**

Viceministro de Educación Básica y Media

**Mónica Patricia Figueroa Dorado**

Directora de Calidad para la Educación Preescolar, Básica y Media

**Ana Isabel Pino Sánchez**

Subdirectora de Referentes y Evaluación de la Calidad Educativa

Clara Helena Agudelo Quintero

**Coordinadora del Proyecto**

Deyanira Alfonso Sanabria

Clara Helena Agudelo Quintero

María Fernanda Dueñas Álvarez

María del Sol Effio Jaimés

Omar Alejandro Hernández Salgado

Maritza Mosquera Escudero

Rodrigo Nieto Galvis

Cielo Erika Ospina C.

Carlos Eduardo Panqueva Urrego

Diego Fernando Pulecio Herrera

Hernando Alfonso Rengifo Moreno

Manuel Alejandro Solano Díaz

Marta Cecilia Torrado Pacheco

**Equipo técnico**

© 2014 Ministerio de Educación Nacional

Todos los derechos reservados

Prohibida la reproducción total o parcial, el registro o la transmisión por cualquier medio de recuperación de información, sin permiso previo del Ministerio de Educación Nacional.

© Ministerio de Educación Nacional

RETOS PARA GIGANTES: Transitando por el saber

Transición Cuadernos de Colecciones y Juegos

ISBN libro: 978-958-691-571-7

ISBN obra: 978-958-691-569-4

Dirección de Calidad para la Educación Preescolar, Básica y Media

Subdirección de Estándares y Evaluación

Ministerio de Educación Nacional

Bogotá, Colombia, 2014

[www.mineducación.gov.co](http://www.mineducación.gov.co)



**ALBERTO MERANI**

Fundación Internacional de **Pedagogía Conceptual**

**Juan Sebastián De Zubiárago**

Director General

**Olga Patricia Parra Sarmiento**

Directora de Unidad

**Alejandro Baquero Susa**

Director de Proyectos

**Sandra Patricia Algarra Re**

Directora del Proyecto

Natalia Medina González

Doris Velasco Parrado

**Autoras**

Doris Velasco Parrado

**Editora**

Karoline Roa Ruiz

**Asesora Especialista \*Psicóloga**

Zaira Andrade R.

**Asesora \* Licenciada en Pedagogía Infantil**

Sonia Lidia Rubio Mendoza - Diego Javier Reyes Durán

**Diseño y diagramación**

Juan Carlos Ricardo Páez

Germán Uriel Gutiérrez Castrillón

Kenny Fernando Bacares

**Ilustración**

Diego Javier Reyes Durán

**Digitalización de imágenes y fotografía**



## ¡A celebrar, a jugar y a aprender!

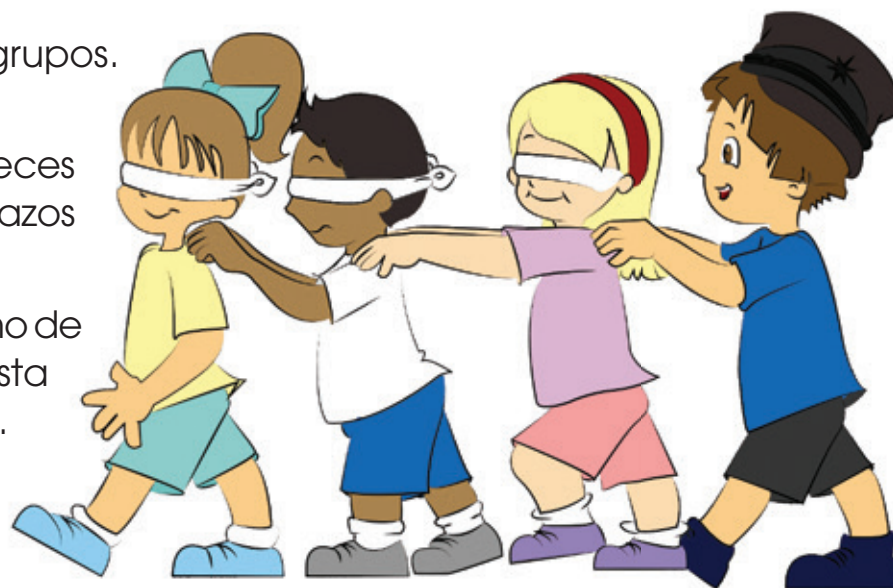
A continuación te damos algunas ideas para que organices juegos en tu fiesta de cumpleaños.

### ¡Trotamundos, al tren!

Me muevo de acuerdo con las señales que otros me dan.

