

# Unidad II Convivencia

## Objetivos

Propiciar espacios de encuentro y reflexión donde se produzcan acuerdos sostenidos sobre acciones, individuales y colectivas, generadas por los propios niños y jóvenes.

A través de las actividades que se proponen, favorecer el compromiso con la comunidad y con las personas con quienes se convive, estimulando un rol activo por parte de cada niño y joven, lo cual podría generar cambios importantes en ellos.

Despertar y consolidar el sentido de pertenencia a ese grupo social y espacio físico que es la comunidad.

convivencia

unidad II

Jugando entre libros

FUNDACIÓN  
EMPRESAS POLAR

PLEGABLE

10a



## Presentación

### Lectura y convivencia

El enfoque de esta segunda unidad se centra en la interrelación de las artes y la lectura con los espacios de convivencia, donde la experiencia viva que generan los juegos, la lectura compartida, la creación y el trabajo cooperativo, permiten abordar temas como la diversidad, la disminución de la violencia y un repertorio de acciones de ciudadanía y educación para la paz.

Esta parte está orientada a favorecer la reflexión en torno a la aplicación de estrategias que favorezcan la coexistencia, el reconocimiento y la consolidación de valores. Todo ello en el entendido de que es posible comprender a los demás a partir de la autocomprensión, de la valoración de la diversidad, y de una tarea de sensibilización dirigida a alcanzar el bienestar y el buen trato capaces de ayudar en la disminución de la violencia.

## Unidad II Convivencia

PLEGABLE 1

**10a Objetivos. Presentación**

**10b Índice de actividades**

**Jugar para interactuar**

*El laberinto del fauno*

*El rey manda hasta cinco*

Para niños entre **3 y 6** años

PLEGABLE 11

**11a Adivina mi máscara**

**11b Listo para crecer**

PLEGABLE 12

**12a Pulsera de la amistad**

**12b La torre en la montaña**

Para niños entre **7 y 9** años

PLEGABLE 13

**13a ABC del vecindario**

**13b Muro de noticias**

PLEGABLE 14

**14a Teatrino de reciclaje**

**14b A una sola voz**

Para niños entre **10 y 12** años

PLEGABLE 15

**15a Álbum familiar**

**15b Dominó de valores**

PLEGABLE 16

**16a Lentes multicolores**

**16b Rompecabezas gigante**

Para jóvenes entre **13 y 17** años

PLEGABLE 17

**17a Te Ve Noticias**

**17b Autorretrato emocional**

PLEGABLE 18

**18a Mazo de acciones**

**18b BÍOpoema**

convivencia

índice unidad

**Jugar para interactuar** →

Jugando entre libros

FUNDACIÓN  
EMPRESAS POLAR

PLEGABLE

**10b**

### *El laberinto del fauno*

#### *Actividad para niños de 3 a 9 años*

- 1 Todos los integrantes del grupo forman un círculo agarrados de la mano.
- 2 El mediador se anuncia como la punta de la línea y se suelta del compañero que tiene tomado en su mano izquierda.
- 3 A continuación, enseña a los niños dos gestos (de libre elección) que serán la señal para subir las manos (a fin de que todos puedan pasar por debajo) o agacharse (para pasar, con cuidado, por arriba), explicándoles que se encuentran unidos, que sus manos forman una cadena y que es preciso seguir la punta sin soltarse.
- 4 Empieza a moverse muy despacio pasando por debajo de las manos enlazadas o haciendo la señal a los niños para que se agachen a fin de pasar sobre sus manos enlazadas. Pedir «permiso, por favor» es una buena estrategia que da chance a bajar la velocidad y permite que los pequeños a los que se va a pasar se preparen para subir sus manos o agacharse sin soltarse.
- 5 Es importante hacerlo lentamente y con prudencia para que los niños imiten el movimiento con el ejemplo y el juego continúe sin maltratos accidentales.
- 6 Los compañeros permanecen sin soltarse y poco a poco toda la cadena se va enredando.
- 7 Cuando el mediador nota que ya no se puede enredar más de una manera controlada y segura, empieza a jugar a desenredarse en retroceso, comenzando por el último movimiento, sin soltarse, para volver a colocarse en el círculo inicial.
- 8 Una vez reorganizados todos, cuenta en voz alta tantas veces como sea necesario para hacer equipos de diez niños cada uno e iniciar las actividades con cada pequeño grupo.

