

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

Actividades para educar ...

Paciencia

Fascículo

27

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 27:

PACIENCIA

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: La Paciencia

La paciencia aparece definida con variadas acepciones en el Diccionario de la R.A.E., entre ellas se plantea desde el punto de vista del desarrollo psíquico como la capacidad de padecer o soportar algo sin alterarse, el saber esperar cuando algo se desea, la capacidad para hacer cosas pesadas o minuciosas.

Otros diccionarios la plantean como la perseverancia en realizar algo, o la aptitud del ser humano para soportar cualquier contratiempo o dificultad y soportarlos con resignación, la tranquilidad para esperar, o la calma para realizar trabajos minuciosos.

En términos generales se considera como una importante característica de la personalidad que apoya o afirma la manifestación de otros valores, como sucede en el caso de la perseverancia, la resiliencia o la tolerancia, por solo nombrar a algunos.



Particularidades Educación Infantil



Se define la paciencia como la capacidad de padecer o soportar algo sin alterarse, también la capacidad para hacer cosas pesadas o minuciosas, o la facultad de saber esperar cuando algo se desea mucho.

El niño de cero a seis años actúa de acuerdo con sus impulsos y deseos inmediatos; no sabe esperar y mucho menos tener paciencia, siempre quiere ser complacido de inmediato, para él la mediatez no existe.

En la medida que los procesos psíquicos tales como el lenguaje, la memoria, el pensamiento se van desarrollando en el niño, el adulto puede trabajar para desarrollar el autocontrol y la regulación de la conducta y es entonces, y aparejado a este desarrollo, que podemos enseñarle a tener paciencia.

Hay que enseñar al niño a saber esperar su turno en la fila, su turno en el juego, saber escuchar al adulto, contestar a las preguntas del maestro en el momento que le corresponde, etc.

Ante el sistema de demandas que impone el adulto y el aprendizaje paulatino y consecuente de que las cosas no pueden tener retribución inmediata, que todo no puede darse de acuerdo con los deseos, el niño va aprendiendo a ser paciente, si bien, aún en las etapas más tardías de la primera infancia, esta cualidad psíquica es aún muy endeble y fácilmente cede ante la estimulación fuerte, esta es una conducta normal que no debe interpretarse como malacrianza, sino tan solo como mecanismos de regulación de la conducta aún no suficientemente estables y formados.

De esta manera en el proceso educativo no existen actividades para “ser paciente”, sino actividades que en su realización implican el diferir la gratificación inmediata, el seguir un determinado proceso, el postergar el logro, y esto poco a poco va conformando la cualidad psíquica de la paciencia.



“La margarita blanca”



Resumen de la actividad:

La primera parte de la actividad consiste en la preparación de los niños para la dramatización del cuento “La margarita blanca” (adaptado), posteriormente se realizará un taller para la preparación del salón donde se realizará la escenificación del cuento, para lo cual puede hacerse una pequeña actividad en la que se invitará a los padres para que participen. Finalmente se realizará una conversación sobre la actividad.

Objetivos:

- Desarrollar en los niños nociones sobre la conducta paciente.
- Estimular el desarrollo de emociones positivas hacia la conducta paciente.

Procedimientos:

- Dramatización
- Narración
- Conversación
- Preguntas y respuestas
- Acciones prácticas

Actividad n° 1

Recursos materiales:

- Disfraces para los personajes: la margarita, la lluvia y el viento, papeles, pinceles, pinturas, tijeras, pegamento, cartulina.

Desarrollo de la actividad:

1ª Parte

El educador contará a los niños la adaptación del cuento "La margarita blanca" de Herminio Almendros.

Érase una vez una margarita blanca que vivía debajo de la tierra, en una casita caliente, tranquila y oscura. (Esto lo dice el narrador y la niña que hace de margarita estará sentada en el piso con su cabecita entre las piernas y tapándose con los brazos)

Un día oyó unos golpes muy suaves en la ventana: (continúa el narrador)

- Chas, chas, chas. (da los toques un niño que hace de lluvia)
- ¿Quién llama? (dice la margarita)
- Soy la lluvia (lo dice el niño que hace de la lluvia)
- ¿Qué quiere la lluvia? (la niña que hace de margarita)
- Entrar en la casa. (el niño que hace de lluvia)
- ¡Paciencia amiga lluvia que todavía no puede pasar, no puede pasar! (la margarita)

La margarita blanca, esperaba pacientemente pues sabía que aún no era hora de que la lluvia entrara a su casita. (el narrador)

- ¿Por qué estará la lluvia tan impaciente, si tiene todo el tiempo del mundo? (Dijo la margarita blanca)

Pasaron muchos días y oyó otros golpecitos en la puerta. (el narrador)

- Tun, tun, tun. (el niño que hace de sol dará los golpecitos)
- ¿Quién llama? (dice la margarita)
- Soy el sol. (lo dice el niño que hace del sol)
- ¿Qué quiere el sol? (la margarita)
- Entrar en casa. (el sol)
- ¡No sea impaciente sol que todavía no puede pasar! ¡Todavía no puede pasar! (la margarita)

Actividad n° 1

Y la margarita blanca se durmió tranquila y paciente. (lo dice el narrador)

Después de muchos días, volvieron a tocar a la puerta y a la ventana. (Continúa el narrador)

- *Tun, tun, tun. (lo hace el niño lluvia)*
- *Chas, chas, chas. (el niño sol)*
- *¿Quién llama? (la margarita)*
- *Somos el sol y la lluvia, la lluvia y el sol. (los niños que hacen estos dos personajes)*
- *¿Y qué quieren el sol y la lluvia, la lluvia y el sol? (la margarita)*
- *Queremos entrar, que nos manda Dios (los dos niños que hacen estos personajes)*
- *Pues pasen los dos- dijo la Margarita blanca, ahora si pueden entrar pues ya es hora de recibirlos, ahora si, ya estoy lista para salir.*

Y abrió una rendijita por donde entraron el sol y la lluvia. (margarita hace como que abre una rendijita)

Entonces la lluvia la tomó por la mano derecha y el sol la tomó por la mano izquierda y tiraron de la margarita blanca, y tiraron y tiraron hasta arriba. (esto lo dice el narrador y el viento y el sol toman de la mano a la margarita y tiran de ella)

- *¡Margarita, Margarita, ya es hora, asoma tu cabecita, has esperado con mucha paciencia pero ya puedes salir! (los niños que hacen del sol y el viento)*

La margarita blanca pasó su cabecita a través de la tierra y se encontró en un jardín precioso, con mariposas, pájaros y niños que jugaban a la ronda cantando: (lo dice el narrador y la niña margarita, levanta sus brazos mira hacia arriba y respira)

Varios niños harán una ronda con la niña margarita en el medio y cantarán o recitarán:

*Ya sale Margarita
vestida de percal
con sombrero amarillo
y verde delantal*

*Caracol, caracol,
tú siempre tan paciente
Saca tus cuernos al sol
Con la cara empolvada
Margarita ha salido
a correr por el prado
luciendo su vestido*

Actividad nº 1

*Caracol, caracol,
para cada cuerno
te traigo una flor*

Y la margarita se abrió toda blanca con su moñito rubio. Y fue feliz (lo dice el narrador).

Para la realización de esta dramatización, Cada niño se aprenderá la parte del cuento que le toca escenificar, y realizarán los ensayos correspondientes.

2ª Parte

En esta parte de la actividad, se realizará un taller para confeccionar todo lo necesario para la escenificación del cuento. Los niños ayudarán al educador a dibujar un gran mural que tendrá pintado un jardín que servirá de escenografía.

Otros trabajarán recortando y pegando banderitas para adornar el salón, y otros dibujarán, recortarán y pegarán tarjetas con margaritas pintadas para distribuir el día de la fiesta.

3ª Parte

Se realizará la fiesta donde los niños escenificarán el cuento y regalarán tarjetas con margaritas a sus padres.

4ª Parte

Se realizará una puesta en común en la cual el educador preguntará a los niños:

-  ¿Os gustó la fiesta?
-  ¿Recordáis lo que dice el cuento de la Margarita blanca?
-  ¿Qué aprendisteis en este cuento?
-  ¿Quién me puede decir porqué la margarita dijo a la lluvia y al sol que no fueran impacientes?
-  ¿Por qué no los dejó pasar la primera vez?
-  ¿Por qué la margarita tuvo que tener paciencia y esperar?
-  ¿Qué significa tener paciencia?
-  ¿Qué significa ser impaciente?

