

Aprender a convivir en paz...
Desde la Primera Infancia

Actividades para educar ...

Orden

Fascículo

26

Educación Infantil y Primaria

Actividades específicas para
Infantil, 1^a y 2^a Ciclo
de Primaria



WORLD ASSOCIATION OF EARLY CHILDHOOD EDUCATORS
ASOCIACIÓN MUNDIAL DE EDUCADORES INFANTILES
ASSOCIAÇÃO MUNDIAL DE EDUCADORES DE INFÂNCIA
C/ Estrella Polar, 7 Bajo Drch. - 28007 Madrid, España - Tel. (34) 91 501 8754 - Fax (34) 91 504 1821
Email: consultas@waece.org - Web: www.waece.org



AMEI-WAECE
www.waece.org

PROGRAMA DE ACTIVIDADES PARA CENTROS Y MAESTROS

de la

Asociación Mundial de Educadores Infantiles (AMEI-WAECE)

Volumen 26:

ORDEN

Autores:

Equipo Pedagógico de la Asociación Mundial de Educadores Infantiles (AMEI-WAECE)

Maquetación:

Juana Chinchón

Asociación Mundial de Educadores Infantiles (AMEI-WAECE)

C/ Estrella Polar, 7 Bajo Drch. - 28007 Madrid, España

Tel. (34) 91 501 8754 - Fax (34) 91 504 1821

Email: consultas@waece.org - Web: www.waece.org

Reservados todos los derechos. Está prohibido, bajo las sanciones penales y el resarcimiento civil previstos en las leyes, reproducir, registrar o transmitir esta publicación, íntegra o parcialmente por cualquier sistema de recuperación y por cualquier medio, sea mecánico, electrónico, magnético, electrónico, por fotocopia o por cualquier otro, sin la autorización previa por escrito de la Asociación Mundial de Educadores Infantiles

Copyright © Asociación Mundial de Educadores Infantiles (AMEI-WAECE)

Definición

Educamos: El Orden

El término Orden aparece con una gama infinita de significados y definiciones en todos los diccionarios, y que van desde su consideración como un valor, hasta su apreciación como concepto matemático, musical o estructura institucional, entre tantos otros.

Así, el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española inicia sus definiciones planteando al orden como la colocación de las cosas en el lugar que les corresponde o la buena disposición de éstas entre sí, y su sucesión o serie, la relación de los objetos entre sí.

Ya entrando en un plano más psicológico o educativo lo define como la regla o modo que se observa para hacer las cosas, el método que se sigue para hacer algo, la ubicación de las cosas siguiendo un determinado criterio de organización en el lugar apropiado o en el que le corresponde.

Otros diccionarios lo plantean como la organización de las partes para hacer algo funcional y preciso, lo que incluye una idea de finalidad y una acción inteligente. Es lo opuesto a la desorganización, el desorden o el caos, siendo un método organizado y coordinado de funcionar o desarrollar algo.

Finalmente, el Diccionario de la Asociación Mundial de Educadores Infantiles lo señala como la habilidad intelectual que consiste en disponer de forma sistemática un conjunto de datos a partir de un atributo determinado.



Particularidades Educación Infantil



Se dice que el orden es la disposición metódica, concertada y armoniosa de las cosas, es una regla establecida por la naturaleza para el desenvolvimiento de los hechos y fenómenos. También el orden se relaciona con la paz y la tranquilidad.

Ordenar es pues, el poner en orden, alinear, clasificar, arreglar, encaminar y dirigir a un fin, y en matemáticas, disponer en los términos de manera que sus grados vayan decreciendo o aumentando constantemente.

El orden está en todas las cosas humanas, y permite el ahorro de esfuerzo y energía: una cosa desordenada funciona mucho peor que una ordenada. Un niño ordenado es un niño tranquilo, que sigue un método para hacer las cosas, que organiza su actividad.

El niño pequeño tiende a ser desordenado, porque no comprende que las cosas han de hacerse de determinada manera. Es función de la educación irle progresivamente ordenando su comportamiento, ello le trae armonía, paz y buena disposición hacia las cosas. Su vida ha de tener también un orden, que se expresa en un horario, en un régimen organizado de su vida cotidiana que le ayuda a tener estabilidad emocional.

El niño también debe aprender que las cosas tienen un orden, tanto para hacer una poesía, como para elaborar una música, como para contar y narrar, es por eso que se le han de enseñar actividades en las que tenga necesidad de hacer uso de un ordenamiento o de comprender un orden de cosas.

En la base de la disciplina está el orden: las cosas han de hacerse de una manera, ello ahorra esfuerzo y granjea la aprobación adulta, pues un niño desordenado y malcriado no concita elogio, algo que le es indispensable para la formación de una autoestima adecuada.

En la escuela infantil hay que organizar la vida del niño, darle un ordenamiento a su vida y sus acciones, y dentro de una independencia que también es necesario propiciarle, hacer posible que tenga una conducta socializada y de buena relación con los demás.



Actividad nº 1

“El gatito desordenado”



Resumen de la actividad:

La actividad se ha de iniciar con una conversación para situar a los niños en el contenido y diagnosticar el nivel de comprensión que tienen de lo que constituye el orden y el ordenar, luego en una segunda parte se hará una narración, para en la tercera hacer su análisis valorativo, y concluir con una actividad de educación plástica referida al tema.

Objetivos:

- Enseñar las nociones iniciales de la importancia del orden a los niños.
- Valorar el nivel de comprensión respecto a esta cualidad.

Procedimientos:

- Conversación
- Narración
- Acciones prácticas

Actividad nº 1

Recursos materiales:

- Texto del cuento, láminas representativas de la trama, materiales para actividades plásticas (pinceles, lápices, papel, témperas, rotuladores, entre otros).

Desarrollo de la actividad:

1ª Parte

El educador introduce el tema en una reunión informal del grupo infantil, haciendo preguntas a los niños para inicial una conversación sobre el mismo, por ejemplo:

- 📎 ¿Sabéis lo que es un orden?
- 📎 ¿Qué significa ordenar?
- 📎 ¿Es bueno o malo ser ordenado? ¿Por qué?
- 📎 ¿Qué pasa si no somos ordenados en el aula?
- 📎 ¿Quiénes aquí se consideran ordenados?

Después de comentar las respuestas probablemente concretas de los niños, el educador tratará de llevarlos a comprender que el orden es algo consustancial en la vida, y que todo, desde comer hasta hacer música, tiene un orden.

2ª Parte

Se contará el cuento seleccionado, con la debida entonación y emoción. El educador podrá apoyarse en láminas elaboradas previamente con diversas escenas del argumento:

"El gatito desordenado"

Pues cuentan de un gatito muy juguetón que vivía con su mamá en un enorme almacén de ropas. Era gris con rayitas blancas y negras, y tenía los ojos verdes. Mamá Gataza le puso como nombre Gatito Juguetón.

Mamá Gataza se pasaba toda la noche ocupada cazando ratones, pues no había uno que se le escapara, además de que esa era su función en aquel enorme almacén.

Cuando Gatito Juguetón empezó a ser grandecito, Mamá Gataza lo sentó y le dijo:

- *Tienes que aprender a cazar ratones. Para eso tienes que seguir un orden: primero aprender a afilarte las uñas, luego cómo acercarte a los ratones sin que te vean ni huelan, más tarde como atraparlos, y al final, como defenderte de los perros por si alguno te sorprende cuando estás cazando.*

Actividad nº 1

Aquel orden de cosas no le agradó mucho a Juguetón, y cuando su mamá lo llamó para enseñarle como afilar sus uñas, le contestó:

- Mamá Gataza, ya lo sé.

Unos días más tarde la mamá gata quiso enseñarle como acercarse inadvertido a los ratones, pero Juguetón, que solo quería jugar, le dijo:

- Mamá Gataza, ya yo sé.

Días más tarde, la gata pretendió demostrarle como se cazaba al ratón, y de nuevo Gatito Juguetón le dijo:

- Mamá, ya lo sé.

Finalmente, un buen día le propuso mostrarle como escapar de los perros y de nuevo le contestó:

*- Mamá, ya yo sé. Y se fue a jugar como siempre.
- Eres un sabelotodo, -contestó la Mamá Gataza, perdiendo la paciencia-, así que no trataré de enseñarte nada más, pero vamos a ver como te las arreglas, porque ya eres bastante grande y es hora de que salgas solo. Pronto voy a tener otros gatitos y tendré que ocuparme de ellos.*

De momento Gatito Juguetón se preocupó, pero enseguida pensó:

- ¡Qué va! Mamá Gataza lo dice para asustarme, -y como siempre se fue corriendo a jugar.

Esa noche Gatito Juguetón no vió a Mamá Gataza. Llegó la mañana y la buscó y la buscó, pero no pudo encontrarla. Ya por la tarde la encontró dentro de una gran caja con tres gatitos recién nacidos..

- Mamá Gataza, Mamá Gataza -le dijo Juguetón bien calladito al oído-, tengo mucha hambre, porque desde ayer no he comido nada.

Pero, contestó la gata:

- ¿Cómo es eso? ¿Es que no has podido atrapar ni un solo ratón?

Y Gatito juguetón bajando la cabeza, porque le daba mucha vergüenza, le respondió:

- Es que no sé que me pasa que todos se me escapan.