### *El rey manda hasta cinco*

#### *Juego para jóvenes de 10 a 17 años*

- 1 El mediador hace el papel de Rey e inicia el juego:  
«En este reino hay damas y caballeros. Vamos a ordenar equipos brincando de cinco en cinco».
- 2 Los monitores apoyan para formar grupos de cinco integrantes.
- 3 El rey solicita que se nombre un mensajero por cada grupo:  
«¡Cada equipo deberá un mensajero nombrar! Que se presente aquí mismo cuando el rey cuente hasta cinco».
- 4 El rey hará un encargo al mensajero, y este lo llevará al equipo.
- 5 El rey ordenará que le traigan cosas por equipo, por ejemplo, uno: media, dos: gorras, tres: correas, cuatro: zapatos, cinco: cintillos.
- 6 El equipo empieza a hacer lo que el rey ha mandado y cuando estén listos se sientan callados, con los brazos cruzados. El rey debe darse cuenta de esta señal y pedir al mensajero que cuente cómo lograron cumplir su orden, valorando siempre la cooperación y el entendimiento de las partes.
- 7 Para cerrar el juego el rey reparte las piezas al azar y luego manda:  
«¡Damas y caballeros: el rey hasta cinco cuenta y todos encuentran sus prendas!».
- 8 Para terminar, con las prendas en su lugar, se unen los equipos y se trabaja con grupos de diez jóvenes.

# Adivina mi máscara

## Valores a reforzar

- Empatía
- Respeto
- Comunicación
- Identidad

## Objetivos

Estimular la conexión con el otro y el reconocimiento recíproco.

Desarrollar la empatía.

Impulsar la adquisición de vocabulario.

Fomentar espacios lúdicos de comunicación interpersonal.

**Libros**  
Con personajes que revelan quiénes son

**Recomendados**  
Adivina quién soy  
Taro Gomi  
Fondo de Cultura Económica, México DF., 1993  
Mira lo que tengo  
Taro Gomi  
Fondo de Cultura Económica, México DF., 1997

**Materiales**  
Cartulina tamaño carta  
Crayones de cera  
Lápices  
Perforador de papel de círculo grande  
Tijeras

¿Cómo lo hago? →

convivencia  
para niños entre  
3 y 6 años

Jugando entre libros  
FUNDACIÓN  
EMPRESAS POLAR  
11a  
PLEGABLE

## preparación

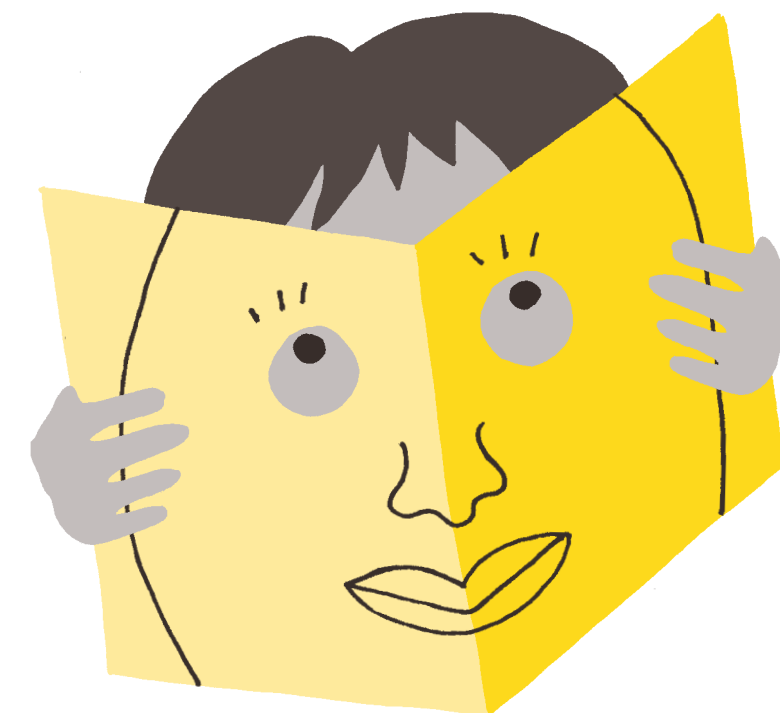
- 1 A la sesión llevar dobladas las cartulinas por la mitad para el grupo de los niños más pequeños. A partir de los cuatro años ya ellos tienen habilidad para doblarlas con apoyo del mediador.
- 2 Abrir un círculo grande con el perforador en cada tarjeta de los más chiquitos, tal como se indica en el «desarrollo» de esta actividad.