Actividad n° 1

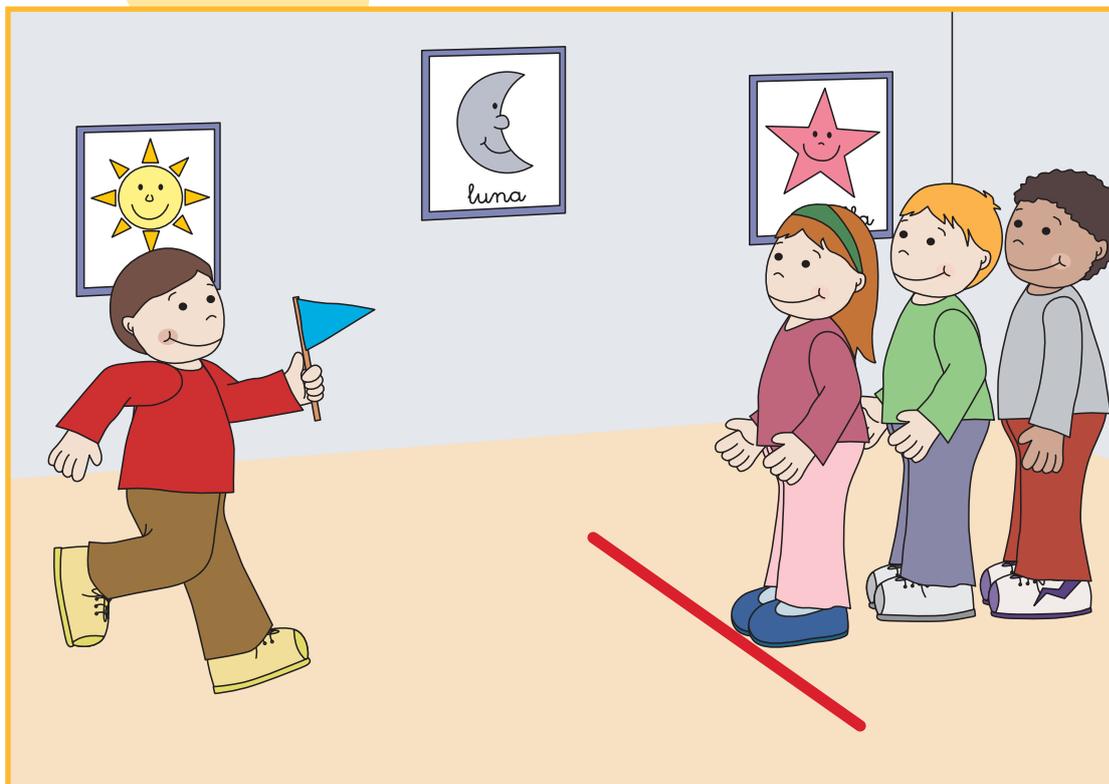
El educador resumirá esta parte de la actividad enfatizando en que los niños deben también aprender a tener paciencia, esperar su turno para hacer las cosas, así como la margarita esperó para salir, porque las plantitas hasta que no germine la semilla no pueden salir, a partir de ese momento ellas comenzarán a crecer y a desarrollarse. Es igual que los niños, que estuvieron en el vientre de sus mamitas escondiditos y bien abrigaditos pacientemente durante meses meses, hasta que pudieron salir.

Y concluirá: *“Por eso de ahora en adelante vamos a intentar tener paciencia cuando tengamos que esperar por algo.”*

Valoración Criterial			
Conducta observada	Si	No	Comentarios
Mediante sus expresiones los niños han manifestado que han comprendido el mensaje del cuento.			
Necesitaron ayuda para comprender el mensaje del cuento.			
Manifestaron emociones positivas durante la actividad.			
Mostraron algunos comportamientos pacientes en su vida cotidiana en el centro infantil.			

Actividad nº 2

“Hay que saber esperar”



Resumen de la actividad:

Se trata de un juego de movimiento, mediante el cual los niños aprenderán a esperar su turno y el que no lo haga saldrá del juego.

Objetivos:

- Que los niños aprendan a esperar su turno para realizar el movimiento del juego

Procedimientos:

- Lúdico
- Conversación

Actividad n° 2

Desarrollo de la actividad:

1ª Parte

El juego se llama "Quién llega primero al banderín".

Organización:

Los niños se agruparán en varios equipos (cada equipo puede tener hasta 10 niños). Los equipos harán filas, y se situarán detrás de una línea de salida. Frente a cada fila y a 6 metros de distancia, estarán colocados unos banderines.

Desarrollo:

A la orden del educador, el primer niño de cada fila saldrá caminando con pasos amplios y rápidos, pero sin correr, con el fin de alcanzar el banderín lo antes posible, al llegar al final cogerá el banderín y regresará de la misma forma, tocará a su compañero para darle la salida, y clavará el banderín en una base del color de su equipo. Por último se colocará al final de la fila a esperar que le vuelva a tocar su turno.

Reglas del juego:

Cada niño de la fila puede ir a por un banderín tantas veces como sean capaces de hacerlo en 10 minutos, sin correr y esperando que le vuelva a tocar su turno (cuando su compañero le dé la señal de salida).

Gana el equipo que más banderines acumule.

El niño que corra saldrá del juego y su equipo se quedará con un jugador menos.

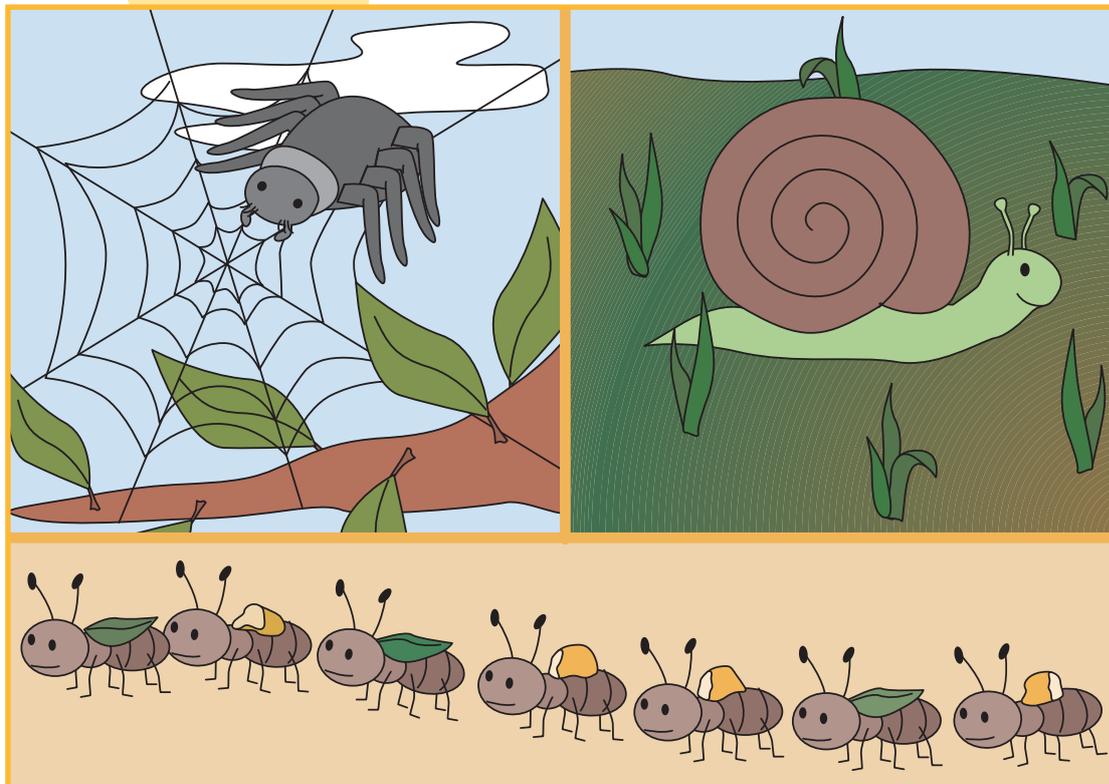
El niño que salga sin esperar que su compañero lo toque para darle la salida saldrá del juego.

Actividad nº 2

Valoración Criterial			
Conducta observada	Si	No	Comentarios
Cumplieron las reglas del juego.			
Necesitaron ayuda para cumplir las reglas del juego.			
En ocasiones se emocionaron y no pudieron esperar su turno.			
Expresaron en algunos comentarios la necesidad de esperar y ser pacientes.			

Actividad n° 3

“Los animalitos pacientes”



Resumen de la actividad:

Se trata de una conversación con muestra de láminas en la cual, el educador le hablará a los niños sobre algunos animales cuya forma de vida y trabajo requieren de paciencia, después realizará preguntas sobre lo explicado.

Objetivos:

- ❖ Demostrar con ejemplos a los niños la necesidad de ser pacientes.

Procedimientos:

- ❖ Explicación
- ❖ Conversación
- ❖ Observación

Actividad nº 3

Recursos materiales:

- Láminas diversas grandes.

Desarrollo de la actividad:

1era. Parte

El educador explicará a los niños que hay animalitos que trabajan de forma paciente y laboriosa. Ilustrará esto con un ejemplo, el de la araña, las hormigas.

- ✎ La araña teje su tela con gran paciencia y lo hace porque esta le sirve como trampa para cazar insectos de los cuales se alimenta y si no tuviera esta paciente conducta pues sencillamente se moriría de hambre. (Se mostrará la lámina de la araña tejiendo).
- ✎ Las hormigas tan pequeñitas y laboriosas arrastran pedacitos de pan o de hojas por un largo camino hasta el hormiguero y pacientemente durante muchas horas hacen lo mismo, van y vienen con su carga encima. Si las hormigas no tuvieran esa paciente conducta, ellas junto con su hormiguero morirían (Se mostrará la lámina de las hormigas en su recorrido llevando alimentos)
- ✎ Los caracoles, cuando se sienten en peligro, esconden su cuerpo dentro de la concha, y la cierran. Los caracoles se encierran también dentro de la concha cuando no hay humedad, y permanecen así hasta que las condiciones cambian. De este modo, pueden sobrevivir durante largos periodos de sequía. Si los caracoles no tuvieran paciencia vendría otro animal más grande y se los comería, o se morirían en los tiempos de sequía.

