



GUÍA PEDAGÓGICA

PARA LA CONMEMORACIÓN DEL DÍA DE LAS NIÑAS Y NIÑOS CUENTOS Y FANTASÍAS

Subsecretaría de Integración Interinstitucional
Dirección de Participación y Relaciones Interinstitucionales
Programa Niñas y Niños Educan a los Adultos



niñas y niños
educan a los
adultos



ALCALDÍA MAYOR
DE BOGOTÁ D.C.

BOGOTÁ

Alcaldesa Mayor de Bogotá D.C.
Claudia Nayibe López Hernández

Secretaria de Educación
Edna Cristina Bonilla Sebá

**Subsecretaria de Integración
Interinstitucional**
Deidamia García Quintero

**Directora de Participación y
Relaciones Interinstitucionales**
Támara Paola Ávila Hernández

**Líder del Programa Niñas y Niños
Educan a los Adultos**
Lía Valeria Lian Lemus

Creación de contenidos
Angie Alejandra Burbano Guancha
Claudia Lorena Gómez Garzón
Ingrid Stephanny Forero
Viracachá

Diseño y diagramación
Alexander Mora

Bogotá D.C.
Octubre de 2023

¡La ciudad de la magia y del color!

Construir la ciudad y el campo de las niñas y niños implica pensarla desde el juego y el arte. Las niñas y niños, tal como los magos y hechiceras, nos invitan a soñar mundos extraordinarios llenos de color... a transformar nuestras cotidianidades para pensar en una ciudad más plural, democrática y participativa, donde la voz, las expresiones y sentires de las niñas y niños estén presentes en la familia, la escuela, los barrios y los territorios educando a los adultos para construir un mundo mejor. Las niñas y niños, como sujetos transformadores nos invitan a que este próximo 31 de octubre, construyamos con ellas y ellos una ciudad ¡FANTÁSTICA!

En este sentido, desde el Programa Niñas y Niños Educan a los Adultos, estamos acompañando cada súper idea que transforma y construye la **ciudad de las niñas y niños**. Es así, que convocamos a toda la comunidad educativa a tener una escucha activa para que una vez más, nuestras niñas y niños nos guíen a transformar desde la magia del juego y del arte.

Trabajar en equipo, compartir experiencias, saberes, risas, juegos, canciones, abrazos y palabras es una oportunidad para que ellas y ellos nos enseñen a construir comunidades libres de violencias que respeten los entornos y el medio ambiente, promover espacios inclusivos y plurales, que empodere a las niñas y niños en el ejercicio activo de sus derechos como parte de una educación de calidad.

Este día de color y fantasía, es una invitación para que en nuestros colegios y comunidades educativas podamos disfrutar de un día en donde las y los protagonistas sean las niñas y niños, construyendo ciudad y transformando con su participación incidente. Así, les invitamos a desarrollar la guía que les presentamos a continuación durante estas fechas, para continuar promoviendo el juego como una herramienta que nos impulsa a crear, dialogar, ser autónomos(as), participar, crear acuerdos y construir en colectivo.

¿A quién va dirigida esta invitación?

- Niñas y niños de jardines, colegios públicos y privados de la zona urbana y rural de Bogotá.
- Adultos aliados, docentes y administrativos.
- Comunidades barriales y educadores populares.

¿Cómo prepararnos?

Para que nuestra experiencia este llena de magia y fantasía, te invitamos a ver lo extraordinario en las cosas cotidianas. Pelucas, gorros, disfraces, capas, accesorios, pinturas corporales... todo sirve para llenar de color y fantasía nuestros salones de clase. Así que recordemos lo siguiente:

- Todos los colegios de la ciudad estaremos en sintonía, promoviendo el protagonismo y participación de niñas y niños durante estas fechas, en especial, el día 31 de octubre.
- Recordar que la literatura, el arte y el juego son los principales motores de la educación inicial y lo sigue siendo en todos los ciclos escolares. Así que, alistemos nuestras historias de fantasía que sugerimos en cada ciclo.
- Podemos reunirnos con las y los representantes estudiantiles y algunos adultos aliados, para preparar la actividad: los lugares para la creación de personajes fantásticos, juegos y juguetes, preparación de los materiales, la distribución de los grupos, los horarios... Mejor dicho, todo lo necesario para hacer de este un memorable día.