## desarrollo

- 1 Pedir a los niños que unan las esquinas de la cartulina y que con cuidado las doblen por la mitad.
- 2 Marcar dos centímetros desde el borde superior de la tarjeta hacia abajo y dos centímetros desde el borde del lomo hacia el centro de la tarjeta, de manera que las líneas marcadas se encuentren.
- 3 Usando las marcas como guía, abrir un círculo en ambas caras de la cartulina. El mismo puede tener un diámetro de un centímetro y medio o dos centímetros.
- 4 Por la tapa externa de la cartulina, que conformarían la portada y la contraportada, los niños pintan su cara, usando los dos agujeros para los ojos.
- 5 Por la cara interna de la cartulina los niños pintan lo que más les guste: un balón, una princesa, una naranja, un gato.
- 6 Aprovechar los crayones de cera para jugar con las texturas.

## cierre

- 1 El mediador jugará con los niños a adivinar quién es cuando le muestran la cara interna de la tarjeta con el dibujo de lo que les gusta, diciendo: «¿Adivina quién soy?». Luego, al girar la tarjeta y adivinar: «¡Es \_\_\_\_\_!», los animará a celebrar. Al terminar, da las gracias y dice: «Soy yo, somos nosotros».



## INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA

El ejercicio de reconocimiento del niño como persona, con un nombre y gustos individuales, favorece su autoestima; impulsa, además, el logro de una relación de confianza consigo mismo y con su entorno.

Con los más pequeños, el mediador ayuda a dibujar el contorno de la cara y del animal u objeto elegido por el niño y este lo rellena con sus colores preferidos.

# Listo para crecer

## Valores a reforzar

Autorreconocimiento

Autoestima

Autonomía

## Objetivos

Ayudar al niño a entender su proceso de crecimiento.

Apoyarlo en el logro de su autonomía.

Estimular la autoaceptación y mejorar su autoestima.

Propiciar en el pequeño el reconocimiento de las habilidades adquiridas.

## Libros

Con personajes que logran su meta

## Recomendados

Soy grande, soy pequeño

Kathy Stinson

Ilustraciones de Robin Baird Lewis

Traducción de Clarisa de la Rosa

Ediciones Ekaré Europa, Caracas, 2004

Yo puedo

Susan Winters

Ediciones Ekaré, Caracas, 1999

## Materiales

Cartón firme de caja

Crayones de cera

Marcadores

Tijeras

Tirro

Tubo de papel toilette

¿Cómo lo hago? →

convivencia

3 y 6 años

Jugando entre libros

FUNDACIÓN EMPRESAS POLAR

PLEGABLE

116

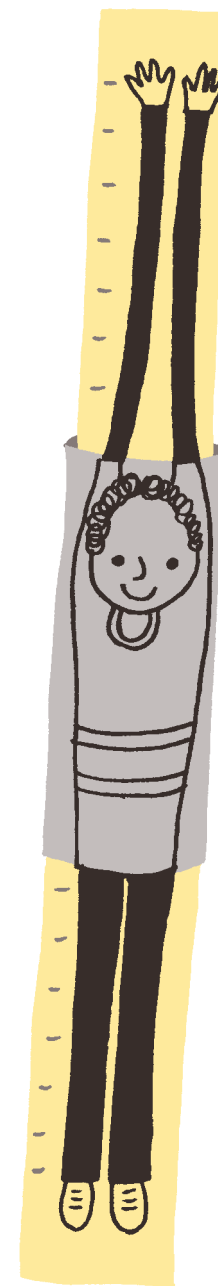
## preparación

## desarrollo

- 1 Llevar listas varias tiras de 40 × 7 cm, hechas de cartón firme (cajas duras). Marcar en cada una un espacio de dos centímetros en cada extremo, desde el borde hacia el interior del cartón.