Actividad n° 1

- Pero, -contestó Mamá Gataza-, ¿no eras tú el que decía ya lo sabía todo y no quiso aprender el orden de las cosas que yo quería enseñarte?
- Sí, Mamá Gataza, pero la verdad es que lo decía para irme a jugar.
- ¿Y que piensas hacer ahora?
- Pues, si tú me dejas, aprender cuando empieces a enseñar a mis hermanitos.

Y desde entonces a todo el mundo le extraña ver a Mamá Gataza con tres gatitos chiquititos y uno grandote, enseñándoles todo lo que tienen que saber los gatos. Y cuando le preguntaban siempre respondía:

- Es que mi hijo mayor, por no aprender el orden de la vida de un gato, se quedó sin saber porque sólo pensaba en jugar. Y ahora se dá cuenta de lo tonto que fue, y quiere saber como debe ser un gato.”

3ª Parte

Los niños en asamblea con el educador harán un análisis de la conducta del gato Juguetón, y se procurará que los niños lleguen a conclusiones respecto a:

1. La necesidad de aprender para poder saber y conocer las cosas.
2. Para aprender hay que seguir un orden, primero lo más fácil y luego lo más difícil.
3. Es bueno ser ordenado.
4. El que es desordenado siempre se busca problemas.

4ª Parte

Después de discutir el cuento, el educador propondrá a los niños que dibujen escenas del cuento del Gatito desordenado, y de otras que se les ocurran, con estos dibujos se podrá posteriormente hacer una colección para ponerla en exposición en el aula.

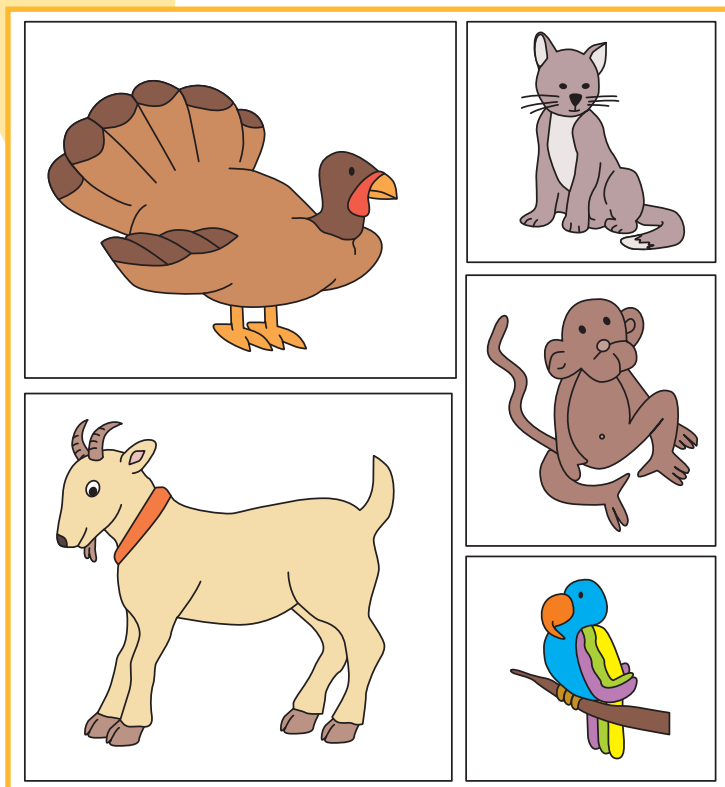
Actividad nº 1

Valoración Criterial

Conducta observada	Si	No	Comentarios
Mostraron nociones elementales de lo que significa un orden.			
Necesitaron ayuda para relacionar el orden en el cuento.			
Son capaces de repetir parte del cuento con cierto orden.			
Entendieron porqué el gatito del cuento es desordenado			
Hicieron comentarios respecto a ordenar cosas.			

Actividad n° 2

“Con real y medio”



Resumen de la actividad:

Se trata de la lectura de una poesía del folklore venezolano en la que es necesario seguir un orden para comprenderla. En la primera parte el educador señalará este aspecto primordial y pedirá su opinión a los niños, en una segunda se leerá la poesía, y en una tercera se hará el análisis de lo que quiere decir.

Objetivos:

- ❖ Ayudar a los niños a entender que las cosas tienen un orden.
- ❖ Demostrarles la relación del orden con una poesía.

Procedimientos:

- ❖ Conversación
- ❖ Lectura de un texto literario
- ❖ Análisis conjunto

Actividad n° 2

Recursos materiales:

- Textos de la poesía y láminas de los animales que intervienen.

Desarrollo de la actividad:

1ª Parte

En la asamblea el educador recuerda a los niños la moraleja del cuento del gato desordenado y les pregunta al respecto:

- ✎ ¿Creéis que solo para aprender a cazar hay que seguir un orden?
- ✎ ¿En que otras cosas hay que considerar un orden?
- ✎ ¿Qué pasa si en una poesía no se respeta el orden?
- ✎ ¿Qué hay que hacer para aprender el orden de una poesía?

Tras oír las opiniones de los niños, les plantea leerles una poesía complicada, en la que si se salta el orden ya nadie puede entender lo que pretende decir la poesía.

2ª Parte

Lectura de la poesía:

“Con real y medio”

*Con real y medio compré una pava,
Y la pava tuvo un pavito.
Tengo la pava, tengo el pavito
Y siempre tengo mi real y medio.*

*Con real y medio compré una gata,
Y la gata tuvo un gatito.
Tengo la gata, tengo el gatito,
tengo la pava, tengo el pavito,
y siempre tengo mi real y medio.*

*Con real y medio compré una chiva,
y la chiva tuvo un chivito,
tengo la chiva, tengo el chivito,
tengo la gata, tengo el gatito,
tengo la pava, tengo el pavito,
y siempre tengo mi real y medio.*

Actividad n° 2





*Con real y medio compré una mona,
Y la mona tuvo un monito,
tengo la mona, tengo el monito,
tengo la chiva, tengo el chivito,
tengo la gata, tengo el gatito,
tengo la pava, tengo el pavito,
y siempre tengo mi real y medio.*

*Con real y medio compré una lora,
Y la lora tuvo un lorito.
Tengo la lora, tengo el lorito,
tengo la mona, tengo el monito,
tengo la chiva, tengo el chivito,
tengo la gata, tengo el gatito,
tengo la pava, tengo el pavito,
y siempre tengo mi real y medio.*

Folklore venezolano

3ª Parte

El educador puede releer la poesía. Luego analiza con los niños el orden de los versos y que significan dentro del poema. Podrá hacer preguntas como:

-  ¿Por qué creéis que hay un orden en esta poesía?
-  ¿Qué pasaría si no se sigue el orden?
-  ¿Puede agrandarse la poesía?
-  ¿Qué hay que hacer para alargar la poesía?

Tras la discusión se pueden añadir personajes de animales al poema, para demostrar que si se sigue el orden el mismo mantiene su sentido y su sonoridad.

Este poema puede ser musicalizado y convertido en un juego de competencias en el que ganen aquellos que sean capaces de mantener el orden, y pierdan los que al repetirlo se equivoquen.

Actividad nº 2

Valoración Criterial

Conducta observada	Si	No	Comentarios
Supieron explicar porqué el cuento tiene un orden.			
Necesitaron ayuda para comprender el orden del cuento.			
Pudieron añadir mas animales para formar nuevas estrofas.			
Necesitaron ayuda para seguir con orden la lectura del cuento.			
Manifestaron interés por ser ordenados.			

Actividad n° 3

“¿Dónde está el orden?”



Resumen de la actividad:

En una primera parte el educador plantea a los niños el objetivo central de la actividad para valorar las nociones que tienen del orden en los hechos de la naturaleza, en una segunda lee poemas que se relacionan con estos hechos, y finalmente se hace una sesión dinámica para comprobar lo asimilado.

Objetivos:

- ❖ Determinar el nivel de comprensión del orden en algunos hechos de la vida cotidiana.
- ❖ Demostrar el orden en los hechos de la naturaleza.

Procedimientos:

- ❖ Conversación
- ❖ Lectura de poesías
- ❖ Preguntas y respuestas

Actividad nº 3

Recursos materiales:

- Textos de las poesías utilizadas, láminas con escenas referidas a los hechos que se presentan en las poesías.

Desarrollo de la actividad:

1ª Parte

El educador sitúa el contenido de la actividad mediante preguntas que hace a los niños para despertar su curiosidad respecto al tema, para ello puede iniciar esta fase diciendo:

“Ya hemos visto que para aprender bien hay que hacer las cosas en orden, incluso para decir una poesía. Pero, ¿os habéis preguntado en que otras cosas también hay siempre un orden?”

El educador dejará que los niños se expresen libremente, para luego proponer que en la naturaleza todo se hace en orden y que para ello va a leerles poesías en que se demuestra eso.

2ª Parte

Consistirá en la lectura de poesías breves en las que se señala un orden en los hechos de la naturaleza. Para ello pide a los niños que observen donde está dado el orden, para luego analizarlo. El educador podrá elaborar esas poesías o tomar algunas escritas por autores literarios, tales como:

“El Año”

*Señorita Primavera
es la primera.*

*Caballero Don Verano
va de su mano*

*Don Otoño ciclonero
es el tercero*

*Y Don Invierno
cierra el cuaderno.*

Actividad n° 3

“El reloj”

*En mi casa hay un reloj
Tic-tac, dice; dice tic-tac
Cuando la alarma suena
por la madrugada
ya sé que mi papá
se vá a trabajar.
Cuando la aguja grande
está arriba, arriba
Junto a la chiquita
Mirta Aguirre
ya sé que tengo hambre
y vamos a almorzar.*

*Qué cosa tan curiosa
es un reloj
También le dice a uno
cuando hay que dormir*

Adaptación de un cuento de V. López

“Doña Semanita”






*Doña semanita
tiene siete hijos
la mitad son blancos
la mitad negritos.
Son lunes y martes,
miércoles y jueves,
y viernes y sábado,
y el domingo al fin,
que nunca trabaja
y es un bailarín.*

Folklore popular.