Luego el educador agregará: "Han visto lo importante que es tener paciencia para conservar la vida, a vosotros os pasa lo mismo que a esos animalitos, pues si no tenéis paciencia para cruzar las calles, si los papás no esperasen la luz roja en los semáforos, los coches chocarían y se podrían herir y hasta morir."

¿Habéis oído ese consejo que se les da a los conductores de coches? "Más vale perder un minuto en la vida, que la vida en un minuto". ¿Qué se quiere decir con esa frase?

El educador dejará que los niños se expresen libremente y después explicará lo que este consejo quiere decir.

Actividad n° 3

2ª Parte

Se realiza un diálogo colectivo en el grupo. Se formularán las siguientes preguntas:

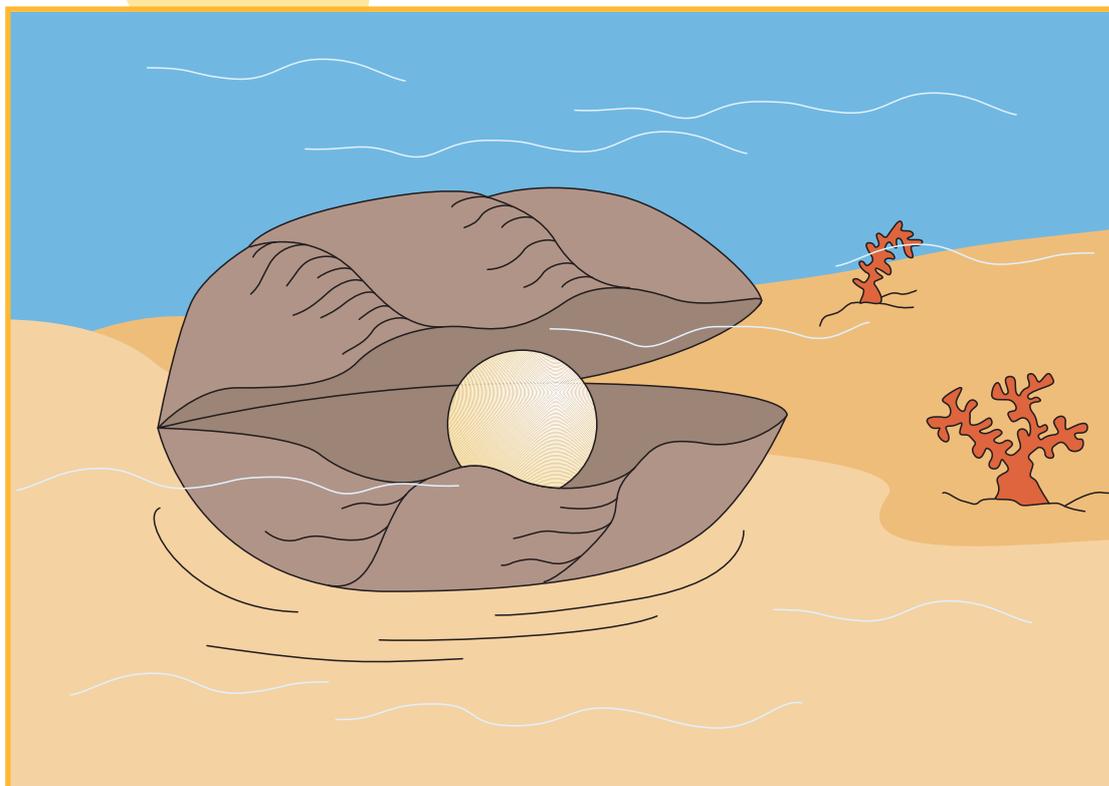
-  ¿Qué sería de la araña si no tuviera paciencia para tejer su tela?
-  ¿Qué le pasaría a la hormiga si no tuviera paciencia para realizar su trabajo?
-  ¿Qué sería de los caracoles si no tuvieran paciencia para estar por largos períodos de tiempo cerrados en su concha?

Valoración Criterial

Conducta observada	Si	No	Comentarios
Comprendieron la necesidad de ser pacientes.			
Necesitaron ayuda para comprender la necesidad de ser pacientes.			
Relacionaron las nociones de la paciencia en los tres ejemplos.			
Mostraron conductas pacientes durante la actividad.			
Les ha costado mucho trabajo permanecer quietos y esperar para contestar.			

Actividad n° 4

“La naturaleza es sabia y paciente”



Resumen de la actividad:

Se trata de un juego didáctico; primero el educador explicará a los niños algunos procesos naturales que requieren de paciencia para que el hombre pueda disfrutar de sus resultados. Posteriormente, los niños seleccionarán tarjetas con representaciones de animales y productos naturales, el niño debe identificarlos y decir por qué decimos que la naturaleza es sabia y paciente.

Objetivos:

- ❖ Desarrollar nociones sobre la paciencia en los niños.
- ❖ Llevar a cabo acciones que impliquen una dosis de paciencia para hacerlas.

Procedimientos:

- ❖ Conversación
- ❖ Preguntas y respuestas

Actividad nº 4

Recursos materiales:

- El títere Salomón, tarjetas para el juego didáctico y láminas.

Desarrollo de la actividad:

1ª Parte

El educador mediante preguntas hará que los niños recuerden lo que se habló sobre los animalitos pacientes.

- ✎ ¿Quién recuerda algún animalito paciente?
- ✎ ¿Por qué decimos que esos animalitos son pacientes?
- ✎ ¿Qué les pasaría si no realizaran su actividad con paciencia?
- ✎ ¿Recodáis que la semillita esperó pacientemente hasta que germinó y la margarita pudo salir al bello jardín?

2ª Parte

Tras la primera parte, se dirige nuevamente a los niños:

“Ahora os voy a explicar por qué decimos que la naturaleza es sabia y paciente.”

“¿Habéis visto alguna vez una perla? ¿Sabéis cómo se forman las bellas perlas de los collares que vemos en los escaparates de las tiendas?”

El educador dejará que los niños se expresen libremente y después les dirá:

“Yo pienso que debemos llamar al títere Salomón, el más sabio de los sabios, para que nos explique bien esto.”

Aparece Salomón manipulado por el educador y saluda a los niños: “¡Buenos días niños míos!, ya me enteré que queréis saber cómo se hacen las perlas”.

“Bueno las perlas se hacen dentro de las ostras, pero no ostras cualesquiera, sino ostras llamadas madreperlas”. (Se muestra una lámina de una ostra madreperla).

“Esa ostra con gran paciencia va segregando una sustancia que con el tiempo se convierte en esa linda perla, al igual que la gallina sentadita en su nido de forma paciente espera 21 días para que nazcan sus pollitos, la ostra espera pacientemente mucho tiempo hasta que se forma la perla.”

Actividad n° 4

“Os parecerá mentira amiguitos, pero la perla se forma cuando la ostra se siente peligrosamente amenazada, ella pacientemente va segregando esa sustancia que acumula en su concha hasta que se forma la perla.”

“¿Habéis visto que bonita historia? Pues ahora os voy a contar otra tan linda como esa”

“¿Habéis visto alguna vez un diamante? Pues ese bello y valioso diamante era primero un trozo de carbón que después de muchos años de espera, la naturaleza convirtió en un hermoso diamante.”

“¿Ya sabéis por qué la naturaleza es paciente y sabia? Hay otros muchos ejemplos de las cosas que la naturaleza le ofrece al hombre para su disfrute, para adornar su vida y que son productos naturales que ella produce sabiamente y con paciencia.”

“La naturaleza también hizo que muchos de los animalitos que conocemos sean pacientes.”

3ª Parte

Los niños realizarán un juego didáctico que consiste en la selección de una tarjeta. Las tarjetas tendrán las representaciones siguientes:

-  Una ostra con su perla.
-  Un diamante.
-  Una gallina echada en el nido.
-  Una hormiga cargando hojas al hormiguero.
-  Una araña tejiendo su tela.
-  Una semillita en proceso de germinación.

Reglas del juego:

1. Los niños dirán todo lo que conocen sobre las cosas y animales representados en las tarjetas.
2. En la descripción no pueden faltar las palabras claves: naturaleza, sabia y paciente.
3. Ganarán aquellos niños que más aciertos tengan al seleccionar las tarjetas.

Concluido el juego didáctico se hará una asamblea del grupo para discutir sobre los aciertos y errores, y relacionar porqué son muestras de una conducta paciente.

Actividad nº 4

Valoración Criterial			
Conducta observada	Si	No	Comentarios
Realizaron buenas descripciones.			
Necesitaron ayuda para realizar las descripciones.			
Supieron usar con sentido las palabras claves del juego didáctico.			
Necesitaron ayuda para usar con sentido las palabras claves del juego didáctico.			
Lograron definir las nociones de lo que es la paciencia.			

Actividad n° 5

“La sala de espera”



Resumen de la actividad:

Se realizará un juego de roles, cuyos argumentos serán, “La estación de tren” y “El aeropuerto”. Antes del juego se conversará con los niños para darles información sobre los roles y acciones que pueden desempeñarse en estos argumentos, después jugarán y por último se realizará una conversación final para valorar las cosas que sucedieron en el juego.

Objetivos:

- Desarrollar en los niños vivencias sobre las conductas pacientes e impacientes.

Procedimientos:

- Juego
- Conversación

Actividad nº 5

Recursos materiales:

- Muebles de juguete y materiales necesarios para montar un rincón de juego que sirva como una sala de espera del aeropuerto y de la estación de tren. Se usarán atributos como: un teléfono, lapiceros, papeles para billetes, fichas que sirvan de dinero, periódicos, libros y revistas, un maletín, etc.