- 1 Dar a cada niño un tubo de cartón de papel de baño y pedirle que lo aplaste hasta aplanarlo completamente.
- 2 Dibujar en ese tubo la cabeza y el torso de un muñeco. Pintarlo de frente por un lado del tubo y de espalda por el otro lado. Apoyar a los niños más pequeños.
- 3 Cuando esté listo el muñeco, entregar a cada participante una tira del cartón ya preparada con las medidas.
- 4 Pedirles que dibujen dos líneas gruesas en sentido vertical, una al lado de la otra, respetando un borde de dos centímetros arriba y abajo del cartón.
- 5 Dibujar un par de manos al final de las líneas en la parte de arriba, y en la parte de abajo un par de pies o zapatos. Hacerlo en ambas caras del cartón.
- 6 Meter la tira dentro del tubo de cartón que ya tiene el dibujo del niño.
- 7 Doblar un centímetro cada borde de la tira, como para hacer un ruedo o dobladillo.
- 8 Cubrir el doblez con varias capas de tirro, hasta que se forme un tope lo suficientemente grueso para frenar el tubo de cartón e impedir que se salga al llegar al borde.

## cierre



- 1 Elegir situaciones cotidianas y jugar a crecer y encoger, contando las líneas que repasa el muñeco del tubo, de acuerdo a si se sienten grandes o pequeños para hacerlas.
- 2 Cerrar con la rima que está en la información complementaria.

## INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA

*Todos tenemos que crecer,  
(estirarse con los brazos en alto)*

*aunque a veces parezca  
que me voy a encoger,  
(agacharse muy pegados al piso)*

*crezco todos los días,  
(saltar y ponerse de pie)*

*por eso vivo ¡con mucha alegría!  
(abrir los brazos y reír todos juntos).*

# Pulsera de la amistad

## Valores a reforzar

Compañerismo

Aceptación

Empatía

## Objetivos

Estimular la motricidad fina, el valor de compartir y la interacción social.

Iniciar o consolidar habilidades para atar.

Asociar la lectura con actividades de intercambio afectivo.

## Libros

Con personajes que se quieren y comparten

## Recomendados

Coco y Pío

Alexis Deacon

Ediciones Ekaré, Caracas, 2010

Bernardo y Canelo

Fernando Krahn

Ediciones Ekaré, Caracas, 2011

## Materiales

Cartón duro

Clips de presión

Franelas limpias en desuso

Tijeras

convivencia  
para niños entre

3 y 6 años

Jugando entre libros  
FUNDACIÓN  
EMPRESAS POLAR

12a  
PLEGABLE

¿Cómo lo hago? →

## preparación

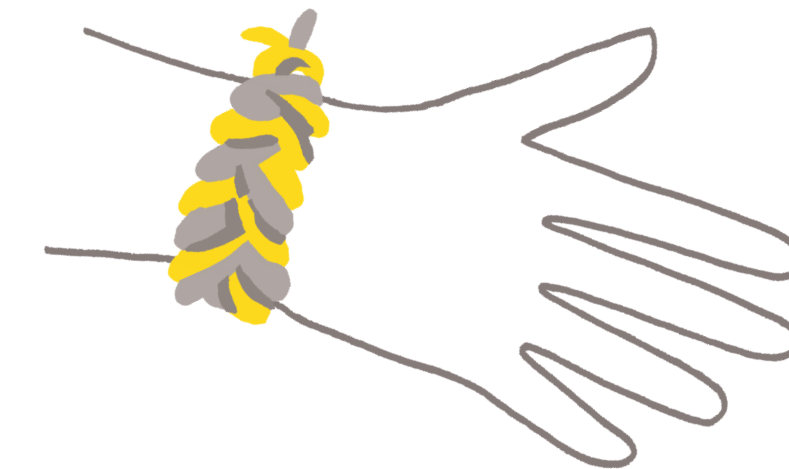
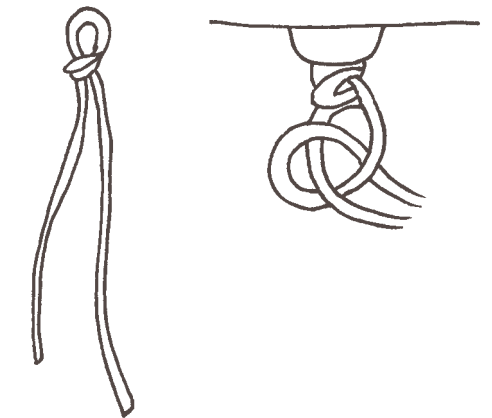
- 1 Cortar las franelas en tiras y estirar cada una para hacer una cinta a la que, al ser llevada a su máximo de estiramiento, se le contraen los bordes para dejarla semiacanalada.
- 2 Anudar dos cintas para elaborar la base de una pulsera por niño. Se dejan cerca de diez centímetros en el extremo amarrado que servirá para atar al otro lado una vez que se teja.