Sigo estos pasos:

1. Divide a los participantes como mínimo en dos grupos. Cada grupo conforma un tren.
2. Ubica cada tren en fila. Los niños que hacen las veces de vagones, se enganchan unos a otros por los brazos del compañero que esté adelante.
3. Todos juegan con los ojos vendados, menos el último de atrás. Este integrante hace las veces de maquinista y es el encargado de conducir y orientar el tren.
4. El maquinista decide el destino de su tren. Para seguirlo, hace una serie de señales que los demás integrantes van pasando de atrás hacia adelante, así:





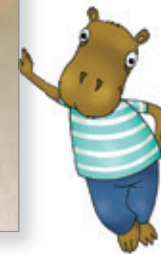
- ◆ Un toque en la espalda significa que el tren camina recto hacia adelante.
  - ◆ Un toque en el hombro derecho significa que el tren gira hacia la derecha.
  - ◆ Un toque en el hombro izquierdo significa que el tren gira hacia la izquierda.
  - ◆ Dos toques en la espalda significa que el tren se detiene.
  - ◆ Tres toques en la espalda significa que el tren camina recto hacia atrás.
5. Cuando el organizador grita ¡cambio!, ¡trotamundos, al tren!, todos los vagones se separan e intentan formar un nuevo tren con los vagones de otros grupos.

## Ciegos y guías

### Permiso que otros me orienten y oriento a los demás.

Algunas personas invidentes se apoyan en una persona que sí puede ver y que le sirve de guía para ubicarlo en algún lugar, evitarle tropiezos o para recorrer la ciudad.

Otras personas invidentes se apoyan en un perro que, además de ser su mascota, ha sido entrenado para guiar y defender a su amo. Incluso, algunos perros son adiestrados para ser guías de otros perros que han perdido la visión.







**Pongo a prueba mi capacidad de ayuda y compañerismo.**

**Sigo estos pasos:**

1. El grupo de participantes se divide en dos: la mitad son ciegos y la otra mitad son guías.
2. Los participantes se organizan en parejas: una persona será el invidente; y la otra, el guía.
3. Las personas que hacen de ciegos cierran los ojos o se los vendan. Las que hacen de guías se ubican delante de su respectivo compañero ciego.
4. Las personas que hacen de ciegos se dejan llevar por sus compañeros guías, tomados de su hombro o de la mano mientras recorren el lugar donde se desarrolla el juego.
5. El guía puede hablar con la persona ciega y explicarle por dónde van pasando mediante frases que inspiren confianza.
6. Luego de cinco minutos, los participantes en cada pareja cambian de papel.

¡Qué compañeristas y buenos amigos podemos ser los humanos y los animales!





## Expreso lo que siento

- \* Al final del ejercicio, comento sobre la experiencia de confiar en el otro:  
¿Es fácil o difícil?, ¿cómo me sentí más cómodo, siendo guía o dejándome guiar?

## ¡A moverme y a expresar!

### Muevo mi cuerpo para manifestar lo que quiero y lo que siento.

- \* Comparto con quienes están a mi alrededor expresando solo con movimientos, sin usar palabras, las acciones que me indican:
  - ◆ Muevo mis brazos para expresar **alegría**.
  - ◆ Muevo mis brazos para expresar **sorpresa**.
  - ◆ Muevo mis manos para expresar **amor**.
  - ◆ Muevo mis manos para expresar **timidez**.
  - ◆ Muevo mis pies para expresar **nerviosismo**.







- \* Escucho el siguiente poema y expreso con mis brazos las expresiones que allí se nombran, mientras lo voy declamando. Lo aprendo de memoria y lo recito cuando reciba la visita de un familiar.

## Brazos traviesos

### (Versos para abrazar a mamá)

Tengo dos brazos traviesos  
que cuchichean un plan:  
si uno se va por delante,  
el otro va por detrás.  
Si uno va por la derecha,  
el otro a la izquierda va.  
Y se acercan a tus hombros  
sin dejarte sospechar,  
pero llegando a tu cuello  
ya no se pueden parar,  
pues lo único que quieren  
es abrazarte mamá.

Jano Antrix (chileno)



## ¡A transformarnos!

### Cambio la forma y el tamaño de mi cuerpo.

- \* Me divierto compartiendo con mis amigos un juego simbólico en el que expresamos y comunicamos diferentes sensaciones con nuestro cuerpo.



### Sigo estos pasos:

1. Me muevo por distintas partes del lugar donde se realiza el juego.
2. Puedo expresarme de pie, sentado o acostado. También, puedo mover todo mi cuerpo o incluso puedo mover solo las manos.
3. Expreso solo con mi cuerpo, sin usar palabras, la situación que el organizador me indica:
  - ◆ Soy un gigante; soy un enano.
  - ◆ Soy una oruga; soy una mariposa.
  - ◆ Soy una hormiga; soy un elefante.
  - ◆ Soy una flor que se abre y se cierra con el sol.
  - ◆ Soy una cometa que se eleva libre y serena; soy una piedra.
  - ◆ Soy un sapito que salta de roca en roca; soy un oso invernal que duerme de día y de noche.