3ª Parte

El educador en reunión con todo el grupo plantea el análisis de las poesías, procurando que los niños hagan sus propias conclusiones. Para este propósito podrá hacer preguntas como las siguientes:

Actividad nº 3

-  ¿De qué tratan las poesías que se han recitado?
-  ¿Creéis que el año tiene un orden?¿Y la semana?¿Y el día?
-  ¿Qué pasaría si se cambiara ese orden, como que el miércoles fuera primero que el lunes?
-  ¿En que otras cosas de la naturaleza se puede ver un orden?
-  ¿Es bueno que haya orden en la naturaleza?

Finalmente el educador hará un resumen con los criterios de los niños para sentar nociones definidas sobre la necesidad de un orden en la naturaleza, que todos estos hechos se dan en un orden, y que cuando el orden se altera, hay problemas.

Valoración Criterial

Conducta observada	Si	No	Comentarios
Se percataron de que las poesías tienen un orden.			
Necesitaron ayuda para entender el orden en las poesías.			
Relacionaron el orden con los hechos de la naturaleza (año, semana, día).			
Sugirieron nuevos hechos que se presentan en orden.			
Manifestaron interés por ser considerados como ordenados.			

“Amambrocható”



Resumen de la actividad:

La actividad consiste en un juego de movimiento, y para tener éxito es necesario seguir un orden determinado, que se especifica en las reglas. En la primera parte el educador analiza con los niños el porqué del orden, en una segunda se realiza el aprendizaje de la letra y música del juego, y en una tercera se realiza el juego con todo el grupo infantil.

Objetivos:

- ❖ Demostrar a los niños que también hay un orden.
- ❖ Hacerles seguir las reglas del orden en un juego.

Procedimientos:

- ❖ Conversación
- ❖ Juego

Actividad n° 4

Recursos materiales:

- No son indispensables pero pueden incorporarse láminas representativas de los instrumentos de los oficios señalados por los niños.

Desarrollo de la actividad:

1ª Parte

Se presenta a los niños otra faceta del tema que se ha venido tratando, para ello habrá de tener una conversación inicial, apoyada con preguntas.

“Habéis visto como el orden está en muchas cosas de la naturaleza. Hoy vamos a ver como también está en los juegos, que siguen un determinado orden y que si no se cumple el juego no funciona bien. Para ello hemos seleccionado el juego de “Amambrocható”, que aprenderemos la música y el texto. también, como se juega y que acciones realizar, y una vez que lo sepamos, jugaremos siguiendo las instrucciones.

2ª Parte

El educador explica las reglas del juego de movimiento, cómo deben colocarse, qué acciones hacer, entre otras cosas, enfatizando en el mantenimiento del orden lo que se dice en el texto, para que el juego salga bien.

A continuación se procede al aprendizaje del texto y la música:

“Amambrocható”

*Amambrocható,
Matandile, dile, dile (o matarile, rile, rile, como se dice en algunas regiones)*

*Amambrocható,
Matandile, dile, do.
¿Qué quería usted?
Matandile, dile, dile
¿Qué quería usted?
Matandile, dile, do.*

*Yo quería un niño(a)
Matandile, dile, dile,
Yo quería un niño(a)
Matandile, dile, do.
¿Qué niño quería usted?*

Actividad n° 4

Matandile, dile, dile
¿Qué niño quería usted?
Matandile, dile, do.
Yo quería a (nombre del niño(a)),
Matandile, dile, dile
Yo quería a (nombre)
Matandile, dile, do.

¿Qué oficio le va a poner?
Matandile, dile, dile,
¿Qué oficio le va a poner?
Matandile, dile, do.

Le pondremos (oficio)
Matandile, dile, dile,
Le pondremos (oficio)
Matandile, dile, do.

Ese oficio no le agrada,
Matandile, dile, dile,
Ese oficio no le agrada,
Matandile, dile, do.

Ese oficio sí le agrada
(se repite toda la estrofa).

Le daremos la media vuelta,
y se comerá un melón.
En el medio del salón
hay un viejo barrigón.

3ª Parte

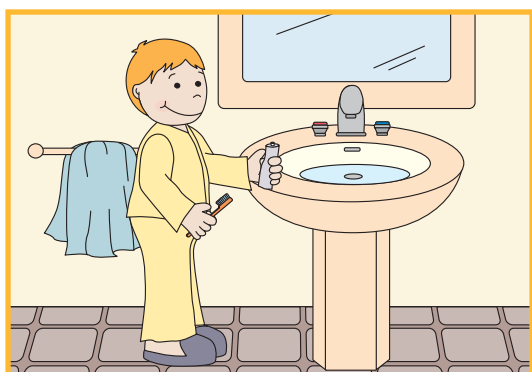
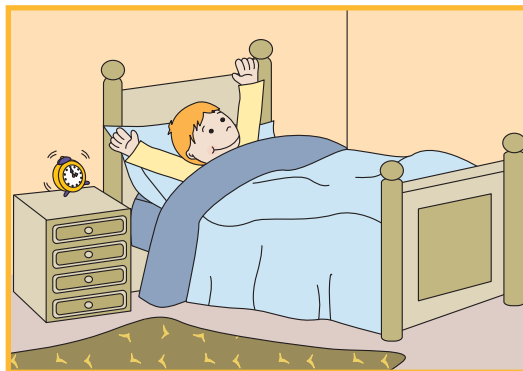
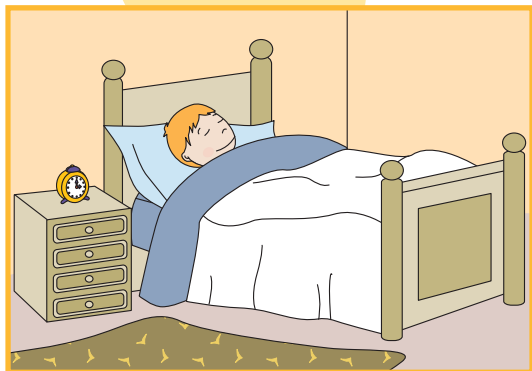
Consiste en la realización del juego de movimiento.

Actividad nº 4

Valoración Criterial			
Conducta observada	Si	No	Comentarios
Se percataron del orden del juego y asimilan sus reglas.			
Necesitaron ayuda para entender el orden en el juego.			
Realizaron el juego con el orden apropiado.			
Sugirieron nuevos niños y oficios en el orden que se presentan en el juego.			
Supieron organizarse para la realización del juego.			

Actividad nº 5

“A ordenar las tarjetas”



Resumen de la actividad:

Consiste en un juego didáctico en el que hay que colocar tarjetas en un orden de actividades de la vida cotidiana del niño. En una primera parte el educador explica el contenido y las reglas del juego. En una segunda los niños realizan el juego, y en una final valoran los resultados de la actividad.

Actividad nº 5

Objetivos:

- Enseñar a los niños a utilizar un orden para resolver una tarea.
- Demostrar que en las actividades de la vida cotidiana existe un orden.

Procedimientos:

- Lúdico
- Conversación

Recursos materiales:

- Juegos de tarjetas con actividades de la vida cotidiana.

Desarrollo de la actividad:

1ª Parte

Se explica a los niños en qué consiste el juego. Tendrán que resolver una tarea que consiste en colocar en orden lógico un juego de tarjetas que se les entrega, y que representan escenas de un proceso de la vida cotidiana.

Los juegos de tarjetas serán hasta de cinco escenas, y su número será acorde a la edad de los niños, tres para los grupos más pequeños, y hasta cinco, para los grupos de más edad.

Ejemplo de un juego de tarjetas:

1. Niño dormido en la cama
2. Niño que se despierta al oír un despertador que suena.
3. Niño lavándose los dientes en el baño.
4. Niño desayunando.
5. Niño que va camino de la escuela infantil.







Las reglas del juego son:

- Se formarán equipos en grupos pequeños.
- Se depositarán en cada caja grande todas las tarjetas de las diferentes series (no más de cuatro series).
- A la voz de mando los equipos sacarán las tarjetas y ordenarán las escenas de la serie.
- Ganará el equipo que más rápido coloque las series en el orden que corresponda.

Actividad n° 5

2ª Parte

Se realiza el juego. El educador dejará que los niños trabajen por sí solos y tendrá lista una hoja de anotaciones en la que destaque los comentarios que estime relevantes. Entre esos elementos valorará:

-  Si muestran organización en su labor de equipo.
-  El número de intentos que realizan para ordenar las tarjetas.
-  Si cambian con frecuencia su estrategia de trabajo.
-  Si abandonan la tarea y hay que estimularlos a que continúen.
-  Si muestran señales de aburrimiento o falta de interés.
-  Si hay signos de ansiedad por terminar.

3ª Parte

Se realiza el análisis de las series y se declararán ganadores a los que mayor número de series haya completado satisfactoriamente. El educador ha de resumir esta actividad enfatizando en la continuidad del orden en las actividades de la vida cotidiana.