Desarrollo de la actividad:

1ª Parte

Se realizará una conversación fundamentalmente para darle información a los niños sobre las salas de espera y lo que se hace en ellas.

Por ejemplo, se enseñarán láminas de la sala de espera de un hospital, o de una consulta médica, de una estación del metro, de una estación de autobuses, de un aeropuerto. Se preguntará a los niños:

- ✎ ¿Habéis estado en alguna sala como ésta?
- ✎ ¿Cuál? ¿Cuándo? ¿Qué hicisteis?

El educador dejará que los niños se expresen libremente y después les explicará, que en estas salas hay personas que son pacientes, y leen periódicos o revistas, libros, etc., hasta que salga el tren o el avión; pero hay otras que caminan de un lado a otro del salón, fuman dañando su salud, se pasean, miran por los cristales, miran constantemente el reloj, estas son personas impacientes.

2ª Parte

El educador invita a los niños a que jueguen, para lo cual ya estarán los rincones preparados, se tendrán dos rincones, uno será la sala de espera del aeropuerto y el otro la sala de espera de la estación de tren.

Se pueden seleccionar varios roles: por ejemplo, el de la señora que espera con su niño, el del señor que espera, el del niño que espera, el del empleado que vende los billetes, el del empleado de la cafetería, el de la tripulación del avión, el conductor del tren, de la azafata y la empleada del tren, etc. Después que los niños hayan seleccionado su rol, irán a una mesa preparada con los materiales necesarios para su desempeño, por ejemplo, teléfono, lapiceros, papeles para billetes, fichas que sirvan de dinero, periódicos, libros y revistas, un maletín, etc.

Actividad nº 5

3ª Parte

Mientras los niños juegan el educador participará de manera indirecta para dar sugerencias que enriquezcan las acciones de juego y mantengan vivo el interés por el argumento.

Posteriormente tendrán una conversación final para analizar cómo han jugado, es importante que se valore el rol de las personas que esperan, para analizar quiénes se han comportado pacientemente y quienes no y describir la conducta de estos personajes.

El educador resumirá esta conversación preguntando a los niños:

-  ¿Quién puede decirme que ganan las personas impacientes?
-  ¿Con esa impaciencia lograron que el tren o el avión saliera antes del tiempo requerido?
-  ¿Qué beneficios nos reporta ser pacientes?
-  ¿Os consideráis pacientes? ¿Por qué?

Como conclusión más general el educador hará comprender a los niños que no se gana nada con la impaciencia, y que por eso se debe ser paciente.

Valoración Criterial			
Conducta observada	Si	No	Comentarios
Desempeñaron bien el rol asumido.			
Necesitaron ayuda para desempeñar el rol asumido.			
Mostraron interés por el argumento			
Supieron diferenciar en el juego los comportamientos pacientes y no pacientes.			
Mostraron tener nociones definidas de lo que es la paciencia y la impaciencia.			
Manifestaron verbalmente la convicción de que es bueno ser pacientes.			

Particularidades

1° y 2° Primaria

La paciencia está estrechamente relacionada con la calidad de los procesos de excitación e inhibición de la corteza cerebral y, aunque no es una ley inexorable, los individuos de sistema nervioso fuerte e irritable tienden a ser impacientes, mientras aquellos que poseen uno que se caracteriza por la lentitud de los procesos, como el flemático, tienden a ser más pacientes que aquellos. En la medida que los procesos psíquicos tales como el lenguaje, la memoria, el pensamiento, se van consolidando, el maestro ha de trabajar en varias direcciones para enseñarles a tener paciencia.

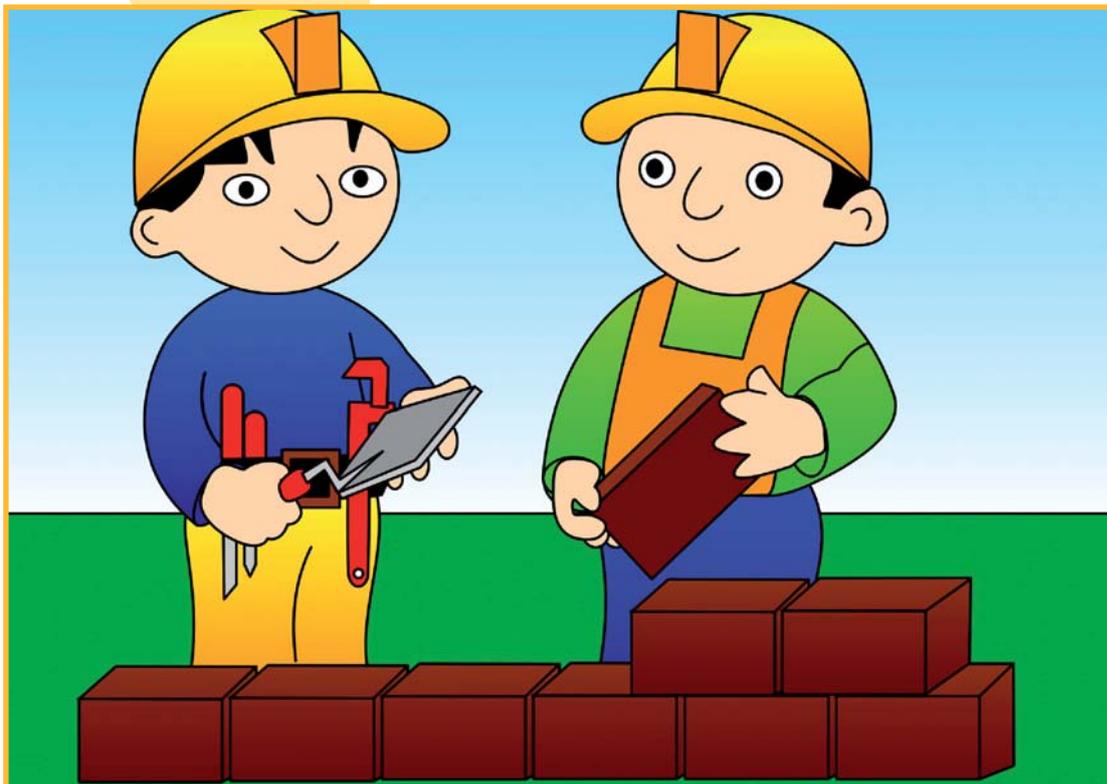
Por lo general los escolares, incluso los de los grados mayores, suelen ser impacientes, y con frecuencia actúan de acuerdo con sus impulsos y deseos inmediatos, por lo que se requiere educar la paciencia para que sean capaces de postergar la retribución inmediata de aquello que desean.

Ello se facilita más si se llevan a cabo acciones y actividades dirigidas a la consecución de estos objetivos. Así, el establecimiento de un sistema de demandas y el aprendizaje paulatino y consecuente de cosas que no pueden tener retribución inmediata, colaboran en mucho a construir una actitud paciente en los alumnos, que poco a poco va conformando la cualidad psíquica de la paciencia.

En el caso de los alumnos del primer ciclo, que por desarrollo son todavía niños y niñas preescolares, las actividades deben promover un autocontrol y una regulación de la conducta, pues la escuela espera de ellos un determinado comportamiento. El maestro debe, pues, realizar actividades que en su realización implican el diferir la gratificación inmediata, el seguir un determinado proceso, el postergar el logro, lo cual poco a poco va conformando la cualidad psíquica de la paciencia. En este sentido las tareas y acciones que impliquen el ajustarse a un plan definido, el realizar actividades grupales en las que cada alumno deba esperar por el resultado del otro, y el seguimiento de diversas instrucciones, colaboran a reforzar la paciencia.



Actividad nº 1



Resumen de la actividad:

Las formas organizativas a utilizar son, en primer lugar, una actividad pedagógica, en la que el maestro primeramente explica a los alumnos algunos procesos naturales que requieren de paciencia para el hombre poder disfrutar sus resultados, luego un juego didáctico de tarjetas con representaciones de piezas y partes para la construcción de un castillo, que requiere una gran dosis de paciencia para su terminación, y finalmente harán una tarea de análisis de conceptos, para buscar la definición de lo que es la paciencia.

Objetivos:

- ❖ Desarrollar nociones sobre la paciencia en los alumnos
- ❖ Hacer acciones que implican una dosis de paciencia para su realización
- ❖ Realizar acciones pacientes, como es la búsqueda de conceptos

Actividad n° 1

Procedimientos:

- Conversación
- Preguntas y respuestas
- Lúdico
- Análisis de conceptos
- Construcción por planos

Recursos materiales:

- Tarjetas para el juego didáctico y planos, láminas representativas de construcciones del hombre, cajas grandes. Bloques para la construcción. Grabadoras de mano.

Desarrollo de la actividad:

Fase de orientación:

El maestro mediante preguntas hará que los alumnos enumeren los animales que los alumnos consideren que son pacientes, mencionando alguna razón por la cual lo consideran así. Las preguntas pueden ser

- 📎 ¿Quién recuerda algún animal que se le pueda calificar de paciente?
- 📎 ¿Por qué decimos que esos animales son pacientes?
- 📎 ¿Qué les pasaría si no realizaran su actividad con paciencia?

También puede hacer preguntas o referir situaciones que sean demostrativas de la necesidad de la paciencia para terminar la obra emprendida.

