



OBJETIVOS	INDICADORES DE LOGRO
<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar habilidades sociales (empatía y autonomía) de forma positiva. • Identificar los tipos de juegos que se realizan cotidianamente. • Reconocer las emociones y los sentimientos que provocan los momentos de diversión mientras se juega. • Identificar a las personas con las que es grato jugar y divertirse. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se ofrece como voluntario cuando Conejo se siente tímido. • Menciona juegos oralmente, diferenciando los que realiza solo de aquellos que se juegan en grupo. • Formula hipótesis sobre las imágenes que no se muestran, con base en las ya expuestas. • Comenta oralmente cómo se siente cuando participa en uno de sus juegos favoritos. • Reconoce si su actitud es positiva o negativa cuando gana o pierde un juego. • Nombra a las personas con quienes disfruta del juego. • Se involucra en los juegos propuestos por los demás compañeros. • Participa en las actividades planteadas para después de la lectura.

PROGRAMACIÓN PARA EL AULA, SEGÚN MOMENTOS DE LECTURA

ANTES DE LA LECTURA

Indicar que Conejo tiene algo muy importante que compartir, pero, como es un poco tímido, prefiere escuchar primero al resto de niños. Así pues, es importante que cada niño dé a conocer sus ideas, para que Conejo entre en confianza. Se sugiere orientar el diálogo por medio de preguntas, para que cada uno comente las actividades que más le gusta realizar.

Luego de esta introducción, la profesora muestra y lee la última página del libro, en donde está el mensaje que Conejo quiere compartir: “Jugar solo, con amigos o con mi familia hace que me sienta contento y querido. ¡Me gusta jugar!”.

De este modo, se invita a los niños a formular hipótesis sobre los juegos que Conejo realiza solo, con amigos y en familia. La profesora guiará el intercambio con preguntas y situaciones motivadoras; por ejemplo: cuando estamos solos en casa, ¿qué juegos realizamos?; cuando estamos en el recreo, ¿a qué jugamos?; cuando los domingos tenemos una reunión familiar, ¿qué nos divierte hacer?, etc. Fomentar la participación de todos los integrantes de la clase. Se sugiere hacer un pequeño listado de juegos dividido según estas tres modalidades. Después de leer el libro, comparar este listado con los juegos favoritos de Conejo.

DURANTE LA LECTURA

Para la lectura, se sugieren las siguientes acciones en la secuencia propuesta:

1. Conejo, que ha presenciado el intercambio de opiniones y las propuestas de juegos, ya se encuentra en confianza para decir todo lo que quería decir: él quiere contar sobre los juegos que le gusta realizar. Se sugiere leer el libro imitando la voz de Conejo.
2. Mostrar dos de los disfraces favoritos de Conejo e invitar a predecir los otros dos:



Ante cada disfraz, promover el diálogo mediante el intercambio de experiencias y opiniones. Por ejemplo: ¿alguna vez te has disfrazado?; si fueses un mago, ¿qué truco harías?; ¿alguna vez has visto a un mago?; ¿te dan miedo los monstruos?; ¿existirán los monstruos buenos?; si fueses un monstruo, ¿cuál sería tu habilidad?, etc.

3. Luego de que todos los niños hayan participado, pasar la página y mostrar los otros disfraces favoritos de Conejo: rey y hada. Se recomienda especial cuidado para no fomentar “etiquetas” que impidan la integración de género. De este modo, se sugiere plantear preguntas del tipo: ¿cómo sería el disfraz de una reina que gobierna el mundo?, ¿y cómo sería el disfraz de un hado?
4. En la sección del juego en el parque (de diversiones y en la nieve), enfatizar en la descripción de las imágenes y los elementos que la componen. En este sentido, se sugiere iniciar la lectura de dicha sección y, luego, pedir a un voluntario que continúe según lo que observa: “Me divierto mucho jugando solo, pero...”. Es importante promover el reconocimiento de contrarios: solo/acompañado, en casa (adentro)/en el parque (afuera), en verano/en invierno; el reconocimiento de la cantidad, de la ubicación (arriba, abajo, a un lado, al otro), de objetos (columpio, globo, piscina, entre otros), etc.
5. Señalar que Conejo tiene un juego favorito, pero no decir cuál es; solo se dará una pista: se usa una linterna para jugarlo. A partir de este dato, plantear preguntas para descubrir de qué juego se trata. Se propone: ¿se juega de día o de noche?, ¿solo o en grupo?, entre otras. Luego de intentar adivinar, descubrir las páginas del juego del escondite.



6. Para finalizar la lectura, presentar una de las imágenes en donde Conejo se encuentra jugando con su familia. Aquí, los niños podrán decir qué juegos realizan con sus papás. Todas las ideas serán anotadas en un papelógrafo y, al lado, se colocará el nombre o la foto del niño que lo dijo. Se sugiere dejar el papelógrafo en el salón para que sea visto por los padres de familia en su próxima visita al colegio.

DESPUÉS DE LA LECTURA

Se proponen diversas actividades para después de la lectura:

- Cada niño dibuja su juego preferido y lo expone frente a sus compañeros, si lo desea. Vale todo tipo de juegos: solos, acompañados, con la familia, etc. Se sugiere, también, evaluar la viabilidad de jugar algunos de los juegos expuestos.
- Mostrar láminas con dibujos de la expresión de diversas emociones: un rostro feliz, otro triste, uno molesto, otro asustado, etc. Los niños indicarán en qué momento de los juegos se sienten así. Por ejemplo: cuando ganan, se sienten felices; en cambio, cuando los encuentran al jugar a las escondidas, se pueden sentir tristes; entre otras alternativas. Es importante que la profesora lleve el material preparado anticipadamente y aproveche la actividad para trabajar el manejo de emociones de forma positiva.
- Establecer el Día del Disfraz, para que los niños puedan ir vestidos al colegio con el traje que más les guste, en representación de un personaje, oficio o profesión que admiren. Luego, cada niño dirá de qué se disfrazó y por qué eligió ese atuendo.

ACTIVIDAD POSTERIOR

Una vez realizadas las actividades sobre el libro, se propone una ronda de conversación en la que los niños den a conocer cómo se sienten. El objetivo es que logren expresar sus sensaciones, así como escuchar las de sus compañeros.

Motivar el diálogo mediante preguntas, por ejemplo: ¿cuáles son mis juegos favoritos? ¿Con quién disfruto más de dichos juegos? ¿Qué juegos puedo enseñarles a mis amigos? ¿Qué juegos he aprendido de mis papás? ¿Cómo se siente Conejo al jugar con sus amigos y con su familia? ¿Y yo cómo me siento?

Una vez terminada la ronda de conversación, se anuncia que hoy no se dejará “tarea para la casa”, sino un “juego para la casa” (previamente coordinado con los padres de familia). La actividad consiste en que cada niño mencione qué quiere jugar con sus papás el fin de semana; luego, la profesora lo escribe en el cuaderno de control (o lo comunica telefónicamente a cada padre) a fin de procurar un momento familiar agradable, en el que los padres realicen con su hijo el juego que él ha elegido.

Para la siguiente clase, los padres enviarán una foto del bonito fin de semana. Todas las fotos serán expuestas en el periódico mural del colegio con el título: “Me gusta jugar con mis papás”.