Valoración Criterial			
Conducta observada	Si	No	Comentarios
Insistieron en la solución de las series planteadas hasta que encuentran la solución.			
No encontraron la solución de las series y piden ayuda de inmediato, si bien permanecen realizando la actividad.			
Se mostraron interesados, pero se aburren rápido y abandonan la tarea.			
Resolvieron la mayoría de las series.			
Mostraron comportamientos desordenados durante la actividad.			

Actividad nº 6

“Vamos a ordenar el aula”



Resumen de la actividad:

Se mostrará a los niños cómo organizar los rincones de juego del aula infantil.

Para esto se seleccionarán tres rincones de juego, que podrán ser el de artes plásticas, el de biblioteca y de música. En una primera parte el educador motiva y explica la actividad, forma los equipos y plantea la tarea; en una segunda los niños realizan la tarea encomendada, y en una tercera analizan los procedimientos utilizados por cada grupo y se determinan los vencedores.

Objetivos:

- ❖ Determinar la asimilación por los niños de las nociones de orden.
- ❖ Valorar su organización para la realización grupal de la tarea.

Procedimientos:

- ❖ Conversación
- ❖ Acciones prácticas
- ❖ Ejemplos

Actividad n° 6

Recursos materiales:

- Los propios de cada rincón de juego, útiles de limpieza.

Desarrollo de la actividad:

1ª Parte

Previamente el educador habrá quitado todos los elementos y atributos de cada rincón, y los agrupa separadamente en una parte del aula, procurando que el número de objetos sea mas o menos semejante.

Luego en la asamblea reúne a los niños y les explica:

“El fin de semana fumigaron el centro infantil y para ello hubo que recoger todos los muebles y materiales en cada aula. Ya hemos reorganizado la nuestra pero aún faltan tres rincones de juego por volver a montar. Para hacerlo se han de formar tres equipos, uno para cada rincón, cada equipo se pondrá primero de acuerdo sobre como van a hacer la tarea, y luego la harán”.

Luego el educador una vez distribuidos los integrantes de cada equipo deja a los propios niños organizar su actividad. Durante esta fase preparatoria valorará:

- Si los niños se distribuyen las tareas o se concretan a esperar la actividad.
- Si se ponen de acuerdo en el orden de hacer las cosas (modelan la tarea).
- Si no saben que hacer.

2ª Parte

Consiste en la realización de la tarea designada. Durante la misma el educador se abstendrá de participar u orientar, dejando que los niños actúen por sí solos y resuelvan sus propios conflictos. Solo intervendrá en una situación que lo justifique.

Durante el transcurso de la tarea observará a los equipos trabajando y anotará:

- Si se mantienen ajustados al plan previamente previsto por ellos mismos.
- Si no tienen una idea común, y cada cual hace lo que le parece.
- Si surgen conflictos por la disposición o posesión de los objetos.
- Si muestran interés y concentración en lo que hacen.
- Si comentan entre sí cómo arreglar las cosas durante la tarea.
- Si se distraen por estímulos ajenos a la actividad.

Actividad nº 6

3ª Parte

En el grupo se discutirá que equipo ha hecho el mejor trabajo y al cual se designa como ganador. Para alcanzar este veredicto los niños han de fundamentar las razones por las que consideran ganador o perdedor a un equipo.

En caso de un empate podrá solicitarse la presencia de un juez externo (un educador de otro grupo) que valore cual es el rincón mejor organizado.

El educador aprovechará para reforzar las nociones de orden y como su seguimiento facilita la acción y conduce al triunfo.

Valoración Criterial			
Conducta observada	Si	No	Comentarios
Fueron capaces de organizarse para la ejecución de la tarea.			
No encontraron la manera de ponerse de acuerdo para resolver la tarea.			
Aparecieron muchos conflictos durante la ejecución de la actividad por causa de la tarea en sí.			
Mostraron asimilación y conocimiento de la necesidad del orden para hacer bien las cosas.			
Mostraron comportamientos ordenados durante la actividad.			
Mostraron un comportamiento ordenado en otras acciones de la vida cotidiana.			

Particularidades

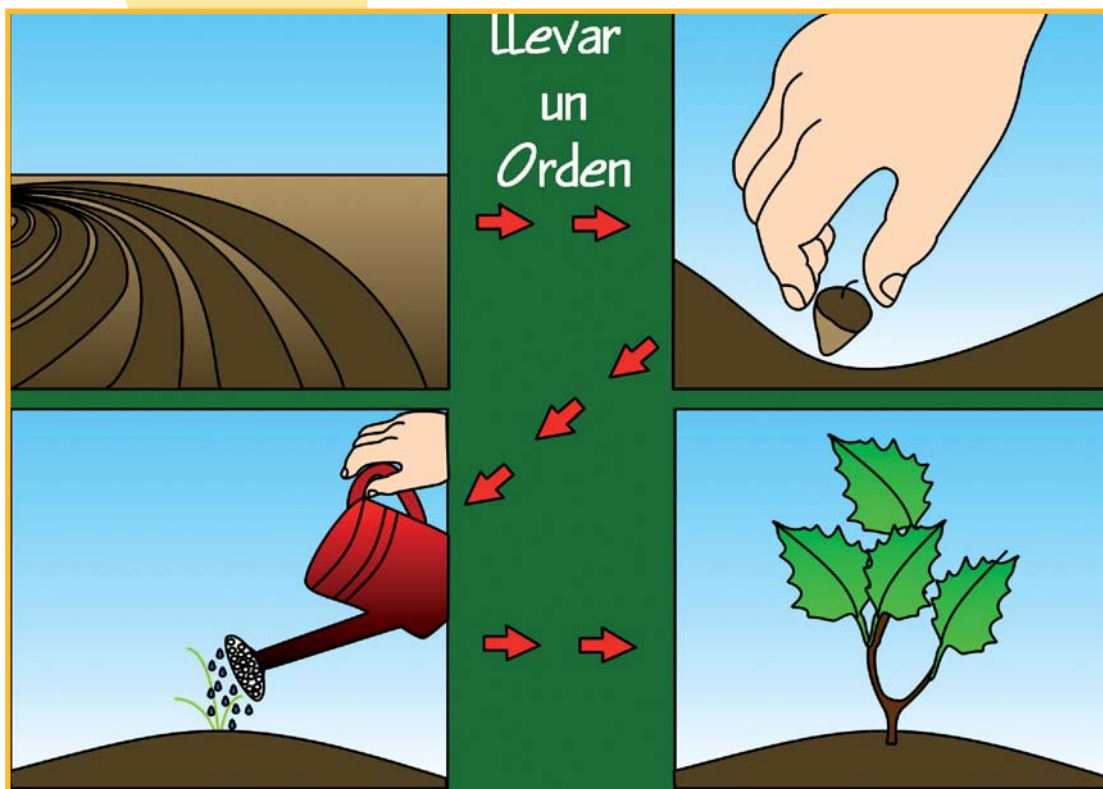
1° y 2° Primaria

El orden se plantea que es aquello que posibilita la organización de las partes para hacer algo funcional y preciso, esto implica señalarse un objetivo para la acción y a la vez demuestra una conducta inteligente, por lo que suele ser un método organizado y coordinado de funcionar o desarrollar algo. Es por eso que desde el plano psicológico, y en su esencia como valor, se le señala como una habilidad intelectual que posibilita disponer de forma sistemática de un conjunto de datos a partir de un atributo determinado.

Cuando el niño y la niña ingresan a la escuela primaria, ya se ha trabajado previamente en este valor durante la educación infantil, pero aún las posibilidades psicológicas de su uso son poco sólidas. Las nuevas condiciones organizativas que el medio escolar plantea a los preescolares les obliga a asimilar de manera más rápida la organización y disciplina escolares para poder tener éxito en el proceso pedagógico, lo cual implica siempre un orden determinado para hacer las cosas.

El maestro del primer ciclo debe trabajar para transformar la conducta generalmente desorganizada de estos niños y niñas a formas más socializadas de expresión, por lo que organizar actividades pedagógicas que conduzcan a los alumnos a asimilar patrones de orden, es de primera importancia. En este sentido el uso de los contenidos de la educación plástica, la música, las matemáticas y la educación sensorial constituyen vías muy efectivas para fomentar la organización de la conducta de estos alumnos.





Resumen de la actividad:

La actividad consiste en un juego didáctico en el que han de corresponderse representaciones gráficas (modelos) que indican un orden de procesos de hechos de la naturaleza y la vida social. Para llevar a cabo el juego los alumnos han de descifrar el orden más apropiado para darle solución a las situaciones planteadas, para lo cual en pequeños grupos harán el análisis del contenido de los modelos, llegarán a una conclusión y pasarán a examinar otro modelo, y así sucesivamente, hasta que un equipo sea el triunfador.

Luego de terminado el juego harán un estudio de documentos para buscar la información de cuantos conceptos pueden agruparse bajo el término de orden, ganando el equipo que más acepciones encuentre.

Actividad n° 1

Objetivos:

- ❖ Consolidar la habilidad intelectual del orden para resolver una tarea
- ❖ Comprobar la existencia del orden en muchas actividades humanas
- ❖ Reforzar la actividad de la modelación temporal
- ❖ Iniciar en las técnicas de estudio de documentos

Procedimientos:

- ❖ Lúdico
- ❖ Conversación
- ❖ Búsqueda bibliográfica
- ❖ Utilización de modelos

Recursos materiales:

- ❖ Juegos de representaciones gráficas con procesos de la vida natural y social, cuadernos de trabajo, grabadoras

Desarrollo de la actividad:

Fase de orientación:

El maestro motiva a los alumnos explicándoles las particularidades del juego. En éste ellos tendrán que resolver una tarea que consiste en situar en orden lógico un juego de representaciones gráficas que implican un modelo que se les entregan, y que expresan escenas de hechos de la naturaleza y la vida social.