El maestro puede añadir más preguntas a conveniencia, luego estimulará a los alumnos diciendo que van a realizar una actividad para conocer ejemplos de conductas pacientes, luego harán un juego cuyo contenido es la paciencia, y finalmente buscarán opiniones de adultos sobre lo que es la paciencia, para llegar a plantear su concepto.

Fase de ejecución:

Luego de la motivación hacia la actividad, el maestro se dirige nuevamente a los alumnos:

“Ahora les voy a explicar el por qué decimos que la naturaleza es sabia y paciente.”

“¿Han visto ustedes a una araña en su red? ¿Saben cómo forma la araña la bella red con la que atrapa a los insectos que necesita para comer?”

Actividad n° 1

El maestro dejará que los alumnos se expresen libremente y después les dirá:

“Yo pienso que ustedes quieren saber cómo se hacen las telas de araña. Las telarañas se producen por medio de un líquido que segrega este arácnido y que se solidifica en contacto con el aire, creando un hilo tenue con el cual va tejiendo su tela, que en ocasiones puede ser una obra inmensa. Pero la araña tiene mucha paciencia, es muy laboriosa y descansa poco hasta que tiene terminada su red.

“La araña, durante un tiempo inmenso, con gran paciencia va segregando esa sustancia, y poco a poco hace su obra. Luego, cuando esta está terminada, se pone a esperar a que un insecto haga contacto con la red que, como es pegajosa, impide que se pueda liberar. Entonces, la araña, va hacia su presa, y luego, tremendo festín.” Ella espera pacientemente mucho tiempo hasta que se cae algún insecto, y casi ni se mueve para no hacerse notar”.

Parece increíble, pero de otra forma la araña habría de morir, porque no puede volar rápida como los insectos voladores, ni correr con la misma velocidad que otros.

“Es una historia interesante, ahora les voy a relatar otra igual de increíble. ¿Ustedes han visto una cueva?”

“Pues ese imponente y bella gruta que conocen era primero un enorme farallón contra el cual chocaba el agua del mar. Primero el agua abrió una pequeña hendidura, y así con una labor paciente de miles de años, el hilillo de agua se convirtió en un torrente que fue penetrando cada vez más en la roca, hasta crear esos espacios que, poco a poco, gota a gota, el mar fue abriendo en la roca, así se formaron muchas de las cuevas que existen a la orilla del mar”

En esta parte la maestra estimulará a los alumnos a emitir criterios, luego continuará:

“¿Ya saben porque la naturaleza es paciente y sabia? Hay otros muchos ejemplos de las cosas que la naturaleza le ofrece al hombre para su disfrute, para adornar su vida y que son productos naturales que ella produce sabiamente y con paciencia.”

“La naturaleza también hizo que muchos de los animales que conocemos sean pacientes, como es el caso de la araña, que para tejer su tela tiene que usar un tiempo inmenso.”

Luego añade que el hombre también requiere de la paciencia para hacer sus obras, como las grandes construcciones que llevaron decenas y decenas de años para su culminación, pudiendo señalar algunos ejemplos (apoyado con láminas) tales como:

-  La gran Muralla China
-  Las pirámides
-  El canal de Panamá

Actividad nº 1

-  El edificio Empire State
-  El Alhambra de Sevilla

Aprovechará este momento para hacer un nuevo intercambio, pudiendo hacer preguntas de control como las siguientes:

-  ¿Qué significa tener paciencia?
-  ¿Qué significa ser impaciente?
-  ¿Son pacientes o impacientes una pareja de golondrinas haciendo su nido?

Finalmente propondrá un juego referido a los alumnos en el que seleccionen y utilicen tarjetas para la construcción de un castillo, para lo cual se han de organizar en pequeños grupos, y tendrán a su disposición una caja de bloques de diversas formas que tendrán las representaciones de pasos en la construcción de un castillo medieval, del cual los alumnos desconocen como será su forma final:

Para la realización del juego el maestro propone dividir el aula en cuatro grupos. Luego señala las reglas del juego:

1. Cada alumno de un equipo sacará sin mirar una tarjeta de la caja grande, y de acuerdo con la que sea comenzará a construir el castillo de acuerdo con lo que el plano le plantea.
2. La construcción no se muestra de manera ordenada en los planos, sino que el jugador puede extraer un plano que no corresponde en el orden siguiente, por lo que tendrá que detener su acción y dejar pasar a otro miembro de su equipo a que extraiga una nueva tarjeta.
3. Cada equipo irá sacando tarjetas, que pueden o no ser continuas, por lo que la construcción del castillo puede llevar mucho tiempo y requerir una buena dosis de paciencia para poder terminarla, incluso puede darse el caso de que el juego requiera más de una sesión.
4. Los equipos comienzan a un mismo tiempo su acción, pero dado el orden aleatorio de las tarjetas, puede ser que unos se adelanten a otros en la construcción del castillo.
5. Cada alumno cuenta con dos minutos para extraer su tarjeta, seleccionar las piezas y continuar la construcción. Al cabo de ese tiempo pasa otro miembro de su equipo, y así hasta el final del juego que debe implicar la construcción total del castillo.
6. Las estrategias a seguir para la construcción del castillo serán propias de cada equipo: pueden ir armando pedazos de la construcción en la medida de lo que representan los planos, y luego unirlos, o ir en orden, etc. Si al final de la sesión el castillo no se construye se dejará hasta donde han llegado para continuar en otro momento o sesión designada.
7. Los propios alumnos apoyados por la maestra serán los que evaluarán el resultado.

Actividad nº 1

8. Ganará el equipo que construya el castillo en menor tiempo.

El maestro puede introducir diversas órdenes durante el transcurso del juego que detengan o dilaten la acción que el alumno realiza en esos momentos, para hacerles conscientes de la necesidad de tener paciencia, y de los obstáculos que pueden aparecer en el transcurso de una obra o acción.

Concluido el juego didáctico se hará una asamblea del grupo para discutir sobre los aciertos y errores, y relacionar porqué son muestras de una conducta paciente.

Finalmente los alumnos, formados en pequeños grupos y apertrechados con grabadoras de mano se dispersan por toda la escuela, para preguntar a los adultos que cosa entienden por la paciencia. Con las respuestas obtenidas se reúnen más tarde en el aula y escuchan las grabaciones, para lo cual el maestro genera una discusión de lo si recogido es o no una conducta paciente, empezando por la de los mismos alumnos en la búsqueda de la información.

Fase de control:

El control inicial estará dado por el diagnóstico que el maestro hará del grupo sobre la base de las respuestas dadas a sus preguntas.

Durante la fase de ejecución también hará preguntas seleccionando al azar a alumnos para responder, como controles intermedios. Una vez terminada la asamblea de grupo solicitará que cada alumno, si estos ya han aprendido a escribir, le entreguen un breve párrafo escrito en el cual expongan que consideran que es una conducta paciente (puede referirse a la naturaleza o a las personas), tanto de los relatos escuchados como de las personas a las que se les preguntó. Las mejores respuestas se exhibirán en el mural del aula.

Actividad n° 2



Resumen de la actividad:

Se trata de un juego de movimiento, mediante el cual los alumnos aprenderán a esperar su turno y el que no lo hace perderá el juego, posteriormente harán una búsqueda bibliográfica de cuentos, anécdotas, historietas, novelas, canciones, poesías, etc., relacionados, y donde se muestren personajes pacientes y luego expondrán su trabajo en un taller literario.

Objetivos:

- Que los niños alumnos aprendan a esperar su turno para realizar los movimientos del juego
- Realizar una búsqueda bibliográfica para encontrar personajes con conductas pacientes

Procedimientos:

- Lúdico
- Conversación
- Búsqueda bibliográfica
- Relato

Actividad n° 2

Recursos materiales:

- Libros de cuentos, poesías y novelas, revistas, cartulinas duras en forma de círculos y rectángulos (los escudos de los soldados), aros de metal con perforaciones para enganchar las cartulinas, un cajón de 50 cm, de altura, una tabla, agua para formar un charco

Desarrollo de la actividad:

Fase de orientación:

El maestro explicará a los alumnos en que consiste el juego de movimientos “Tirios y troyanos”. Les explica que este es el nombre de los habitantes y soldados de ciudades de la Grecia antigua, y que se refieren específicamente a la Guerra de Troya, en la que los tirios (que era así como se denominaba a todas las comunidades griegas) lucharon durante 20 años por tomar a la ciudad de Troya, en las costas del Asia menor, que resistió todos esos años, hasta que mediante un ardid creado por el griego Odiseo, llamado también Ulises, la ciudad sucumbió ante los griegos.

Este es un juego de relevo por equipos, el cual es competitivo y que se hará de la manera siguiente:

- Se harán dos filas de alumnos, cada uno esperará con una cartulina de una forma dada (que harán de los escudos de tirios (las redondas) y rectangulares (los troyanos) en la mano, y a la orden de salida, recorrerá la mitad del tramo de la meta caminando con paso de trote, entregarán el escudo a su relevo que lo esperará a la mitad del tramo. El relevo debe esperar hasta que le sea entregada el escudo y caminará con paso de trote hacia la meta pero antes deberá sortear una serie de obstáculos en el camino, caminar por una tabla inclinada, seguir, saltar un cajón de 50 centímetros de altura y seguir trotando, cruzar un charco de agua sin mojarse los pies y finalmente correrá el tramo que le falta hasta llegar a la meta donde enganchará el escudo en el aro que le corresponde. Para cada fila habrá un aro en la meta.