Algunas recomendaciones para que todo salga de maravilla:

- Tener en cuenta para el desarrollo de las diferentes actividades y momentos, brindar espacios que permitan expresarnos libremente y desarrollar las capacidades de todas las personas participantes.
- Invitamos a integrar estas actividades al interior de las clases para fortalecer las dinámicas contempladas por las diferentes áreas del conocimiento en los colegios.
- Fomentar nuestra autonomía y participación activa es fundamental, creando las condiciones para que seamos parte activa del proceso.

Ahora sí... ¡Que comience la aventura!



Ciclo 1:

A enredarnos con los cuentos fantásticos y de hadas

Tiempo requerido: 1 hora.

En el tiempo y espacio del mundo de las niñas y los niños, la fantasía, el juego, el color y la magia están siempre presentes. Creamos personajes, monstruos, seres mágicos, hadas, princesas y héroes de nuestras historias dotándoles de Super Poderes, de capacidades que ayudan a resolver las circunstancias difíciles que puedan presentarse. A continuación, sugerimos trabajar sobre la literatura fantástica para crear artefactos que nos permitan reflexionar sobre nuestras capacidades socioemocionales y ciudadanas e identificar nuestras fortalezas para gestionar nuestras emociones y resolver pacíficamente los conflictos que se nos presentan.

Aquí presentamos algunas opciones de libros de fantasía y hadas, de los cuales podrías elegir alguno de los fragmentos para poder trabajar con el grupo:

1. Donde viven los monstruos - Maurice Sendak.
2. Alicia en el país de las maravillas - Lewis Carroll.
3. Peter Pan – James Mathew Barrie.
4. El Principito – Antoine de Saint Exupery.
5. Aladino y la lámpara maravillosa.
6. Las mil y una noches.
7. La princesa valiente, Begoña Ibarrola.
8. La reina de las hadas, Edmund Spenser.
9. El herbario de las hadas, Sébastien Perez.

Luego de escuchar la lectura de cualquiera de los cuentos elegidos, vamos a socializar los súper poderes de nuestros protagonistas, y cuáles fueron sus capacidades socioemocionales para resolver las dificultades que se presentaron.

¿Si pudiéramos hacer una poción mágica con nuestros super poderes, nuestras capacidades y cualidades, cuáles serían sus ingredientes?

Te invitamos a realizar tu propia poción, agrega un poco de tu magia en la botella y cuando se te presente alguna dificultad agítala, mira cómo sus ingredientes mágicos se combinan lentamente y recuerda siempre tus superpoderes.

¿Qué necesitaremos?

- Botellas plásticas transparentes sin etiqueta y con tapa de tamaño personal.
- Escarcha de diferentes colores.
- Colorantes.
- Agua.
- Pompones o limpiapipas cortados en trocitos.
- Frasco pequeño de aceite de bebé o de cocina (opcional).

¿Cómo lo haremos?

1. En este primer momento daremos la bienvenida al espacio de conmemoración y celebración del día de la niñez. Este es un momento que hay que festejar y no hay mejor manera que mediante el juego. Podemos realizar un pequeño juego de atrapadas o escondidas durante 10 minutos.
2. Vamos a realizar la lectura de cualquiera de las historias recomendadas en voz alta; si tenemos títeres de mano, juguetes o muñecos para realizar la interpretación mientras vamos leyendo, mucho mejor.
3. Al finalizar, podemos socializar en grupo y responder las siguientes preguntas:
 - ¿Cuál fue el conflicto que se presentó en la historia?
 - ¿Crees que las y los protagonistas pudieron resolver el conflicto?

- ¿Qué emociones te generó la historia?
- ¿Cuáles fueron los super poderes y fortalezas (capacidades socioemocionales) que tuvieron los personajes de la historia?
- En situaciones difíciles ¿Cuáles son tus super poderes y/o fortalezas para resolver de manera apropiada los conflictos que se te presentan?

Manos a la obra: luego de que identifiques tus super poderes, puedes hacer una lista e incorporarla en la poción mágica; te damos algunos ejemplos, pero recuerda que cada una es diferente. Para ello sigue los pasos a continuación:

- Toma la botella e incorpora los pompones o trocitos de limpiapipas. Este será nuestro primer ingrediente mágico y puedes decir en tu receta:

“Esta poción se alimenta de un puñado de trozos de alegría que me ayuda a ver el lado bueno de las cosas y recordar que los tiempos difíciles son pasajeros”.