## desarrollo

- 1 Preguntar a los niños quién se sabe amarrar los zapatos.
- 2 Luego interesarse en saber quién tiene un amigo al que quieran tanto como se quieren a los personajes de los cuentos leídos.
- 3 Despertar el interés en la actividad preguntándoles qué les parece tener una pulsera de la amistad para intercambiar con un amigo.
- 4 Entregar a cada niño dos tiras ya anudadas y sujetas firmemente con el *clip* al cartón.
- 5 Ayudarlos a tejer nudos simples (la base del amarrado de los zapatos).
- 6 Tejer diez nudos, parar y contarlos jugando a ver cuántos nudos llevan. Repetir hasta completar veinte nudos.
- 7 Atar las cintas sueltas de los extremos y cortar la tira que sobra.

## cierre

- 1 Como la tela de franela estira, los niños podrán ponerse y quitarse la pulsera sin necesidad de desamarrarla.
- 2 Invitar a los niños a jugar en círculo pasándose las pulseras en el sentido de las agujas del reloj, dando tres vueltas y media (para que todas queden con otros niños) contando igual que cuando las ataron (del uno al diez y pausa y otra vez).
- 3 Aplaudimos y celebramos que ahora cada niño tiene un nuevo amigo para compartir su pulsera.



## INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA

Es recomendable llevar unas cuantas pulseras hechas por sí, en el desarrollo de la actividad, algún niño más pequeño daña, pierde o no le gusta la suya. El mediador puede decirle que a él sí le gusta y que quiere intercambiarla, reforzando los objetivos de la tarea.



# La torre en la montaña

## Valores a reforzar

- [Cooperación](#)
- [Compañerismo](#)
- [Constancia](#)

## Objetivos

Estimular el trabajo en equipo, incorporando la planificación y la mediación ante las ideas de cada niño.

Fomentar la interacción social a través de una actividad de cohesión para lograr un fin común.

Rescatar juegos de armar con materiales sencillos y fáciles de conseguir.

## Materiales

- [Cartón para reciclar](#)
- [Marcadores](#)
- [Pabilo](#)
- [Papel de reciclar](#)
- [Perforadores](#)
- [Pitillos](#)
- [Tijeras de cocina](#)
- [Tirro](#)

## Libros

[Con personajes que trabajan en equipo](#)

## Recomendado

[La gran montaña](#)  
José Antonio Delgado  
Ilustraciones de Carmen Salvador  
Ediciones Ekaré, Caracas, 2010

convivencia

para niños entre

3

y 6 años

¿Cómo lo hago? →

Jugando entre libros

FUNDACIÓN  
EMPRESAS POLAR

PLEGABLE

126

## preparación

- 1 Cortar un conjunto de diez cartones de 10×10 cm para cada niño.
- 2 Preparar un grupo de cartones de cinco centímetros cuadrados por participante.
- 3 Hacer un corte en los cartones pequeños, de dos milímetros de ancho por dos centímetros de largo, que vaya de la mitad de cada lado hacia el centro del cuadrado.
- 4 Los cuadrados grandes son las piezas para armar y los pequeños los enlaces para unirlos.
- 5 En las esquinas de los cuadrados grandes y en el centro de los cuadrados pequeños abrir un orificio con el perforador.

