

## DERECHOS



# El niño tendrá un nombre y nacionalidad

El niño será inscripto inmediatamente después de su nacimiento y tendrá derecho desde que nace a un nombre, a adquirir una nacionalidad y, en la medida de lo posible, a conocer a sus padres y a ser cuidado por ellos.



## DEBER

# El niño llamará a los otros niños por su nombre

## OBJETIVOS PARA EL EDUCADOR

\* Lograr que cada niño llame a los otros por su nombre real, sin utilizar apodos ni términos denigrantes.

# Situación Pedagógica: Juego de Roles

## RESUMEN DE LA ACTIVIDAD

La actividad consiste en un juego de roles cuyo argumento es "Cómo me llamo". En este sentido, el educador realizará una conversación inicial para invitar a los niños

## OBJETIVOS

- \* Desarrollar en los niños y niñas vivencias acerca de su nombre y cómo es distintivo en el grupo.
- \* Reforzar el conocimiento del propio nombre y el de los demás.

## PROCEDIMIENTOS

- \* Lúdico
- \* Conversación

## RECURSOS MATERIALES

- \* Rincón de juego que puede ser el del aula en la escuela infantil, recursos necesarios para su realización.

## DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

### 1ª Parte

El educador realiza una conversación inicial en la que invita a los niños y niñas a jugar a la escuela infantil, y para ello cada niño debe decir su nombre en el momento en que se le llame, y llamar por su nombre a aquel que se le señale.

Antes de jugar, los niños y niñas se ponen de acuerdo en cuanto a los papeles a desempeñar, buscan sus materiales y arman ellos mismos su pequeña aula.

### 2ª Parte

Se desarrolla el juego, en el cual el niño o niña que hace de maestro llama a los demás por su nombre y les pide una acción sencilla a realizar (responder una pregunta, entregarle algo a otro niño, ir a la pizarra, etc.). El educador intervendrá sólo para ayudar al niño que lo necesite y para hacer alguna sugerencia necesaria a los efectos de mantener vivo el argumento. Luego sugerirá el cambio de roles para que "el maestro" también pueda ser llamado por su nombre.

### 3ª Parte

Se realizará una evaluación lúdica del juego realizado, en la que en un gran sombrero se depositarán las figuras representativas de cada niño confeccionadas por ellos mismos, y cuando el maestro extraiga la de un niño o niña en específico, éste la reconocerá y dirá cuál es su nombre. Luego pueden extraerse dos o tres más para que los niños y niñas adivinen cuál es el nombre del niño que compete, el cual no deberá decir que es su figura hasta que los otros traten de decir el nombre de aquél o aquella a quien pertenece la figura.



# Situación Pedagógica: Decir el nombre de los demás

## RESUMEN DE LA ACTIVIDAD

Se trata de una actividad en que el educador les propone a los niños y niñas hacer una tarea llamada "Decir el nombre de los demás", y que consiste en, mediante juegos de tarjetas que tienen los símbolos de cada uno de los niños y niñas del aula, determinar quiénes son los que conocen más nombres de sus compañeritos.

## OBJETIVOS

- \* Que los niños y las niñas refuercen el conocimiento de los nombres de sus compañeros del grupo.
- \* Que aprendan a reconocer que cada uno tiene un nombre que los distingue.
- \* Comprobar si los niños y niñas han aprendido el deber de conocer y nombrar a cada uno por su nombre real.

## PROCEDIMIENTOS

- \* Explicación
- \* Preguntas y respuestas
- \* Juego didáctico

## RECURSOS MATERIALES

- \* Tarjetas pequeñas en las que se plasmen los símbolos de cada niño del aula, cajas para meter las tarjetas.

## DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

### 1ª Parte

Para motivar, el maestro explicará a los niños y niñas, que van a realizar una actividad en la que se les mostrarán, mediante láminas, los símbolos dibujados de cada uno de ellos, para que ellos al ser llamados determinen el nombre del niño al cual pertenece la tarjeta. Como esta actividad es, a su vez, un juego, la maestra introducirá algunas tarjetas que no se corresponden con ningún símbolo de niño del aula, y comprobar así, si se equivocan o no. Por cada acierto, cada niño obtendrá un punto, y ganará el que más nombres del aula conozca.

Se sentarán en un círculo grande, el educador estará en el centro del mismo con una pelota y, a su vez, rodeado de cajas que tienen dentro tarjetas con los símbolos. El educador les dirá: "Cuando yo os tire la pelota, el que la reciba se levantará, escogerá una tarjeta y viendo el símbolo dirá el nombre del niño o niña al cual pertenece". Cada niño o niña aludido lo confirmará o dirá que se ha equivocado. Ganará el niño que tenga más aciertos.

### 2ª Parte

El maestro organiza el juego y controla que se desarrolle de acuerdo con las instrucciones dadas. Procurará en todo momento que se mantenga el carácter lúdico de la actividad.

### 3ª Parte

Una vez terminado el juego y declarado un vencedor (o vencedora) se habrá de valorar por qué pudo tener tanto éxito en relación a los demás. Se le dará la palabra a aquel o aquella para que explique por qué tuvo éxito.