- Luego, puedes incorporar tres gotas de colorante del color de tu preferencia y puedes decir en tu receta:

“Esta poción se alimenta de tres gotas concentradas de escucha, solidaridad y empatía, que me ayuda a resolver los conflictos, escuchando atentamente a los otros, poniéndome en sus zapatos y ayudando a los demás”.

- Posteriormente, puedes agregar un tubito de escarcha a la poción del color que te guste más y decir en voz alta el conjuro de tu receta:

“Esta poción mágica se alimenta de polvos de autoestima y seguridad para que cada vez que dude de mí, recuerde el valor que tengo para enfrentarme a las dificultades de mejor manera”.

- Finalmente, puedes llenar la botella con agua y taparla. Si tienes aceite, puedes llenar la mitad de la botella con agua y la otra mitad con aceite para que la poción quede más espesa.

“Esta poción mágica se alimenta de mucha comunicación, para poder expresar lo que siento y pienso sin miedo”.

Cierra la botella con la tapa y agita. Mira cómo los colores se van mezclando, creando diferentes texturas. Ahora, cada vez que te sientas alterada o alterado y necesites recordar tus poderes mágicos, puedes acudir a tu poción que ayudará a pensar mejor las situaciones.

Recomendaciones:

- Sugerimos que puedas escribir un recetario de tu poción para que no olvides los ingredientes mágicos que la componen. De igual forma, puedes intercambiar recetas con tus compañeras y compañeros y preguntar qué ingredientes tiene¹.

1. Para más ideas puedes ver: https://www.youtube.com/watch?v=LAjsyxOdSRU&ab_channel=EIRinc%C3%B3nInfantildeSharon



Ilustración 1. Ejemplo, imagen tomada de internet.

Ciclo 2:

Aventuras en movimiento

Propuesta:

- Selecciona uno de los cuentos de aventuras sugeridos, por curso.
- Caracterízate con este de acuerdo al cuento seleccionado.
- Ambienta con tus compañeras y compañeros el salón para vivir la aventura.
- Haz cine con un zootropo.

Haciendo Cine

En el siglo XIX, antes de la invención del cine, la gente tenía unos juguetes llamados Zootropos, que son cilindros con ranuras que tienen fotografías en su interior. Cuando haces girar el Zootropo y miras a través de las ranuras, parece como si las figuras se estuvieran moviendo. Acá podemos observar cómo un simple juguete hace magia al darle vida y movimiento a los personajes.



Seleccionaremos un cuento de aventuras por curso. Te damos algunos ejemplos:

1. Robin Hood – Howard Pyle.
2. Charlie y la fábrica de chocolates – Roald Dahl.
3. Veinte mil leguas de viaje submarino – Julio Verne.
4. Las aventuras de Tom Sawyer – Mark Twain.
5. Gulliver en el país de los gigantes – Jonathan Swift.
6. La isla del tesoro, de Robert Louis Stevenson.
7. El mago de Oz.
8. <https://www.youtube.com/watch?v=xMdrJknUCQA> El principito
9. <https://www.youtube.com/watch?v=hNeNXCiRNMg> Las Aventuras de Tom Sawyer

¿Qué necesitaremos?

- Una secuencia de pequeñas impresiones o fotografías. Puedes encontrar algunas plantillas en el siguiente enlace: <https://escuelaalcine.cl/wp-content/uploads/2020/06/eac-molde-zootropo.pdf>
- Tijeras y bisturí.
- Cartulina negra y amarilla.
- Una maceta de plástico para plantas.
- Un alfiler.



Ilustración 2. Ejemplo, imagen tomada de internet.

¿Cómo lo haremos?

Podemos construir un zootrope haciendo un cilindro e instalándole, alineadas, 13 fotografías que te gusten o impresiones en secuencia de tu cuento favorito.