Para esto harán equipos de cuatro o cinco niños. Los juegos de las representaciones gráficas serán hasta de cinco escenas, y su número estará en dependencia de la cantidad de grupos que se formen.

Las escenas serán diversas y cada juego de modelos de cinco corresponderá a un hecho o proceso dado. Un ejemplo de un modelo puede ser.

6. Un pedazo de terreno con la tierra removida
7. Un hueco hecho en la tierra
8. Una semilla que se deposita en el hueco
9. Una mano que riega con agua el hueco tapado
10. Una pequeña planta que surge de la tierra

El maestro creará cuantos modelos estime conveniente, siempre en grupos de cinco escenas.

Actividad nº 1

Las reglas del juego son:

- ✎ Se formarán equipos en pequeños grupos.
- ✎ Se depositarán en una caja grande todas las representaciones gráficas de las diferentes series (según el número de equipos)
- ✎ A la voz de mando los equipos sacarán los modelos y ordenarán las escenas de cada serie
- ✎ El equipo que empiece con un tipo de escenas solo podrá tomar los modelos correspondientes de ese hecho, caso de tomar de otro, lo devolverá de inmediato a la caja.
- ✎ Si un equipo termina una serie podrá iniciar otra serie, y el equipo que tenga escenas de dicha situación tendrá que devolverlas a la caja.
- ✎ Ganará el equipo que más rápido coloque las series en el orden que corresponda y haga más series.

Luego orienta que una vez terminado el juego los alumnos harán una requisa bibliográfica en la biblioteca para buscar cuantas cosas pueden incluirse utilizando el orden o la palabra orden tales como:

- ✎ Decir el orden del día
- ✎ A la orden
- ✎ Sin orden ni concierto
- ✎ El orden lingüístico
- ✎ El orden musical
- ✎ Orden corintio
- ✎ Orden de batalla
- ✎ Orden de los Caballeros Teutónicos
- ✎ Orden de caballería
- ✎ Orden militar





Gana el equipo que más conceptos encuentre y explique por qué se utiliza el orden.

Fase de ejecución:

Se realiza el juego didáctico. El maestro permitirá que los alumnos trabajen por sí solos y solo intervendrá en el caso de que surjan conflictos por la posesión de las representaciones gráficas (modelos). Durante la ejecución valorará:

- ✎ Si los alumnos muestran organización en su labor de equipo
- ✎ El número de pruebas que realizan para ordenar los modelos
- ✎ Si elaboran una secuencia de acciones para asumir la tarea
- ✎ Si cambian con frecuencia su estrategia de trabajo

Actividad nº 1

-  Si abandonan la tarea y hay que estimularlos a que continúen
-  Si muestran señales de aburrimiento o falta de interés
-  Si hay signos de ansiedad por terminar
-  Si se destacan vivencias positivas durante el transcurso de la actividad

Luego realiza el análisis de las series y se declara ganadores a los que mayor número de series haya completado y en el orden previsto. A su vez reforzará el hecho de que la solución de las tareas estriba en el seguimiento de un orden lógico de los hechos mostrados en los modelos.

Los alumnos entonces van a la biblioteca y ayudados por el bibliotecario, buscan en libros y revistas las referencias bibliográficas en que esté incluido el término orden. Posteriormente discuten los resultados en el aula.

Fase de control:

El control inicial estará dado en el grado en que cada equipo es capaz de establecer un orden en sus modelos, justificando de manera apropiada la secuencia del hecho en cuestión. El maestro podrá a su vez hacer preguntas al respecto.

Los controles intermedios estarán en el número y correspondencia de los conceptos hallados por cada equipo y en la calidad de la explicación del porqué de su inclusión.

El control final podrá ser una breve descripción de cada alumno de lo que personalmente considera que es el orden, ejemplificándolo con una situación de su propia vida diaria.

Actividad nº 2



Resumen de la actividad:

La actividad tiene como forma organizativa un juego motor, en el cual es indispensable mantener un orden específico de acciones para obtener el éxito, mediante la utilización de planos y esquemas complejos que indican instrucciones a seguir. La misma concluye con la evaluación de las acciones realizadas.

Objetivos:

- ❖ Mantener una secuencia dada de acciones para poder realizar con éxito una actividad.
- ❖ Lograr el seguimiento de reglas durante una actividad que implica combinar acciones físicas e intelectuales
- ❖ Reforzar y ejercitar en la utilización de planos y esquemas

Procedimientos:

- ❖ Lúdico
- ❖ Acciones prácticas
- ❖ Utilización de planos y esquemas (modelación)

Actividad n° 2

Recursos materiales:

- Cartones para recortar las figuras que serán colocadas en el trayecto, tijeras, lápices, papel para los planos y esquemas de los diferentes trayectos.

Desarrollo de la actividad:

Fase de orientación:

El docente explica a los alumnos en qué consiste el juego así como sus reglas, para motivarlos y encauzarlos a la actividad que van a realizar, especificando que se trata de un juego en el que el seguimiento del orden dado de acciones y la secuencia de actividades son básicos para obtener el triunfo.

Para ello destaca que los alumnos han de formar varios grupos en hileras, con igual cantidad de miembros, situados detrás de una línea de salida. El final del recorrido no está a la vista, y para llegar a ello, y cumplimentando las orientaciones que se les propicien, habrán de estudiar un plano de dicho recorrido, y seguir el orden de acciones que se plantea en el mismo.

Se ha de situar en el espacio del recorrido diversas figuras pequeñas (círculos, triángulos, cuadrados, rombos, etc.) de cartón que funcionarán como bases de análisis de los datos. Debajo de cada cartón habrá un nuevo esquema con instrucciones colaterales que deberán a su vez cumplimentar antes de continuar el recorrido. Estas figuras se ubican fuera de la vista una de otra para que los equipos no puedan valorar por donde andan los otros o que están haciendo. Luego se dan las instrucciones del juego motor:

1. A cada equipo se le dará un plano general del recorrido, con el punto de salida y el lugar en que está ubicada cada figura de cartón en el suelo. En este plano no aparece el punto de llegada.
2. Cada equipo, a la voz de inicio, seguirá por el plano hasta el lugar donde está la primera figura, una vez allí tomará de debajo del cartón un esquema que le dice acciones a realizar (que el maestro seleccionará como le parezca). Una vez hechas estas acciones volverá a la figura de cartón de donde partió y con el plano general continuará hasta la siguiente figura.
3. En la segunda figura se reproduce el procedimiento anterior; el equipo levanta la figura de cartón, toma el nuevo esquema, realiza las acciones que se le orientan, regresa a esta figura luego de cumplidas las acciones, y guiándose por el plano sigue hasta la siguiente figura. Y así sucesivamente.
4. Al llegar a la última figura por el plano general, el nuevo esquema tiene las nuevas acciones a hacer, pero además indica donde está la meta final, que para hacer más divertida la acción debe estar bien cerca, pero no a la vista directa, del punto de partida.

Actividad n° 2

5. Gana el equipo que mejor haga los recorridos, cumplimente las tareas que se les pide, y lo haga en el orden establecido y en el menor tiempo posible.

Luego de terminado el juego se hará un debate general para analizar las peripecias del juego, se estimulará a los vencedores y derrotados, y se harán algunas conclusiones respecto a como el seguimiento puntual del orden de las acciones posibilitó el éxito de las tareas.

A su vez cada alumno entregará por escrito un breve reporte de su criterio personal respecto de porque considera que el orden es útil en su vida, y dar algún ejemplo relacionarlo con su propia vida personal

Fase de ejecución:

Una vez conocidas y comprendidas por todos los equipos las reglas del juego motor comienza el mismo, y donde el maestro ha de procurar que sus educandos se ajusten a dichas reglas y no transgredan lo orientado. Controlará de manera eficiente que cada equipo analice bien los planos y esquemas correspondientes.

Una vez que todos los equipos han concluido se realiza un debate, que puede ser en cualquier lugar de la misma área del juego, para valorar su desarrollo, las dificultades en el cumplimiento de las diferentes tareas, y las soluciones dadas a los problemas situados. El maestro tratará de que los alumnos por sí mismos construyan sus propias conclusiones.

En esta fase aprovechará para enfatizar que el equipo que no supo mantener el mejor orden por eso pierde, porque las tareas estaban concebidas para ser resueltas solo si se seguía un orden dado de acciones. De esa manera el que transgrede las instrucciones perderá siempre el juego, y que esto sucede en muchas cosas en la vida, que las personas actúan de manera impensada y caótica, y luego las cosas no les salen bien, además de que se pierde el lograr la solución de las mismas.

El maestro estimulará a los ganadores y a los perdedores, como forma de estimular a todos a seguir el ejemplo que se les ha dado.

Luego todos los alumnos regresan al aula y cada uno de ellos escribe el reporte escrito solicitado por el maestro.