## desarrollo

- 1 Dividir a los niños en grupos de diez y colocar, en el centro de un rectángulo de tirro, los materiales preparados por el equipo de mediadores.
- 2 Explicar a los participantes que al bajar de la montaña, los animales se dieron cuenta de que la torre se había caído y necesitaban repararla.
- 3 Apoyarlos para que armen una torre enganchando los cuadrados, ensartando los pitillos para hacer extensiones y el pabilo para atar puentes y uniones cuando se requieran.
- 4 Hay que ponerse de acuerdo en cada paso de la construcción y todos los niños deben aportar a tal fin.
- 5 La torre termina cuando se acaban los materiales.

## cierre

- 1 Al finalizar, cada grupo iza una bandera en la torre con el nombre del equipo, pega una hoja con sus nombres al lado de la torre y todos avanzan en fila para recorrer las construcciones de los distintos conjuntos.
- 2 Al terminar el trayecto, hacen un círculo y comparten las experiencias adquiridas en la actividad.

## INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA

Si el grupo de niños es pequeño, o se cuenta con muchos mediadores que apoyen la actividad, las piezas de cartón pueden forrarse con papel *contact* de colores.

# ABC del vecindario

## Valores a reforzar

- Empatía
- Identidad
- Pertenencia
- Acción
- Voluntad

## Objetivos

Consolidar el conocimiento alfabético.

Estimular la percepción y lectura del entorno. Reconocer elementos comunes de la cotidianidad. Descubrir espacios poco valorados del entorno cercano.

Asumirse como un individuo que es parte de una comunidad.

Valorar lugares significativos para el encuentro.

## Materiales

- Exacto
- Lápices
- Marcadores gruesos
- Papel periódico
- Pega
- Pinceles y potes
- Pintura blanca
- Pintura de colores
- Reglas
- Tijeras
- Tirro

## Libros

Con imágenes de comunidades

## Recomendados

Abecedario temario

Gladys Arellano

Ilustraciones de Cynthia Bustillos

Camelia Ediciones, Caracas, 2007

Veo veo. El arte de Socorro Salinas

María Francisca Mayobre

y Vicente Lecuna

Ilustraciones de Socorro Salinas

Ediciones Ekaré-Fundación Bigott,

Caracas, 2013

convivencia

para niños entre

7 9

años

¿Cómo lo hago? →

Jugando entre libros

FUNDACIÓN  
EMPRESAS POLAR

PLEGABLE  
13a

## preparación

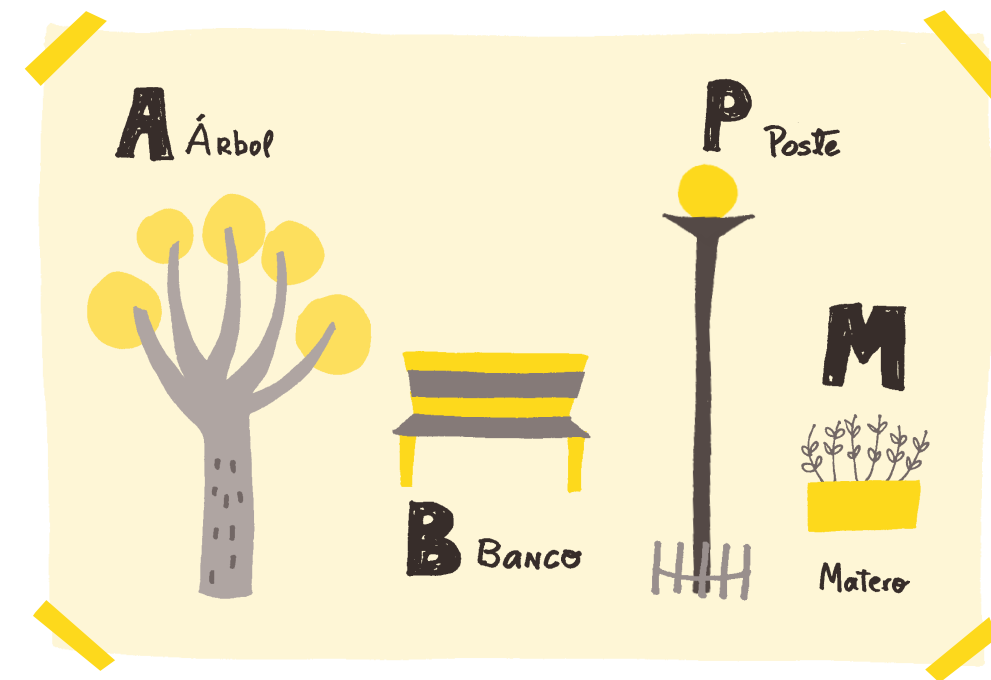
- 1 Unir tres hojas de papel periódico horizontalmente para hacer una base de papel larga.
- 2 Sobre esa base, pegar tres hojas encadenadas de la misma manera para reforzarla con una segunda capa.
- 3 Fondear el papel periódico con pintura blanca y dejar secar.
- 4 Preparar un lienzo de periódico reciclado como ese para cada grupo de seis niños que participen en la actividad.