- \* Comento con mis compañeros de juego:
  - ¿Cual situación me gustó representar más?
  - ¿Cuál situación me gustó menos?
  - ¿Puedo ponerme en el lugar de otra persona, de un objeto o de un animal?
  - ¿Cómo me siento al estar en la situación de otro?

## ¡Encuentro mis pares!

### El lenguaje que hablo, guía mis pasos.

Hay ciertas señales que permiten el reconocimiento entre unos y otros y saber que tenemos cosas en común. Por ejemplo, compartir el mismo lenguaje te permite comunicarte.

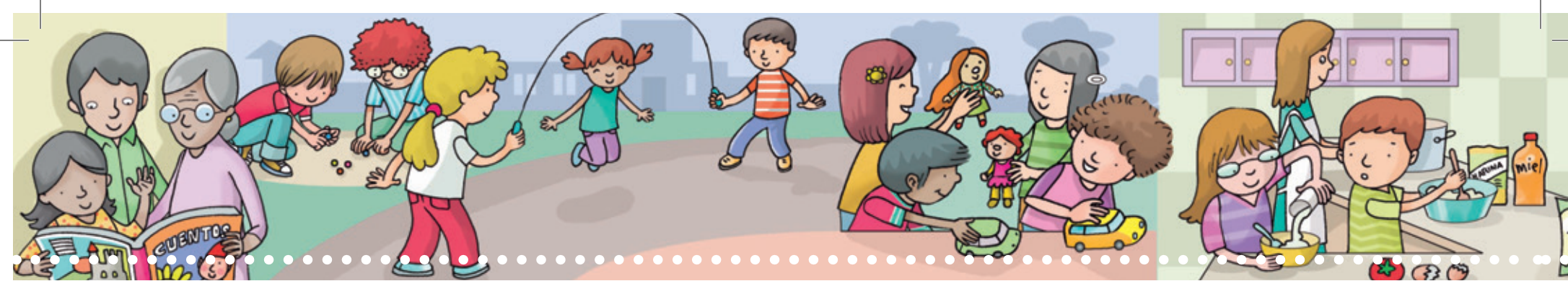
Si hablas el mismo lenguaje, puedes compartir con otros, entender y hacerte entender.

Ahora, juega a armar familias de animales; para ello debes encontrar sus pares al escuchar sus sonidos.

### Sigo estos pasos:

1. Todos los participantes se distribuyen en diferentes zonas del lugar donde se realizará el juego.
2. Cada participante cierra los ojos o los venda.





3. Cada participante imagina (sin decirlo en voz alta) que es un animal y piensa cómo se expresa ese animal y cuál es el sonido que emite cuando quiere comunicarse.
4. El organizador indica el comienzo y cada uno de los participantes imita el animal que escogió expresándose con su lenguaje propio: ladrar, mugir, valar, aullar, rugir, etc.
5. Los animales deben buscar y encontrar su familia guiándose únicamente por el sonido común entre ellos.
6. Cuando todos los participantes hayan encontrado su familia, podrán destapar sus ojos y verificar que estén en el grupo correcto.
7. Cada familia de animales imitará, en conjunto, el sonido y los movimientos del animal que le corresponde.







- \* Comento con mis compañeros de juego:
  - ¿Qué sentí al comunicarme con un lenguaje que no es el humano?
  - ¿Cómo me sentí cuando escuché dentro del juego que había otros "animales" que se comunicaban igual que yo?
  - ¿Fue fácil o difícil encontrar mi familia de animales?

## Juego al semáforo

Hay señales que te comunican sin hablar.

El semáforo es una señal universal de tránsito. Donde quiera que estés, en cualquier parte del mundo, los colores del semáforo significan lo mismo y eso evita que los carros y los peatones provoquen accidentes o los sufran.

En el semáforo, el color **rojo** significa parar, el **amarillo** indica alistarse y el **verde** autoriza arrancar.

- \* Comento con quienes me rodean:
  - ¿Qué pasaría si en cada ciudad los colores del semáforo tuvieran un significado distinto?
  - ¿Por qué es importante tener normas y acuerdos de convivencia?







- \* Juego a transitar bajo las reglas de un semáforo.

### Sigo estos pasos:

1. Los participantes se organizan en parejas.
2. Cada pareja se desplaza libremente por todo el lugar donde se desarrolla el juego.
3. El organizador explica el significado de los colores del semáforo para este juego:
  - ◆ **Rojo:** todos los participantes paran.
  - ◆ **Verde:** el participante de la pareja que va detrás pasa adelante y siguen su marcha.
  - ◆ **Amarillo:** el participante de la pareja que va detrás, da una vuelta alrededor de su compañero y se detiene.
4. Luego de algunos minutos, los participantes en cada pareja cambian de papel.

- \* Comparto mis ideas:

¿Qué pasa si todos cumplimos los acuerdos que hacemos al realizar una actividad?

¿Qué pasa si alguien se confunde o se equivoca en lo que debe hacer?