Las reglas del juego serán:

1. Nadie puede salir hasta que no reciban la orden
2. Los dos primeros tramos se harán con paso de trote, no se puede correr hasta el último tramo de la meta
3. El relevo no podrá adelantar hasta que no tenga el escudo en la mano
4. Hay que sortear con éxito todos los obstáculos del segundo tramo
5. Al llegar a la meta el escudo será debidamente enganchedo en el aro
6. Ganará el equipo que mas escudos logre enganchar en el aro en el tiempo establecido y con el recorrido bien hecho (y por tanto, tendrá más escudos y estará mejor preparado para la guerra)

Actividad n° 2

7. El alumno que no sepa esperar su turno para arrancar y además salvar todos los obstáculos y con el paso indicado para cada tramo a recorrer saldrá del juego.

En días sucesivos buscarán en libros y revistas personajes que muestren conductas pacientes, de las cuales la de los griegos esperando durante 20 años, y la de los troyanos, otros 20 años de resistencia, son una muestra destacada.

Fase de ejecución:

Los alumnos se agrupan en dos equipos (cada equipo puede tener hasta 10 niños y niñas). Los equipos se formarán en hilera, y se situarán detrás de una línea de salida. Frente a cada hilera y a 6 metros de distancia, estará colocada la meta.

El camino tiene los obstáculos señalados

A la orden del maestro el primer alumno de cada hilera sale trotando, pero sin correr, para entregar la cartulina (escudo) a su relevo lo antes posible, el relevo espera hasta que le entregan el escudo y entonces recorre el segundo tramo, salvando los obstáculos y después corre hacia la meta enganchando en el aro su escudo, este alumno vuelve al punto de arrancada y se pone detrás del último compañero, a esperar que le vuelva a tocar su turno, y así sucesivamente.

Luego de realizado el juego se determina cual equipo es el ganador, mediante el conteo de los logros. El maestro aprovecha para destacar que el triunfo se logró gracias a la paciencia desarrollada para no cometer errores.

La última actividad consiste en la búsqueda bibliográfica, para la cual el maestro les pregunta:

- ✍ ¿Alguno de ustedes conoce la historia de Penélope?

El maestro deja que los alumnos se expresen libremente y después refiere la historia de Penélope, la sufrida esposa del héroe Odiseo, también conocido por Ulises, que es uno de los guerreros griegos que participa en la Guerra de Troya.

Penélope era la reina de Itaca, y que había visto partir a su marido, el rey Odiseo, para la guerra con Troya, veinte años antes.

Aunque su marido estuvo ausente durante más de veinte años como consecuencia de dicha guerra, Penélope nunca dudó de que él regresaría, y se mantuvo paciente y fiel.

Actividad n° 2

La cortejaban muchos pretendientes, que pretendían apoderarse del trono de Odiseo, y que llevaban una vida espléndida y cometían excesos en el palacio de este rey.

Como no estaba dispuesta a elegir un nuevo marido, Penélope contuvo sus intenciones con el pretexto de que debía acabar una mortaja que estaba tejiendo para Laertes, su suegro.

Cada noche deshacía la labor que había completado durante el día y, por este medio, evitaba tener que elegir un marido.

Finalmente, al traicionarla una criada, Penélope no tuvo más remedio que completar su trabajo. Los pretendientes se preparaban para forzarla a tomar una decisión cuando volvió Odiseo disfrazado, los mató y reveló su identidad a su fiel y paciente mujer.

Sobre la base del relato el maestro solicita a los alumnos la búsqueda de personajes parecidos a Penélope que supo esperar con gran paciencia, para lo cual los alumnos van a la biblioteca y otras fuentes de conocimientos.

El maestro esperará varios días para que los alumnos realicen la búsqueda bibliográfica y se desarrollará un taller con todos los ejemplos que ellos traigan

Los alumnos relatarán lo que han encontrado justificando el porqué se plantea que el pasaje de la novela o cuento o la estrofa poesía, reflejan conductas pacientes

Fase de control:

El control inicial se basará en si los alumnos cumplen las reglas del juego de movimientos, dando muestras de paciencia en sus acciones.

También podrá hacer controles intermedios durante la búsqueda bibliográfica, y el final se realizará teniendo en cuenta si la búsqueda bibliográfica refleja que se ha comprendido el concepto, lo cual ha de analizarse en una asamblea grupal, mediante reportes verbales, o cualquier otra vía de evaluación que el docente considere apropiada.



Resumen de la actividad:

La forma organizativa a utilizar es una actividad pedagógica, en la que el maestro primeramente recordará a los alumnos lo dado en actividades anteriores sobre algunos procesos naturales que requieren de paciencia para el hombre poder disfrutar sus resultados, luego les hablará que el hombre también en ocasiones se impacienta e invitará a los alumnos que busquen debajo de sus asientos donde algunos tendrán unas tarjetas que relatan situaciones que leerán y clasificarán como demostrativas de actitudes pacientes e impacientes, y discutirán en colectivo sus opiniones sobre dichas situaciones

Objetivos:

- ❖ Desarrollar el concepto de paciencia, y su contrario, la impaciencia

Procedimientos:

- ❖ Conversación
- ❖ Preguntas y respuestas
- ❖ Análisis de conceptos

Actividad n° 3

Recursos materiales:

- Tarjetas de colores, láminas diversas.

Desarrollo de la actividad:

Fase de orientación:

El maestro motiva a los alumnos a realizar la actividad planteándoles una pregunta sencilla: ¿Quién recuerda lo que se habló en la clase anterior sobre la paciencia?

El maestro dejará que los educandos contesten a esta pregunta y establecerá con ellos una conversación alrededor de lo que se habló de la paciencia.

Luego les agrega que se les van a mostrar algunas situaciones, en unas se muestra la paciencia y en otras la impaciencia, para que ellos definan en cada situación si se trata de una conducta paciente o impaciente, y destaquen los perjuicios y beneficios de estas según sus consecuencias.

Fase de ejecución:

Al iniciar esta parte el maestro refuerza el concepto planteándoles a los alumnos que ellos conocen lo que es la paciencia y dejará que los alumnos se expresen, e irá anotando en la pizarra los criterios que ellos viertan para después cerrar esta parte de la actividad definiendo la paciencia como:

La capacidad de padecer o soportar algo sin alterarse, también para hacer cosas pesadas o minuciosas. Facultad de saber esperar cuando algo se desea mucho.

Luego los alumnos empiezan a hablar de la paciencia pero también de su contrario, la impaciencia, a lo que el docente plantea: ¿Cómo se manifiesta alguna actitud impaciente? Luego les pide que ellos pongan algún ejemplo de familiares, amigos, compañeros de la escuela, o ellos mismos, en fin cualquier persona que hayan visto con impaciencia, lo que apoyan con sus relatos y anécdotas

Al terminar esta fase el maestro les destaca que la impaciencia es lo contrario a la paciencia, que la persona impaciente se desespera, no sabe esperar, quiere que las cosas se desarrollen rápido, se anticipa ante las respuestas de los demás dando la suya propia, se anticipa a los resultados de algo imaginando a veces inequívocamente el resultado. Esto conduce al fracaso y por tanto es negativa, por eso es importante que se aprenda a ser pacientes.

Actividad n° 3

A continuación los alumnos registran debajo de sus asientos, para buscar unas tarjetitas de colores con algunas situaciones, las cuales describen de acuerdo con las situaciones encontradas y establecen una discusión sobre las mismas, para definir si se trata de situaciones que expresan una conducta paciente o impaciente, argumentando porqué se dice que es una u otra, y que beneficios o perjuicios traen aparejados

Ejemplo de situaciones:

-  Un elegante señor, gerente de una importante compañía, tenía una reunión con sus socios a las 10.00 AM. Faltando sólo 10 minutos para la hora acordada, estando aún muy lejos del lugar de la cita, resultó que el inmenso tráfico de vehículos por las avenidas que tuvo que recorrer, lo atrasó inmensamente y era ya imposible llegar en 10 minutos si no lograba su chofer adelantarse, fue entonces que decidieron cometer una serie de infracciones del tránsito que los condujo a un accidente y terminaron en un hospital, por supuesto que la reunión hubo que suspenderla.
-  Había una vez un sabio caracol que durante un largo período de sequía en la región donde habitaba se encerró dentro de la concha. De este modo, pudo sobrevivir a la falta de humedad durante el largo periodos de sequía. Si este caracol no hubiera hecho esas larga espera dentro de su concha otro animal más grande se lo hubiera comido, o se moriría en los tiempos por la sequía.
-  Una bella dama con su hija, se encontraban frente a un escaparate de una joyería, el interés de la señora era comprarle a su hija una sortija con una perla, pero le advirtió que tenía que cuidarla mucho puesto que las perlas naturales son muy valiosas. La muchacha intrigada por el valor de las perlas le preguntó a la madre por qué esto era así y la madre le explicó: La perla natural surge de una ostra que con gran parsimonia va segregando una sustancia que con el tiempo se convierte en esa linda perla. Y luego agregó: la perla se forma cuando la ostra se siente peligrosamente amenazada, ella pacientemente va segregando esa sustancia que acumula en su concha hasta que se forma la perla.
-  Un joven en la sala de espera de un hospital se convertiría en padre muy pronto, él esperaba que su señora pariera rápidamente, pero resultó que no fue así, pues el trabajo de parto tiene su tiempo, es un esforzado trabajo de unas horas, el joven al ver que pasaba el tiempo empezó a intranquilizarse y se paseaba inquietamente por el salón, salía del salón a fumarse un cigarrillo, no sabía como calmar sus nervios, su estado de ansiedad era tal, que a una enfermera que pasaba por allí el joven le dijo que por favor entrara al salón de parto para saber que pasaba pues su señora se estaba demorando mucho, la enfermera le explicó que el trabajo de parto para una madre no es tan fácil ni tan rápido como él pensaba. Entró la enfermera al salón, conoció de la situación y volvió a la sala de espera con buenas noticias para el joven, ya que su señora estaba bien y el niño no había nacido aún, esto no calmó al joven

Actividad n° 3

que se las pasó todo el tiempo, dando paseítos de un lado al otro, fumando un cigarrillo tras el otro.