## desarrollo

- 1 En una ronda, preguntar al niño por las cosas que le pasaron, en qué se parecen los lugares a donde fue.
- 2 Estimular la descripción de las cosas que el niño ve en su vecindario, en el camino al colegio, en los sitios de encuentro dentro de la comunidad.
- 3 Ayudarlos a clasificar, por orden alfabético, las cosas que nombraron.
- 4 Dividir al grupo general en equipos de seis niños con un mediador y ponerse de acuerdo sobre lo que quieren dibujar por cada letra del alfabeto.
- 5 Dibujar la A, la palabra que eligieron por la A y asignar el espacio del lienzo para ese dibujo. Repetirlo con las letras del alfabeto con las que ya han hecho la asociación objeto-letra, dibujarlas y pintarlas entre todos.
- 6 Recordar proteger el sitio de trabajo para evitar mancharlo.

## cierre

- 1 Con un papel absorbente secar el exceso de pintura teniendo cuidado de no manchar los dibujos. Luego, pegar las obras en la pared con el tirro. A continuación cada equipo cuenta su dibujo.
- 2 Terminar cantando «Veo, veo. ¿Qué ves?» y nombrando las cosas comunes que dibujaron los niños.



## INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA

Las obras realizadas en el taller se dejan en un lugar visible a la comunidad, para que esta tenga la oportunidad de visualizar cómo los niños perciben su entorno.

Una variante para cuando el grupo es muy numeroso es repartir hojas individuales y que cada niño haga un solo dibujo por letra, para compartirlo en la ronda final de «Veo, veo».

# Muro de noticias

## Valores a reforzar

Comunicación

Identidad local

## Objetivos

Estimular la comunicación oral, escrita y gráfica.

Reconocer acontecimientos positivos en la comunidad.

Organizar, procesar y comunicar información.

## Materiales

Cartón

Creyones de cera

Hojas de papel para reciclar tamaño carta

Marcadores

Pega

Plastilina

Pliegos de papel *bond*

Pintura

Tirro

## Libros

Con historias que podrían ser noticias

## Recomendado

*El robo de las aes*

Gonzalo Canal Ramírez

Ilustraciones de Peli

Ediciones Ekaré, Caracas, 2012

¿Cómo lo hago? →

convivencia

para niños entre

7 9

años

Jugando entre libros

FUNDACIÓN  
EMPRESAS POLAR

PLEGABLE

136

## preparación

- 1 Cortar un grupo de cartones de cinco centímetros cuadrados. Puede usarse una guillotina o tijera de cocina.
- 2 Investigar con antelación algunas noticias gratas de la comunidad donde se realiza la actividad.

## desarrollo

- 1 Organizar a los niños para reunirse en equipos por fuente de información: deporte, educación, cultura (literatura, música, baile, teatro), comunidad.
- 2 Apoyar a los equipos en la redacción de los titulares sobre buenas noticias de su entorno.
- 3 Diseñar el muro de cada fuente en una hoja para reciclar tamaño carta, borrador o maqueta del muro, dejando espacio para los dibujos que servirán para la parte gráfica (foto, caricatura, etc.).
- 4 Elaborar un sello de las letras que se necesitan pegando plastilina sobre un soporte de cartón. Escribirlas invertidas (como se ven en el espejo) para que al usar el sello de la letra, la misma quede al derecho.
- 5 Organizar el pliego de papel *bond* y trazar a lápiz, con líneas claras, los espacios de cada titular y de cada dibujo.
- 6 Humedecer los sellos de plastilina con pintura y escribir los titulares con ellos.