# Notas

Lo importante es destacar que ha triunfado porque conoce más a los otros, intercambia más con los mismos, y por tanto, conoce mejor los nombres de la gran mayoría de sus compañeros del aula.

En la ejecución de la actividad pedagógica el educador se dirigirá niño por niño haciendo comentarios y preguntas respecto a los nombres, por qué cada niño tiene uno propio, y cómo es un deber de todos llamarlo de modo correcto, sin utilizar apodos u otras formas de llamar que puedan ser burlonas o denigrantes.

Al final de la actividad, la resumirá haciendo hincapié en la necesidad del deber de llamar a cada cual por su nombre real, demostrando así respeto y cariño a sus iguales.



A vertical column of horizontal lines for taking notes, decorated with large light purple circles of varying sizes.

# Situación Pedagógica: Relato de un héroe sin nombre

## RESUMEN DE LA ACTIVIDAD

Se trata de una actividad pedagógica donde los niños y niñas, mediante un relato que hace la maestra, establecerán conclusiones sobre la importancia de ser llamado por su nombre

## OBJETIVOS

- \* Que los niños y niñas conozcan la importancia que puede tener el conocer el nombre de los demás.
- \* Desarrollar en los educandos vivencias sobre la utilidad del nombre en algunas situaciones.
- \* Reforzar el deber de llamar por el nombre real a los demás.

## PROCEDIMIENTOS

- \* Conversación
- \* Preguntas y respuestas
- \* Investigación
- \* Explicación
- \* Relato

## RECURSOS MATERIALES

- \* Grabadora de mano, cuaderno de notas

## DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

### 1ª Parte

El educador motiva a los niños y niñas diciéndoles que en el día van a tener una actividad pedagógica muy interesante pues han de conocer la importancia de saber el nombre verdadero de los demás, para lo cual harán una pequeña investigación con los adultos que conocen para que les den datos sobre el héroe griego Odiseo, también llamado Ulises. Esos datos los pueden solicitar en la biblioteca, con su familia, con otros adultos que conocen a los cuales entrevistarán.

### 2ª Parte

El maestro pide a los niños y niñas que lean lo que han investigado sobre el héroe Ulises, se realiza entonces un inventario de ideas y finalmente con todo lo que traen los educandos y guiados por el maestro llegan a la conclusión de que Ulises fue un héroe muy inteligente y que gracias a su sabiduría los griegos ganaron la guerra de Troya y él su propia vida en el regreso al hogar.

A continuación pasa a explicar el relato sobre Ulises:

*“Terminada la guerra de Troya, Ulises, muy cansado luego de veinte años de guerra, decidió regresar a su tierra, Itaca, donde lo esperaba ansiosa su esposa Penélope.*

*Era un viaje muy largo, cargado de peligros, en una endeble barca, con la que debía atravesar todo el mar griego para alcanzar su patria, por lo que en el camino le sucedieron muchas cosas peligrosas.*

*Una de ellas es que, tras una tormenta, llegaron a una isla donde se refugiaron en una cueva, y donde por suerte, había muchos carneros, con lo cual Ulises y sus hombres se dieron un gran banquete. Pero, he aquí que de*

# Notas

pronto llega el dueño de los carneros, que era el gigante cíclope Polifemo, que tenía un solo ojo en medio de la frente. Polifemo empieza a comerse a los griegos, que se refugian como pueden en las oquedades de la cueva. Ulises entonces para tratar de engañarlo le promete hacer vino, el cual Polifemo se tomó todo y emborrachó. Pero como era tan glotón se quedó dormido, y casi al hacerlo le preguntó a Ulises que como se llamaba y este le dijo que se llamaba "Nadie".

Ulises aprovechó entonces para poner al rojo vivo una estaca en una hoguera, y acercándose al gigante le quemó su único ojo con la estaca. El Gigante quedó ciego y empezó a gritar "Nadie, Nadie, yo te mataré y me comeré a ti y todos tus hombres".

Por la mañana Polifemo sacaba a pastar a sus carneros, pero como estaba ciego y rabioso, no veía a los griegos, entonces Ulises les indicó a sus hombres que se agarraran de la barriga de los carneros, de modo que cuando Polifemo los palpaba a ver si iban sobre los mismos, no se daba cuenta del engaño.

Así salieron todos y corrieron hacia la nave para escapar. Polifemo se dio cuenta y gritando fue dando tumbos a la aldea donde vivían otros cíclopes a pedirles ayuda para agarrar a Ulises y sus hombres, pero cuando estos le preguntaron que quien le había dejado ciego, ¿pues sabéis qué contestó?: "Nadie me cegó, Nadie me engañó, y les pido ayuda para atrapar a Nadie."

¿Y sabéis que le contestaron los otros cíclopes? "Pues si Nadie te atacó, entonces, ¿para qué nos pides ayuda? Y no se la dieron, y fue así como Ulises pudo escapar con sus hombres, diciéndole al Cíclope que su nombre era Nadie"

El educador ha de cerrar esta parte de la actividad explicando que las personas inteligentes como Ulises, siempre salen bien de los problemas. Y que decirle un nombre falso al Cíclope, y éste no preocuparse de averiguar la verdad de tal nombre, fue la causa de lo sucedido.