Manos a la obra:

1. Corta una banda de cartulina negra de la misma longitud de tus 13 fotografías, puestas una junto a la otra. Corta otra más larga y dos veces más ancha. Corta 13 ranuras de 5 mm a distancias iguales.
 2. Pega los extremos de la banda más ancha formando un cilindro. Puedes poner la cartulina amarilla en la parte de abajo del cilindro negro para darle mayor apoyo. Corta una base circular del mismo tamaño del cilindro y ponla con cinta en su lugar.
 3. Pon un alfiler en la base de cartulina y del fondo de la maceta de plástico, puesta boca abajo.
 4. Pega la serie de fotografías a lo largo de la banda angosta y ésta a lo largo del borde del fondo en el interior de tu cilindro.
- En el siguiente enlace puedes encontrar un pequeño tutorial que te guíe en la construcción:
https://www.youtube.com/watch?v=gYS2VS0WEJo&ab_channel=DigitalMonsterCollectTV

Recomendaciones:

Siéntate en el suelo y da vueltas al cilindro. Mira con tus compañeras y compañeros las fotografías a través de las ranuras. Cuando el zootropo vaya girando, deberá parecer que las imágenes se mueven. Hay que experimentar con la velocidad del zootropo para ver cuál produce el mejor efecto.

**Ciclo 3:****Caricatura y Cómic**

Tiempo requerido: 1 hora.

Los comics han acompañado la imaginación y el juego de las niñas, niños y adolescentes durante muchos años. Nos han enseñado que las historias no solo se pueden leer mediante las letras, sino que el arte y la expresión gráfica son parte importante de contar. Grandes historias se han contado a través de viñetas y recuadros, hemos creado galaxias, monstruos, héroes y convertido las historias cotidianas en grandes epopeyas.

Selecciona una de las caricaturas o comics sugeridos. Estos son algunos ejemplos:

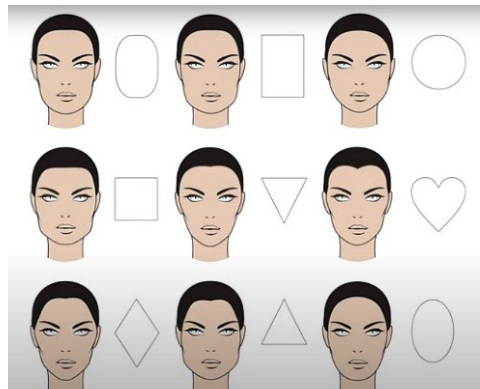
- Cómic - Cuando Brillan Las Estrellas.
- Cómic- Mafalda.
- Cómic- Spider-man.
- Cómic - House of M.
- Cómic - Mister Miracle.
- Cómic - Super Man.
- Alibabá y los 40 ladrones.
- Tin - tin - Hergé.
- Mafalda - Quino.
- Calvin y Hobbes - Bill Waterson.
- Persépolis - Marjane Satrapi.
- Mujercitas - Louisa May Alcott.

¿Qué necesitaremos?

- Papel bond.
- Lápiz.
- Tajalápiz.
- Borrador.
- Marcadores.
- Colores.

¿Cómo lo haremos?

1. **Busca referencias:** puedes escoger el retrato de un actor o cantante favorito, de un amigo o familiar y, por qué no, también dibujar una caricatura de nosotros mismos.
2. **Identifica los rasgos:** delimita el tamaño de los ojos, la nariz y la boca.
3. **Dibuja las líneas base:** traza la figura geométrica de acuerdo con el tipo de cara a dibujar.



4. **¡Es momento de exagerar las características de tu personaje!** Por ejemplo, si tiene una cara ovalada, hazla aún más ovalada.

Comienza por el rostro y el cabello, ya que requieren menor nivel de detalle. Posteriormente, nos concentraremos en **la boca, la nariz y los ojos**.

Responde las siguientes preguntas: ¿Qué está sintiendo mi personaje? ¿Qué está haciendo? ¿Está pensativo, asustado, feliz?

Agrega todos los detalles posibles para transmitir emociones a través del dibujo.

Recomendaciones:

- Si quieres aprender cómo dibujar caricaturas de animales, el proceso es el mismo. Debes exagerar también, la forma del rostro y sus facciones.
- Ten en cuenta que, si tu objetivo es aprender cómo dibujar caricaturas graciosas, deberás recurrir más a las exageraciones.
- Te dejamos algunos consejos para que tus dibujos queden geniales: <https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/dibujar-paso-a-paso/>

Ciclo 4:

La gran fiesta de las sombras

Tiempo requerido: 1 hora.

Dentro de las grandes historias que leemos, imaginamos y compartimos en el transcurrir de los años, contamos también con historias que nos hacen repensar muchas situaciones y buscar opciones para resolverlas. El miedo siempre nos ha acompañado, y pone a prueba nuestra capacidad para resolver los conflictos y trabajar colectivamente para superarlos. Es así como desde el género literario del misterio y el terror proponemos para el ciclo cuatro y cinco abordar este tipo de historias desde la comprensión de las capacidades creativas en la resolución de conflictos junto con y la creación plástica.