 Llegó un señor a un semáforo y había un grupo de personas esperando la luz roja para pasar, este pensó a pasar porque estaba muy apurado y no podía esperar, se lanzó con la luz verde y un coche por no atropellarlo se salió de la vía, parando en la acera donde golpeó a varias personas que hubo que llevárselas para un hospital. Al final este señor apurado quedó paralizado en el medio de la avenida viendo lo que su imprudencia causó por su apuro.

 Un viejo relojero que ama su oficio, goza cada vez que puede echar a andar un bello reloj, que felicidad para él cuando cae en sus manos aquellas diminutas piezas que con tanta calma y precisión las convierte en un reloj preciso y útil para los hombres. Este señor se enorgullece y siempre dice que su oficio precisa de calma y esmero

Estas son sólo ejemplos, el maestro podrá crear otras situaciones según el número de alumnos que tenga y el tiempo de que dispone para la actividad

Una vez leída la situación y clasificada por el alumno, el docente dará la palabra al resto del grupo para que opinen sobre la misma y propicia un debate pidiendo a los alumnos si hay opiniones contrarias, y si no las hay las provocará el mismo con algunas preguntas o señalamientos

Finalmente el maestro concluye la actividad enfatizando la necesidad de tener paciencia en todas las cosas de la vida, pues con impaciencia solo se logra inquietarse y hasta enfermar.

Fase de control:

El control inicial se realizará sobre la base de los criterios que dan los alumnos de la materia dada en la clase anterior, esto lo puede evaluar el maestro haciendo que algunos alumnos ejemplifiquen.

El control intermedio se realizará tomando como criterio lo expresado por los alumnos en sus anécdotas o relatos sobre la impaciencia.

El control final se efectuará según los criterios emitidos en la discusión grupal, el maestro ha de evaluar el grado en que el concepto de la paciencia está interiorizado en los alumnos, para lo cual solicitará un reporte verbal en el que los alumnos den ejemplos personales de conductas pacientes.

Actividad nº 4



Resumen de la actividad:

Se trata de la narración de una fábula a la cual los alumnos, divididos en grupos de a tres, después de haber analizado las conductas expuestas y sus resultados, la completarán escribiendo la moraleja.

Finalmente, realizarán un taller artístico para realizar dibujos, modelados, aplicaciones sobre el cuento narrado los cuales serán exhibidos en una exposición

Objetivos:

- Comprender las malas consecuencias de la impaciencia
- Expresar la paciencia a través de productos artísticos

Procedimientos:

- Narración
- Taller artístico
- Acciones prácticas
- Preguntas y respuestas

Actividad nº 4

Recursos materiales:

- Caballetes, temperas, o lápices de colores papel y masilla

Desarrollo de la actividad:

Fase de orientación:

El maestro motivará a sus alumnos diciéndoles que les leerá una interesante fábula que está incompleta, para que ellos lo analicen y la completen pues le falta la moraleja, les explicará que cosa es una moraleja, que es algo así como: una lección o enseñanza que se deduce de un cuento o fábula, y les entregará una hoja de papel a los alumnos para que la escriban.

Posteriormente se realizará una actividad artística, un taller donde se les invita a que realicen dibujos, modelados, aplicaciones sobre el cuento o fábula narrada

Fase de ejecución:

El maestro leerá la fábula siguiente:

“En una cálida y hermosa mañana se encontraba una señora gallina sentada anidando numerosos huevos, de pronto llegó una zorra de muy malas intenciones, pues quería que la gallina se levantara de su nido para comerse los huevos sobre los cuales estaba echada.

La zorra le dijo a la gallina:

-¡No sé que hace ahí echada! Si ha llegado un hermoso gallo al gallinero y todos están de fiesta, las gallinas han hecho un gran pastel de maíz y todas se lo ofrecieron al hermoso gallo, que muy orondo les hace la corte, todas están bailando y cacareando de alegría.

¿Por qué no te levantas y vas hacia allá para gozar del festín? dijo la zorra

La gallina le contestó: -No puedo yo tengo que estar veintiún días aquí para que mis pollitos crezcan sanos y saludables.

La zorra le dijo:- ¡Que va el festín ya se acabaría! ¡Y tú te quedarás fuera de él!

La gallina abrió muy grande sus ojos y se dijo: Yo estoy aquí por mis pollitos y si no espero no los tendré. Pero...la gallina se puso a dudar y pensó:

Actividad nº 4

La zorra tiene razón, total por un rato que me levante no le pasará nada a mis huevos. Y sin esperar más se levantó del nido y salió corriendo hacia el gallinero. ¡Oh!, pero triste fue su decepción al verse engañada, allí no había festín alguno.

Cuando volvió corriendo arrepentida por su impaciencia, se encontró que la zorra se había comido todos los huevos.

Seguidamente se solicitará que cada alumno, si estos ya han aprendido a escribir, que le entreguen un breve párrafo escrito en el cual expongan la moraleja del cuento: De no dominar la escritura les solicitará una breve respuesta oral.

Posteriormente se analizará en el grupo lo que han escrito (o dicho) los alumnos.

El maestro escogerá las mejores moralejas que serán aquellas en que se expresen los conceptos de impaciencia, de no poder esperar, de dejarse engañar, y la lección o enseñanza que se deduce de la conducta de la gallina.

Un ejemplo de una buena moraleja para esa fábula puede ser:

- ✏ La impaciencia, el no saber esperar, llevó a la gallina a ser engañada y a perder su más preciado tesoro, por eso, no se deben escuchar a los maliciosos que pidan que dejes de hacer tu deber.

Posteriormente se pasa a la actividad artística, para lo cual se realiza un taller, en el que se les entregará a los alumnos los materiales necesarios para realizar dibujos, modelados, aplicaciones, etc. Cada uno escogerá lo que quiere hacer según sus posibilidades artísticas y su gusto. Podrán dibujar o modelar la gallina y su nido, la zorra, los huevos, el gallinero, el bello gallo, etc.

Finalmente se montará una exposición con todos los trabajos hechos por ellos

Fase de control:

La evaluación inicial la realizará el maestro basándose en los criterios iniciales que tienen los alumnos sobre la conducta paciente e impaciente.

El control intermedio se hará sobre el análisis de lo expresado en el relato, mediante algunos criterios verbales o escritos que solicite el maestro, sobre las moralejas expuestas.

El control final se realizará sobre las vivencias que los alumnos expresan en sus creaciones artísticas, las que deben expresar la conducta impaciente o paciente en los personajes o cosas que dibujen.