Actividad n° 2

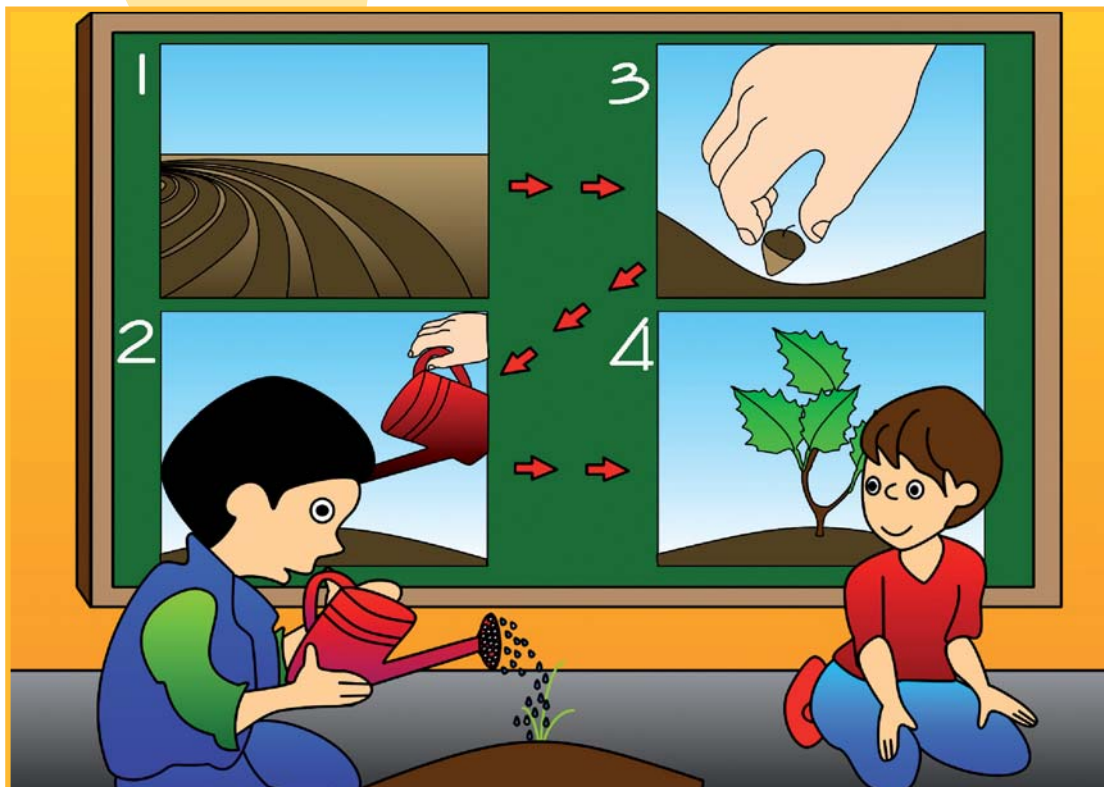
Fase de control:

El control y evaluación de este juego motor se hará sobre la base de sus propios procedimientos generales: La correcta interpretación de los planos y esquemas, los errores y aciertos durante la ejecución del mismo, el cumplimiento adecuado de las reglas, el logro de las tareas parciales, y por la comprensión que expresen los alumnos de la significación de lo que implica seguir el orden de las acciones, que es la que conduce a ganar.

Los controles intermedios estarán ubicados en el cumplimiento de las acciones señaladas en los esquemas encontrados debajo de cada figura de cartón, pues su solución ha de depender del seguimiento de determinadas secuencias de acciones.

Para el control final el maestro puede utilizar los reportes escritos de los alumnos, evaluando de forma especial la medida en que cada uno de ellos es capaz de relacionar sus criterios conceptuales de la necesidad de un orden con los comportamientos de su propia vida personal.

Actividad n° 3



Resumen de la actividad:

Primeramente se realizará una actividad pedagógica donde serán los propios alumnos los que organicen ordenadamente los pasos de la actividad, se analizarán algunas situaciones donde impera el desorden y otros el orden para que los educandos clasifiquen cada una de las situaciones. En el caso de la situación clasificada como desordenada irán diciendo el orden que realmente deben llevar las acciones que en ellas se representan, por ejemplo: un proceso fabril, un proceso natural, acciones de la vida cotidiana, entre otros.

Objetivos:

- Consolidar la existencia del orden en muchas actividades naturales y sociales y su repercusión cuando lo que impera es el desorden
- Ejercitar las habilidades intelectuales generales de la comparación y la clasificación

Procedimientos:

- Conversación
- Narración
- Preguntas y respuestas
- Análisis grupal

Actividad nº 3

Recursos materiales:

- Textos con procesos de la vida natural y social.

Desarrollo de la actividad:

Fase de orientación:

El maestro motiva a los alumnos explicándoles que se les leerán un conjunto de situaciones en las cuales las acciones a seguir estarán unas ordenadas y otras desordenadas para que ellos primero clasifiquen la situación en ordenada o desordenada, en el caso de las primeras dirán porque está ordenada y en el segundo caso procederán a darles un orden

El maestro creará tantas situaciones como estime conveniente, según la matrícula de su grupo.

Les dirá a los alumnos que como están estudiando el orden de las cosas, ellos le han de ayudar a ordenar los pasos de esta actividad.

Fase de ejecución:

Los alumnos van dando de forma individual su criterios de cómo ordenarían esta actividad que han de realizar.

El maestro en cada caso pondrá en el pizarrón las opiniones de los alumnos y posteriormente llegan de manera colectiva al criterio a seguir

Asimismo, el maestro guía las opiniones de manera que se llegue a un orden lógico, que por ejemplo puede ser:

1. El maestro lee la situación.
2. Hace la pregunta a los alumnos para que opinen cómo clasificarán la situación y que orden debe seguir (si las acciones están desordenadas)
3. Los alumnos levantan la mano para dar sus opiniones sobre el orden que deben llevar.
4. El maestro va escribiendo en la pizarra las opiniones vertidas por los alumnos.
5. Finalmente se llega a un criterio de orden de la clase
6. El maestro y los alumnos dan de conjunto sus conclusiones

Puede llegarse a otra manera de ordenar la clase siempre que se tenga un criterio lógico que permita cumplir el objetivo

Actividad nº 3

Se van siguiendo los pasos acordados, y el docente pasa a exponer las situaciones para su análisis, que puede ser, por ejemplo, la siguiente:

“Juanito es un niño que se levanta en la mañana siempre con apuro, pues cuando suena el despertador se hace el remolón y se queda en la cama.

Cuando al fin se levanta le queda tan poco tiempo, que comienza rápidamente a buscar el uniforme de la escuela, que le cuesta trabajo encontrarlo pues nunca lo deja en un mismo lugar; se viste tan de prisa que siempre le falta algún atributo por ponerse; una vez vestido va al baño a asearse, después coge los libros y con ellos bajo el brazo comienza a desayunar, pero como el bus de la escuela que viene a recogerlo ya toca el claxon no puede terminar de desayunar. Con mucha rapidez se alisa un poco el pelo con la mano y sale corriendo detrás del bus, que ya había arrancado el motor y se iba.

Casi todos los días a Juanito se le va el bus y tiene que ir a la escuela en bicicleta, llegando por supuesto tarde a clases”.

El maestro pregunta a los alumnos:

“¿En esta situación se demuestra el orden o el desorden?”

Una vez contestada la pregunta los alumnos que deseen comenzar a realizar el orden en que Juanito debió hacer las cosas levantarán la mano, y de manera ordenada, cuando el maestro lo indique, unos van dando su criterio de cómo ordenar la situación de Juanito. El maestro lo va escribiendo en la pizarra y al final a aquellos que no hayan hablado, los invitará a que critiquen las cosas mal hechas que realiza este niño en esta situación y la dificultad que le ocasiona, tratando de que todos emitan algún criterio.

Seguidamente el maestro pasa a leer otra situación:

“Todos los días María cuando llega de la escuela saluda a sus padres con un afectuoso beso, pasa a su cuarto a quitarse el uniforme, cuelga la falda en un gancho que pone en el armario, y la blusa la echa en el cesto de la ropa sucia. Luego se pone otra ropa, y su mamá la llama para que tome un refrigerio, y después que ha ingerido el mismo hace sus deberes escolares. Una vez terminados busca a sus amiguitas para jugar, juegan varias cosas, unas veces en el patio, otra en el portal de la casa o en su habitación, una vez que su mamá la llama para que se bañe y coma, María enseguida invita a sus amiguitas a recoger el lugar donde han jugado y dejar todas las cosas en orden, y se dirige a bañarse y a comer como su mamá se lo había orientado”.

El maestro pregunta a los alumnos:

Actividad nº 3

“¿Es esta una situación en la cual se refleja el orden o el desorden? ¿Por qué?”

Si algún alumno responde mal el maestro pasará la palabra a otro de modo que se logre una clasificación correcta de la situación

Así sucesivamente se van analizando cada una de las situaciones que el maestro entienda, según el tiempo de que dispone para esta actividad

Finalmente hará un resumen de la clase donde consolidará el criterio de orden

Es oportuno que el maestro en sus conclusiones enfatice en que los alumnos se den cuenta de que para cualquier actividad que se realice, es necesario ordenar las acciones a hacer, de lo contrario todo se vuelve un caos y al final no se obtiene un buen resultado.

Fase de control:

El control inicial estará dado en comprobar si los alumnos han podido darle un orden lógico a la clase, para lo cual puede preguntar las razones que lo fundamentan.