Seleccionaremos un cuento de aventuras por curso. Te damos algunos ejemplos:

1. Corazón delator- Edgar Allan Poe.
2. El gato negro – Edgar Allan Poe.
3. El monstruo de Frankenstein – Mary Shelley.
4. Drácula – Bran Stoker.
5. Escalofríos.
6. IT - Stephen King.
7. Coraline - Dave Mikean.
8. El fantasma de la ópera, Gastón Leroux.
9. Cuentos macabros, Edgar Allan Poe.
10. El fantasma de Canterville, Oscar Wilde.
11. La casa embrujada.
12. Hay un fantasma en esta casa, Oliver Jeffers.
13. La leyenda de Sleepy Hollow.

¿Qué necesitaremos?

- Fragmento del cuento compartido de misterio terror.
- Pinceles.
- Vinilos.
- Temperas.
- Lentejuelas, lanas, papeles, pegamento.
- Papeles de colores.
- Marcadores, lápices y colores.
- Video beam.

¿Cómo lo haremos?

- Ubícate en el espacio, donde pondremos a volar la imaginación.
- Una persona leerá en voz alta y de manera colectiva el fragmento.
- Adapta el espacio tapando fuentes de luz, usando linternas y algún sonido ambiente para centrarnos en nuestro relato de misterio y terror.
- Antes de finalizar el fragmento detén la lectura y es en este momento donde trabajarás en colectivo y resolverás el misterio: ¿cómo puede terminar esta historia?

Manos a la obra

- Trabaja de manera colectiva y diseña un final a la historia.
- Deja que tu imaginación haga lo suyo y crea con los materiales a disposición el desenlace de la historia.
- Puedes realizar un teatro mudo, un teatro de sombras, una puesta en escena, un dibujo, pintura, comic que dé a conocer nuevas formas de narrar y crear.
- Una vez estés lista(o) y preparada(o), organiza nuevamente el espacio para presentar y observar los finales alternativos presentados por cada uno de los grupos.
- Al finalizar lee el final del fragmento del libro de manera que se pueda evidenciar si alguien logró acertar al final o por el contrario fue más de su gusto el propuesto en el grupo.

Ciclo 5:

¡Hora de jugar!

Tiempo requerido: 1 hora.

Te invitamos a que revises algunas de las opciones planteadas de los libros e historias en el ciclo anterior para orientar la actividad, de igual manera son bienvenidas todas las opciones que encuentres para este género narrativo.

Para hacer realidad esta actividad, se emplearán los juegos de mesa que muchas veces has compartido con la familia, amigos, compañeras y compañeros del colegio.

¿Qué necesitaremos?

- Cartulina de colores
- Papel craft y/o periódico.
- Pinceles.
- Vinilos.
- Temperas.
- Plastilina.
- Papeles de colores.
- Marcadores, lápices y colores.

¿Cómo lo haremos?

¡Ahora es tiempo de jugar!

- Forma cuatro o cinco grupos según la cantidad de participantes en el salón.
- Presenta las opciones de historias de misterio y terror de las cuales cada equipo deberá elegir una la cual será su representación.

Manos a la obra

Una vez cada grupo tenga la selección de su historia, vamos a reconocer las características que identifican nuestra selección y a pensar en un juego de mesa para representarlo.

Selecciona de los materiales dispuestos dentro del espacio los que consideres necesario utilizar para iniciar la gran creación de este juego de mesa. Te dejamos algunas sugerencias:

- Adivina quién con los personajes de la historia.
- Un concéntrase con características de la historia.
- Una escalera con una escena.
- Un tablero de juegos, retos y adivinanzas.



Para este espacio de creación te invitamos para que uses tu súper poder de la imaginación y la creatividad, pues luego se podrá compartir entre todos las grandiosas construcciones lúdicas, formando una gran feria de juegos del misterio y el terror.



SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN



Secretaría de Educación del Distrito

Avenida El dorado No. 66 – 63

Teléfono: (57+1) 324 1000

Bogotá, D. C. - Colombia

www.educacionbogota.edu.co



@Educacionbogota



Educacionbogota



@Educacionbogota



@educacion_bogota

LA EDUCACIÓN
EN PRIMER LUGAR