Particularidades

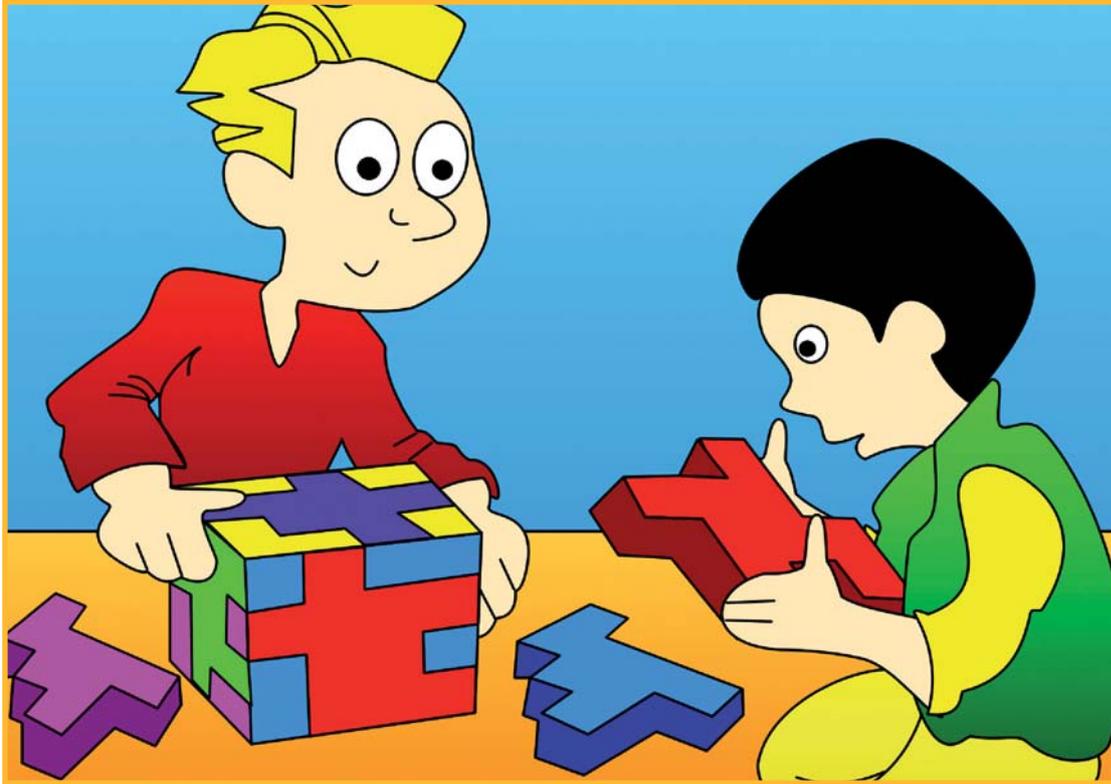
3° o Superior

Los alumnos del segundo ciclo deben alcanzar, desde los grados iniciales, un cierto nivel de control de su comportamiento para asimilar el proceso educativo que se vuelve mucho más complejo que antes, para lo cual cuentan con un mayor desarrollo del pensamiento lógico verbal, que les permite hacer deducciones y conclusiones de procesos y acciones que se dilatan en el tiempo. Esto debe ser aprovechado por el maestro para la realización de actividades que impliquen la elaboración por los propios alumnos de un plan de acción, la realización de tareas complejas que impliquen una labor grupal en la que cada cual ha de esperar por los resultados de los demás, y la puesta en práctica de formas organizativas que conlleven una dilación en el tiempo, y para lo cual se requiere una dosis grande de paciencia.

En este sentido el realizar la búsqueda de información para las investigaciones, el hacer foros y talleres, o llevar a cabo campañas o concursos, son actividades que por su propia esencia requieren postergar los resultados inmediatos, y consecuentemente se convierten en vías para el desarrollo de la paciencia.

En el caso de la educación para la paz la misma requiere de un gran nivel de paciencia para convertirse en una real cultura de paz, pues no siempre existe coincidencia entre los gobiernos, estados, regiones o localidades respecto a idénticas cuestiones, como tampoco en el plano personal e individual el aceptar todas las mismas restricciones o condiciones. Es por ello que la construcción interna de la paciencia se une a otras cualidades como la tolerancia o la comprensión, y se convierte en un valor imprescindible en el desarrollo de dicha cultura de paz.





Resumen de la actividad:

Se trata de un juego didáctico de reflexión y movimiento, mediante el cual los alumnos tienen que controlar su conducta esperando turnos dentro de una actividad que contradictoriamente les exige movimiento y rápida actuación.

Luego se realiza una actividad de búsqueda de información para llevar a cabo un análisis de conceptos.

Objetivos:

- Que los alumnos aprendan a esperar su turno para realizar el movimiento del juego
- Que sean capaces de dilatar la retribución inmediata de sus deseos en una acción que promueve la hiperactividad y los impulsos
- Que relacionen su actividad con el concepto de la paciencia

Actividad n° 1

Procedimientos:

- Lúdico
- Conversación
- Análisis de conceptos
- Construcción de rompecabezas

Recursos materiales:

- Rompecabezas iguales, cuadernos de trabajo

Desarrollo de la actividad:

Fase de orientación:

El maestro orienta a los alumnos que van a realizar un juego que tendrá un contenido sobre la paciencia, y que luego harán una búsqueda bibliográfica para llegar a definir el concepto de paciencia y en qué medida los grandes hombres han utilizado ese concepto.

El juego didáctico se denomina **“A armar el rompecabezas con paciencia”**

Para ello se agruparán en varios equipos (cada equipo puede tener hasta 10 niños y niñas). Los equipos se formarán en hilera, sentados en el suelo, y se situarán detrás de una línea de salida. Frente a cada hilera y a 10 metros de distancia, habrá colocada una caja que en su interior tiene las piezas sueltas de un rompecabezas bien grande y donde todos los rompecabezas en las cajas son idénticos. La cuestión consiste en armar el rompecabezas en el menor tiempo posible, y donde el alumno de cada equipo solo cuenta con un minuto cada vez para armar el rompecabezas (Cada equipo puede seguir la estrategia que estime conveniente a sus propósitos: ir sacando pieza a pieza, vaciar la caja y seleccionar las piezas del montón, etc.). Ganará el grupo que logre armar el rompecabezas en el menor espacio de tiempo.

A la orden del maestro el primer alumno de cada hilera se pondrá de pie y saldrá caminando con pasos amplios y rápidos, pero sin correr, con el fin de llegar hasta la caja, una vez allí el maestro le empieza a contar regresivamente (pues el alumno solo cuenta con un minuto), el alumno saca piezas y empieza a armar, pero al concluir el minuto tiene que regresar donde está su equipo para que el segundo alumno repita la acción y así sucesivamente hasta completar el rompecabezas (o acabar gran parte del mismo si el tiempo no alcanza), cada alumno tocará su compañero para darle la salida. Por último, se sentará al final de la hilera a esperar que le vuelva a tocar su turno.

Durante el recorrido el maestro puede decir las veces que quiera que se detengan, por ejemplo, diciendo ¡Paren! (o ¡Stop!). Ante esa voz el alumno deberá volver a sentarse donde está y esperar la voz de ¡Seguir! (o ¡Go!) para recontinuar lo más veloz que pueda pero sin correr. Esto puede suceder también al regreso.

Actividad n° 1

Reglas del juego:

- ✍ Cada alumno de la hilera (equipo) puede ir hasta el cajón de las piezas tantas veces como en 10 minutos (o el tiempo que quiera el maestro) tenga posibilidades de hacerlo, sin correr y esperando que le vuelva a tocar su turno (cuando su compañero le dé la señal de salida).
- ✍ Gana el equipo que más pronto arme el rompecabezas o complete el mayor número de piezas.
- ✍ El alumno que corra saldrá del juego y su equipo se queda con un jugador menos, además de perder el minuto que le correspondía.
- ✍ El alumno que salga sin esperar que su compañero lo toque para darle la salida saldrá del juego (y perderá un minuto el equipo).

El quid de este juego no es en definitiva el completamiento del rompecabezas, sino de que los alumnos aprendan a controlar su conducta y tengan paciencia para llevar una tarea a cabo, sin desorganizarse, sin vulnerar las reglas, en una muestra de paciencia para obtener un resultado.

Concluido el juego y hecho su discusión correspondiente los mismos equipos harán una requisita bibliográfica en la biblioteca, en la que buscarán frases de grandes hombres de diversas épocas alusivas al concepto de la paciencia, como actitud, como comportamiento o como criterio, tales como:

- ✍ Con la paciencia y la tranquilidad se logra todo...y algo más. Benjamín Franklin
- ✍ El arte y la ciencia no bastan, sino que es, además, indispensable la paciencia. Johann Wolfgang von Goethe
- ✍ La paciencia tiene más poder que la fuerza. Plutarco
- ✍ Sabed que la virtud de la paciencia es la que nos asegura la mayor perfección. San Francisco de Sales
- ✍ Si he hecho descubrimientos invaluablees ha sido más por tener paciencia que a cualquier otro talento. Isaac Newton
- ✍ Todo llega si uno simplemente espera. Benjamín Disraeli.

Luego de la búsqueda de frases, los alumnos en asamblea del aula discutirán las mismas y arribarán a un concepto general de la paciencia guiados por el maestro.

Esta búsqueda y análisis de conceptos puede ser también parte de un juego didáctico, ganando aquel equipo que más frases logre registrar y haga el mejor estudio de las mismas.

Actividad n° 1

Fase de ejecución:

Consiste en el desarrollo del juego, durante el cual el maestro estimulará la formación de una atmósfera de alta competitividad, para promover la excitación de sus alumnos, los cuales deberán controlar su conducta y ser pacientes para no ir perdiendo jugadores y puntos. Para ello con ritmo intermitente dará órdenes de avanzar y detenerse, cuantas veces lo desee, para ir dándole mayor emotividad a la competencia.

Una vez concluido el juego y determinado los ganadores se pasará a una conversación grupal en la que se analizarán los factores que intervinieron para el triunfo del equipo ganador y el revés de los otros equipos, el desempeño personal de cada jugador, el acatamiento o violación de las reglas, para hacer ver que aquellos que autorregularon su conducta y fueron pacientes resultaron los ganadores.

A continuación se realiza el análisis de conceptos, para llegar a conclusiones por equipos de que es lo que se suele denominar como la paciencia, porque es una cualidad humana tan valiosa, y que han dicho grandes hombres respecto a la misma.

Fase de control:

Durante la conversación anterior el maestro puede introducir situaciones de control final durante la propia conversación mediante preguntas tales como:

- 📌 ¿Puede alguno de ustedes decirme, que ganan las personas impacientes?
- 📌 ¿Con esa impaciencia lograron que el equipo ganara antes del tiempo requerido?
- 📌 ¿Qué beneficios nos reporta ser pacientes?
- 📌 ¿Ustedes se consideran pacientes? ¿Por qué?

Los controles intermedios se realizarán durante la fase de análisis de conceptos, evaluando aquellos resultados obtenidos por los diferentes equipos.

Asimismo, y como parte del control final, el maestro puede solicitar que para el día siguiente le entreguen un breve reporte en el que relacionen y expliquen un refrán conocido como "No van lejos los de adelante si los de atrás corren bien" con la cualidad psíquica de la paciencia.

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