Los controles intermedios estarán por la clasificación y argumentación que van dando a las situaciones analizadas, y el grado de comprensión de las mismas, esto puede apoyarse mediante pequeños reportes verbales.

El control final podrá ser una breve descripción que haga cada alumno, en la que ejemplifique una situación de su propia vida diaria en la que aplica un orden, fundamentando el por qué de la misma.



Resumen de la actividad:

La misma consiste en un juego de roles que implica la modelación de una serie de acciones para organizar el aula, los estantes de libros y material escolar, sillas y mesas, pizarra, murales, etc., así como la realización de un trabajo colectivo dentro del propio juego.

En una primera parte el maestro motiva y explica la actividad, y plantea a los alumnos organizar su juego de roles, para lo cual han de distribuirse los roles, seleccionar los atributos y objetos a utilizar, y armar su lugar de juegos, que podrá llamarse "Juguemos a los intendentes de servicio", y que comprenden varios juegos a la vez. Luego de hecha la distribución el maestro sugiere que se formen los equipos y toma las sugerencias de los alumnos de cómo realizar la tarea. Después ejecutan las acciones modeladas, y por último en una asamblea de grupo analizan la tarea realizada para seleccionar el equipo ganador.

Actividad n° 4

Objetivos:

- ❖ Desarrollar en los niños vivencias sobre el concepto de orden
- ❖ Valorar su organización para la realización grupal de la tarea
- ❖ Reforzar el orden mediante actividades lúdicas

Procedimientos:

- ❖ Conversación
- ❖ Acciones prácticas
- ❖ Acciones modeladoras
- ❖ Juego de roles

Recursos materiales:

- ❖ Los propios del aula, útiles de limpieza y materiales para confeccionar adornos, tanto aportados por la escuela como por los padres.

Desarrollo de la actividad:

Fase de orientación:

Previamente al inicio de la actividad el maestro habrá quitado todos los elementos y muebles del aula, y los agrupa separadamente en una parte del salón.

Luego les orienta a los alumnos que van a hacer un juego de roles referido a la labor de los intendentes de servicio, y que tan útiles resultan. Para ello les sugiere que dentro del juego concuerden como van a limpiar y a organizar el aula de un modo distinto de cómo estaba para que se vea más bonita, organizada y funcional, y para ello es necesario que cada uno de ellos proponga cómo se ha de realizar, para luego realizar el trabajo por cada equipo de juegos..

A continuación, dentro del propio juego y siempre por equipos, se modelarán las acciones a seguir por cada uno. Sobre esta base han de organizar la nueva disposición mobiliaria y ornamental del aula.

Fase de ejecución:

El maestro hace la fase inicial del juego, reuniendo a los alumnos y planteándoles que se distribuyan los roles, seleccionen los atributos necesarios, armen su rincón de juego y creen el argumento del mismo.

Actividad n° 4

Los alumnos por sí solos organizan sus equipos dentro del juego, y una vez distribuido sus integrantes se plantean como concebir su actividad.

- ✍ Unos proponen que se ocuparán de organizar y limpiar de polvo los libros y los estantes.
- ✍ Otros de limpiar y organizar de un modo diferente sillas y mesas.
- ✍ También otro grupo plantea que ellos se ocuparán de cambiar los adornos y de actualizar el contenido de los murales.
- ✍ Otro grupo de limpiar y cambiar, con ayuda del maestro, la posición de la pizarra.
- ✍ Otro equipo se ocupará de confeccionar adornos para poner encima de las mesas cuando los alumnos hayan terminado las actividades.
- ✍ Finalmente un equipo se ocupará de la limpieza del suelo.

Los alumnos, empleando entonces una gran cartulina, modelan las acciones en el orden a seguir para lograr el objetivo de tener un aula limpia, organizada, funcional y bonita.

Durante esta fase preparatoria el maestro tendrá en cuenta:

- ✍ Si los alumnos se distribuyen las tareas o se concretan a esperar la actividad.
- ✍ Si se ponen de acuerdo en el orden de hacer las cosas (modelan la tarea)
- ✍ Si dentro del juego asumen con propiedad los roles designados
- ✍ Si no saben que hacer.

El objetivo fundamental consiste en la realización de la tarea designada, que esta vez se apoya en una actividad afín a los alumnos, el juego de roles. Durante el mismo el docente se abstendrá de participar u orientar, dejando a los alumnos que por sí solos actúen y resuelven sus propios conflictos. Solo intervendrá en una situación que lo justifique.

Durante el transcurso de la tarea observará a los equipos trabajando y anotará:

- ✍ Si se mantienen ajustados al plan previamente previsto por ellos mismos.
- ✍ Si no tienen una idea común, y cada cual hace lo que le parece.
- ✍ Si surgen conflictos por la disposición o posesión de los objetos.
- ✍ Si muestran interés y concentración en lo que hacen.
- ✍ Si intercambian entre sí como arreglar las cosas durante la tarea.
- ✍ Si se distraen por estímulos ajenos a la actividad.
- ✍ Si realmente han logrado un orden en las tareas previstas, consultando en el plano que ellos mismos habían diseñado.

Una vez que los alumnos han terminado, se realizará una discusión grupal y se analizará que equipo ha jugado mejor, y por lo tanto, hecho el mejor trabajo y al cual se designa como ganador. Para alcanzar este veredicto los alumnos han de fundamentar las razones por las que consideran ganador o perdedor a un equipo.

Actividad n° 4

El maestro aprovechará para reforzar las nociones de orden y como su seguimiento facilita la acción y conduce al triunfo.

Fase de control:

Primeramente se evaluará si los alumnos son capaces de organizarse si juego de roles para la ejecución de la tarea, o si no encuentran la manera de ponerse de acuerdo para resolverla.

Durante la ejecución de la misma se evaluará si aparecen muchos conflictos durante la realización de la actividad por causa de la tarea en sí, y si ejecutan las acciones modeladas en el orden previsto

El control final de esta tarea consiste en valorar por el maestro si los alumnos muestran asimilación y conocimiento de la necesidad del orden para hacer bien las cosas y si se evidencian comportamientos ordenados durante la actividad tanto en el propio juego como en la tarea laboral colectiva.

Particularidades

3° o Superior

Ordenar es poner en una determinada sucesión, alinear, clasificar, arreglar, encaminar y dirigir a un fin, y hasta en matemáticas, significa disponer los términos de manera que sus grados vayan decreciendo o aumentando constantemente.

El orden es un valor de incuestionable utilidad al ser humano, pues es el que le posibilita poder situar en un determinado rango los hechos que se presentan de manera caótica en la naturaleza. Los grandes científicos se han caracterizado por mantener un orden en el proceso de procesamiento de sus ideas, y ello consecuentemente se acompaña de otros valores como la tenacidad, la persistencia, la paciencia o la perseverancia.

Su incorporación a actividades y tareas con los grupos mayores del segundo ciclo, abre una buena opción para la asimilación de hábitos de orden, que los niños y niñas pequeños tienden a imitar de aquellos.

Entre los juegos, los de reglas, que obligan seguir una determinada secuencia de acciones son también apropiados para desarrollar el orden en estos alumnos.

Los alumnos del segundo ciclo encuentran en el trabajo docente, en el cual se ven obligados a seguir determinados patrones y procedimientos, vías que les ayudan en mucho a desarrollar el orden como valor de su personalidad. La incorporación a actividades rigurosas, que requieren una dirección específica de la labor cognoscitiva como son el análisis de conceptos y la realización de investigaciones son formas organizativas que colaboran en grandemente al desarrollo de este valor, y que suele generalizarse a otras esferas de la vida y no solamente la intelectual.

Los juegos didácticos complejos son medios también apropiados de fomentar el orden, sobre todo si exigen soluciones en los que haya necesidad de seguir una secuencia cuya transgresión implica perder o no encontrar la solución del problema dado.

También el motivar a los alumnos a hacer planes de trabajo y esquemas de las distintas actividades a realizar en el tiempo son condiciones que apoyan el trabajo educativo del maestro para el desarrollo del concepto de orden en sus alumnos.





Resumen de la actividad:

La actividad tiene como forma organizativa un juego motor, en el cual es indispensable mantener un orden específico de acciones para obtener el éxito, mediante la utilización de planos y esquemas complejos que indican instrucciones a seguir. La misma concluye con la evaluación de las acciones realizadas.

Objetivos:

- ❖ Mantener una secuencia dada de acciones para poder realizar con éxito una actividad.
- ❖ Lograr el seguimiento de reglas durante una actividad que implica combinar acciones físicas e intelectuales
- ❖ Ejercitar en la utilización de planos y esquemas
- ❖ Consolidar la habilidad general del orden

Procedimientos:

- ❖ Lúdico
- ❖ Acciones prácticas
- ❖ Utilización de planos y esquemas (modelación)

Actividad n° 1

Recursos materiales:

- Cartones para recortar las figuras que serán colocadas en el trayecto, tijeras, lápices, papel para los planos y esquemas de los diferentes trayectos.

Desarrollo de la actividad:

Fase de orientación:

El docente explica a los alumnos en qué consiste el juego así como sus reglas, para motivarlos y encauzarlos a la actividad que van a realizar, especificando que se trata de un juego en el que el seguimiento del orden dado de acciones y la secuencia de actividades son básicos para obtener el triunfo.

Para ello destaca que los alumnos han de formar varios grupos en hileras, con igual cantidad de miembros, situados detrás de una línea de salida. El final del recorrido no está a la vista, y para llegar a ello, y cumplimentando las orientaciones que se les propicien, habrán de estudiar un plano de dicho recorrido, y seguir el orden de acciones que se plantea en el mismo.

