

3. Jugar a pensar: actividades para potenciar las habilidades de pensamiento

3.1 Capítulo 1: Juanita y Pol deciden viajar

Percibir movimientos (cinestesia)

- Pedir a un niño que lea el capítulo en voz alta. El resto de los compañeros, a la vez que escuchan la historia deberán realizar los movimientos de los personajes descritos en la lectura.
- Llevar al aula un caracol y una mariquita y dejar que los niños observen sus movimientos. Pedirles después que imiten esos movimientos.
- Llevar a los niños a una biblioteca pública, del barrio o de la ciudad donde vivan. Sentarse con ellos en la entrada y pedir que observen el movimiento de los pies de las personas que entran y salen de la biblioteca. Llevar a los niños a un jardín cercano y una vez allí, pedirles que reproduzcan los movimientos que observaron.

Tocar

- Hacer una visita con los niños a la biblioteca de la escuela. Pedirles que cierren los ojos y que toquen las estanterías y los libros. Conversar con ellos sobre la experiencia de «tocar» la biblioteca.



Oler

- Hacer una visita con los niños a la biblioteca de la escuela. Pedirles que cierren los ojos y que huelan algunos libros escogidos por el profesor o profesora. Conversar con ellos sobre la experiencia de «oler» libros.

Traducir varios lenguajes entre sí

- Contar en voz alta la historia que se narra en este capítulo. Pedir después a los niños que creen una dramatización. Organizar un encuentro y representarla para los compañeros de otras aulas.
- Leer el capítulo mientras, simultáneamente, los alumnos hacen gestos para representar lo que se esté narrando.

Imaginar

► Conexión con otras habilidades:
– traducir a varios lenguajes

- Imaginar otros personajes. Reescribir el capítulo cambiando todos los personajes pero manteniendo la trama.
- Imaginar otra trama. Reescribir el capítulo manteniendo los personajes pero cambiando la trama.
- Imaginarse como uno de los personajes. Reescribir el capítulo imaginándose dentro de la historia y contándola desde esa perspectiva.

OBSERVACIÓN: Estas dos actividades se sugieren para todos los capítulos ya que los resultados pueden ser diferentes.

Inferir

► Conexión con otras habilidades de pensamiento:
– averiguar

- Contar el capítulo hasta la mitad y pedir a los niños que realicen una inferencia de lo que puede ocurrir a partir de ese momento hasta el final de la historia. Después, **averiguar** si coinciden las inferencias y si los finales son «reales».



Relacionar partes y todo

- Organizar un diálogo con los niños a partir de las siguientes preguntas:
 - Según tu opinión, ¿la biblioteca formaba parte del jardín donde viven Juanita y Pol o es el jardín el que forma parte de la biblioteca? ¿Puede ser que los dos sean partes el uno del otro a la vez? Si esto último es posible, explica cómo puede ser.
 - ¿Qué hacemos para saber cuál es la relación entre un todo y sus partes?
- Visitar una biblioteca con los niños. Pedir que observen todas las partes que componen la biblioteca. Después de la visita, pedir que monten una maqueta que muestre detalladamente todas las partes de una biblioteca.
- Llevar al aula diversos libros de diferentes tipos. Pedir que los niños observen cada uno intentando ver cuáles son las partes que componen un libro. Después, pedir que hagan un mural en el que muestren todas las partes que componen un libro.

3.2. Capítulo 2: Juanita y Pol se encuentran con san Jorge y el dragón

Seleccionar posibilidades

- Pedir a los niños que investiguen héroes que conozcan que son similares a san Jorge. Pedirles que seleccionen los que consideren más interesantes.

OBSERVACIÓN: Una actividad como esta puede generar un buen diálogo sobre los héroes de los niños, lo que conlleva una profundización en sus ideales y valores.

Comparar y contrastar

- Pedir a los niños:
 - Buscar otras historias que hablen de dragones y compararlas con la historia de san Jorge.
 - Buscar diferentes representaciones de san Jorge matando al dragón (pinturas, dibujos, esculturas, etc.) y compararlas con el san Jorge y el dragón que cada uno imaginó mientras leían la historia.



4. Jugar a actuar: actividades para desarrollar actitudes éticas y valores

4.1. Capítulo I: Juanita y Pol deciden viajar

VALORES

Amistad

- Leer el capítulo y pedir a los niños que se fijen en todas las manifestaciones de amistad entre Juanita y Pol. Iniciar un diálogo a partir de esas observaciones y seguir profundizando utilizando preguntas como:
 - ¿Un amigo es una persona que me gusta y a quien yo gusto?
 - ¿Puedo ser amigo de alguien que no me guste?
 - ¿Una persona a quien yo no gusto, puede ser mi amiga?
 - ¿Puede existir una persona que no sea mi amiga, aunque yo sea amiga de ella?
 - ¿Puede existir una persona que sea mi amiga sin que yo sepa quién es?
 - ¿Un amigo es alguien en quien confío?
 - ¿Puede alguien ser mi amigo sin confiar en mí?
 - ¿Puedo continuar siendo amigo de alguien que haya traicionado mi confianza?
 - ¿Un amigo es alguien que me ayuda cuando lo necesito?
 - ¿Si no puedo ayudar a un amigo en un determinado momento, dejo de ser su amigo?



- ¿Un amigo es alguien que está siempre de acuerdo conmigo?
- ¿Puedo seguir siendo amigo de alguien aunque no esté de acuerdo con sus ideas?
- ¿Qué es lo que hace que un amigo sea un amigo?

Autoestima/autenticidad

- Leer el capítulo y pedir a los niños que se fijen en todas las manifestaciones de Juanita que puedan revelarnos que se quiere a sí misma. Conducir un diálogo sobre qué es la «autoestima» a partir de las aportaciones de los niños.
- Pedir a los niños que piensen en personas que conocen y que tienen autoestima. Pedir que piensen por qué creen que aquellas personas se quieren a sí mismas. Conducir un diálogo a partir de las aportaciones de los niños.

ACTITUDES ÉTICAS

Contextualizar

- Leer el capítulo y pedir a los niños que se imaginen dentro de una biblioteca. Mostrar distintas pinturas y fotos de bibliotecas. Preguntar a los niños: ¿Cómo debemos actuar dentro de una biblioteca? ¿Por qué? Organizar una visita a la biblioteca de la escuela y después, al volver al aula, averiguar si lo que dijeron sobre las actitudes más adecuadas en una biblioteca eran las correctas o se debería realizar alguna modificación.
- Llevar a los niños al aula de informática para visitar bibliotecas virtuales. Conversar con ellos sobre las actitudes adecuadas en relación a las bibliotecas virtuales. Comparar con lo que se hizo en la actividad anterior.