Se ha de situar en el espacio del recorrido diversas figuras pequeñas (círculos, triángulos, cuadrados, rombos, etc.) de cartón que funcionarán como bases de análisis de los datos. Debajo de cada cartón habrá un nuevo esquema con instrucciones colaterales que deberán a su vez cumplimentar antes de continuar el recorrido. Estas figuras se ubican fuera de la vista una de otra para que los equipos no puedan valorar por donde andan los otros o que están haciendo. Luego se dan las instrucciones del juego motor:

1. A cada equipo se le dará un plano general del recorrido, con el punto de salida y el lugar en que está ubicada cada figura de cartón en el suelo. En este plano no aparece el punto de llegada.
2. Cada equipo, a la voz de inicio, seguirá por el plano hasta el lugar donde está la primera figura, una vez allí tomará de debajo del cartón un esquema que le dice acciones a realizar (que el maestro seleccionará como le parezca). Una vez hechas estas acciones volverá a la figura de cartón de donde partió y con el plano general continuará hasta la siguiente figura.
3. En la segunda figura se reproduce el procedimiento anterior; el equipo levanta la figura de cartón, toma el nuevo esquema, realiza las acciones que se le orientan, regresa a esta figura luego de cumplidas las acciones, y guiándose por el plano sigue hasta la siguiente figura. Y así sucesivamente.
4. Al llegar a la última figura por el plano general, el nuevo esquema tiene las nuevas acciones a hacer, pero además indica donde está la meta final, que para hacer más divertida la acción debe estar bien cerca, pero no a la vista directa, del punto de partida.

Actividad n° 1

5. Gana el equipo que mejor haga los recorridos, cumplimente las tareas que se les pide, y lo haga en el orden establecido y en el menor tiempo posible.

Luego de terminado el juego se hará un debate general para analizar las peripecias del juego, se estimulará a los vencedores y derrotados, y se harán algunas conclusiones respecto a como el seguimiento puntual del orden de las acciones posibilitó el éxito de las tareas.

A su vez cada alumno entregará por escrito un breve reporte de su criterio personal respecto de porque considera que el orden es útil en su vida, y dar algún ejemplo relacionarlo con su propia vida personal

Fase de ejecución:

Una vez conocidas y comprendidas por todos los equipos las reglas del juego motor comienza el mismo, y donde el maestro ha de procurar que sus educandos se ajusten a dichas reglas y no transgredan lo orientado. Controlará de manera eficiente que cada equipo analice bien los planos y esquemas correspondientes.

Una vez que todos los equipos han concluido se realiza un debate, que puede ser en cualquier lugar de la misma área del juego, para valorar su desarrollo, las dificultades en el cumplimiento de las diferentes tareas, y las soluciones dadas a los problemas situados. El maestro tratará de que los alumnos por sí mismos construyan sus propias conclusiones.

En esta fase aprovechará para enfatizar que el equipo que no supo mantener el mejor orden por eso pierde, porque las tareas estaban concebidas para ser resueltas solo si se seguía un orden dado de acciones. De esa manera el que transgrede las instrucciones perderá siempre el juego, y que esto sucede en muchas cosas en la vida, que las personas actúan de manera impensada y caótica, y luego las cosas no les salen bien, además de que se pierde el lograr la solución de las mismas.

El maestro estimulará a los ganadores y a los perdedores, como forma de estimular a todos a seguir el ejemplo que se les ha dado.

Luego todos los alumnos regresan al aula y cada uno de ellos escribe el reporte escrito solicitado por el maestro.

Actividad n° 1

Fase de control:

El control y evaluación de este juego motor se hará sobre la base de sus propios procedimientos generales: La correcta interpretación de los planos y esquemas, los errores y aciertos durante la ejecución del mismo, el cumplimiento adecuado de las reglas, el logro de las tareas parciales, y por la comprensión que expresen los alumnos de la significación de lo que implica seguir el orden de las acciones, que es la que conduce a ganar.

Los controles intermedios estarán ubicados en el cumplimiento de las acciones señaladas en los esquemas encontrados debajo de cada figura de cartón, pues su solución ha de depender del seguimiento de determinadas secuencias de acciones.

Para el control final el maestro puede utilizar los reportes escritos de los alumnos, evaluando de forma especial la medida en que cada uno de ellos es capaz de relacionar sus criterios conceptuales de la necesidad de un orden con los comportamientos de su propia vida personal.

DE ESTA COLECCIÓN

El inicio del siglo XXI ha sido traumático para la humanidad. En apenas unos años transcurridos de los cien años del siglo, hemos visto los brutales actos terroristas de Nueva York, Madrid, Londres. Hemos asistido – casi en directo por la televisión – a crueles guerras. Casi todos los días vemos actos de auto inmolación en nombre no se sabe bien de quién, violencia de género en aumento y, descendiendo la edad, violencia y acosos en los propios colegios.

Los humanos nos hemos vuelto, aun más, insolidarios y ya sólo vivimos para nuestra propia supervivencia, sin importarnos los demás. Vivimos **en la cultura de la violencia y del menosprecio**.

Resulta evidente, tal y como decía *Jorge Sampaio, Alto Representante de las Naciones Unidas para la Alianza de Civilizaciones, en la Sesión de Clausura del Primer Foro de la AdC, “Se necesita actuar urgentemente para parar la degradación de las relaciones humanas”*.

Ante esta realidad todo se pide que se actúe lo antes posible y se desarrollen actuaciones preventivas para frenar comportamientos no deseados. **Se demanda que los poderes públicos y los diferentes agentes de socialización** (familia, escuela, medios de comunicación...) **se pongan de acuerdo y planifiquen propuestas que provoquen un cambio radical en nuestro modelo social**. Por desgracia, estas demandas no han producido el resultado deseado, como la propia realidad se empeña en demostrarnos. Para nada han servido las voces de muchos solicitándolo.

Se atribuye a Martin Luther King la frase:

“Los hombres hemos aprendido a volar como los pájaros, hemos aprendido a nadar por las profundidades del mar como los peces, pero no hemos aprendido el noble arte de vivir como hermanos.”

Terriblemente la frase tiene mucha razón. Si la analizamos fríamente al final llegaremos a la conclusión de que sencillamente **“no hemos aprendido el noble arte de vivir como hermanos”, porque nadie se ha preocupado de educarnos para ello**.

Sabemos que, cuando el niño nace, su cerebro, salvo una serie de reflejos que le permiten su supervivencia (reflejos incondicionados), está totalmente limpio de conductas genéticas y constitucionalmente heredadas, y lo que posee es una infinita posibilidad y capacidad de asimilar toda la experiencia social acumulada por la humanidad durante cientos de generaciones, y que le es transmitida por el adulto que lo cuida y atiende. El niño, cuando nace, no sabe *“volar como los pájaros ni nadar en las profundidades como los peces”*. *Hay que enseñarle. Sin duda lo mismo ocurre con el noble arte de vivir como hermanos. HAY QUE ENSEÑARLE. Las normas de convivencia, la asunción de la Paz como un modo de vivir no es consustancial con el ser humano. Si queremos vivir como hermanos tendremos que educar al niño para ello.*

Por ello editamos estos fascículos: para educar, desde la primera infancia, en el noble arte de vivir como hermanos. Para poner en manos de los maestros elementos que le ayuden a educar a los niños mas pequeños en el amor y respeto al prójimo.

Porque creemos profundamente que solamente con una educación desde la primera infancia conseguiremos un mundo mejor. El cambio social preciso sólo puede venir por una educación para todos, para todos los niños del mundo. Poco soluciona hacer una aislada adopción o la ayuda a unos cuantos. Solamente educando a todos tendremos un mundo mejor para todos.

Esta colección consta de los siguientes fascículos:

0	DEMOCRACIA	20	HONESTIDAD
1	AMABILIDAD	21	INDEPENDENCIA
2	AMISTAD	22	JUSTICIA
3	AMOR A LA NATURALEZA	23	LABORIOSIDAD
4	AMOR A LO NUESTRO	24	LIBERTAD
5	AMOR AL ESFUERZO Y AL TRABAJO CONJUNTO	25	OBEDIENCIA
6	AMOR FILIAL	26	ORDEN
7	AUTOCONTROL	27	PACIENCIA
8	AUTOESTIMA	28	PERSEVERANCIA
9	BONDAD	29	PERSISTENCIA
10	COLECTIVISMO	30	RESILENCIA
11	COMPASIÓN	31	RESPECTO A LA DIVERSIDAD
12	CONFIANZA EN SÍ MISMO	32	RESPECTO A LO AJENO
13	CONFIANZA MUTUA	33	RESPECTO AL BIEN COMÚN
14	COOPERACIÓN Y AYUDA MUTUA	34	RESPONSABILIDAD
15	CREATIVIDAD	35	SENSIBILIDAD
16	CURIOSIDAD	36	SINCERIDAD
17	FLEXIBILIDAD	37	SOLIDARIDAD
18	GENEROSIDAD	38	TOLERANCIA
19	GRATITUD	39	VALENTÍA
		40	VERACIDAD

Porque

LA DEMOCRACIA **LA PAZ**
LA CONVIVENCIA **LOS VALORES...**

Hay que educarlos desde la PRIMERA INFANCIA.



Estos libros de actividades puedes encontrarlos en
www.editorialdelainfancia.com