## ||| cierre

- 1 Una vez que los titulares estén impresos con los sellos, los niños dibujan las imágenes que constituirían las fotos y caricaturas del periódico que están haciendo. Al terminar, pegan cada pliego, uno al lado de otro, en la pared, y por turnos voluntarios leen en voz alta las noticias.

## letra en sello



## letra impresa



## INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA

Al hacer las letras de plastilina para imprimir los titulares, los niños están jugando con *tipos móviles*. Los tipos móviles son letras sueltas en relieve que se pueden combinar para formar palabras. Se trata de la base de la imprenta inventada por Gutenberg, que permitió la masificación de textos y libros al pasar de la escritura manual a la mecánica.



# Teatrino de reciclaje

## Valores a reforzar

- Respeto
- Empatía
- Colaboración
- Comunicación

## Objetivos

Generar empatía con personajes de la historia para descubrir puntos de coincidencia.

Reconocer la diversidad de nuestro entorno.

Registrar las diferencias que nos permiten valorar al otro.

Identificar similitud dentro de la diferencia.

## Materiales

- Caja de cereal grande
- Colores para reciclar
- Exacto
- Lápices
- Marcadores
- Papel de revista
- Teipe de embalar
- Tijeras

## Libros

Con un conflicto que alcanza una solución positiva

## Recomendado

Sapo y el forastero  
Max Velthuijs  
Traducción de Carmen Diana Dearden  
Ediciones Ekaré, Caracas, 1994

convivencia  
para niños entre  
y  
7 9  
años

Jugando entre libros  
FUNDACIÓN  
EMPRESAS POLAR  
14a  
PLEGABLE

¿Cómo lo hago? →

## preparación

## desarrollo

- 1 Recoger algunas cajas de cereal vacías. Una por cada niño.
- 1 Abrir la caja de cereal y recortar las solapas laterales pequeñas de las tapas.
- 2 Hacer un corte tipo ventana en la cara frontal de la caja y reservar el cartón.
- 3 Cortar una curva, como una marquesina, en el lateral angosto sobre el marco de la ventana.
- 4 Separar la cara posterior de la caja, dividirla en dos mitades y pegarlas a las solapas laterales largas como bases para levantar el teatrino y darle estabilidad.
- 5 Recortar cortinas del papel de revistas en forma de **R** y pegarlas a los lados de la ventana, para dar la sensación de que están recogidas.
- 6 Siluetear personajes del cuento en el cartón que se reservó de la ventana; pintarlos y recortarlos.
- 7 Cortar tiras de ese cartón y pegarlas a los títeres como varillas para manejarlos desde arriba.

## ||| cierre

- 1 Al terminar el proceso de construcción de los títeres y del teatrino, invitar a los niños a jugar libremente creando sus pequeñas historias. Hacer una ronda o círculo e ir conversando sobre la experiencia y sobre el cuento, reforzando lo positivo de las diferencias y utilizando a los títeres para destacar el valor del encuentro.



## INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA

Se pueden usar carpetas de archivo (marrones) o cajas de cartón para reproducir el teatrino.

# A una sola voz

## Valores a reforzar

Mérito

Comunicación asertiva

Cooperación

## Objetivos

Estimular la interacción social con la creación común.

Desarrollar la habilidad de escuchar y seguir secuencias.

Ampliar el vocabulario con la incorporación de palabras.

Reconocer el talento y el mérito propio y del otro.

## Materiales

Botellas plásticas

Fichas de palabras sueltas, que rimen, vinculadas a la convivencia

Gravilla

Marcadores permanentes

Papel *contact*

Pliego de papel *bond*

Tirro

## Libros

Con personajes que tienen talento para desarrollar

## Recomendado

*Igor, el pájaro que no sabía cantar*

Satoshi Kitamura

Fondo de Cultura Económica,  
México DF., 2012

convivencia

para niños entre  
y

79

años

¿Cómo lo hago? →

Jugando entre libros

FUNDACIÓN  
EMPRESAS POLAR

PLEGABLE

146

## preparación

- 1 Buscar palabras que rimen vinculadas a la convivencia.
- 2 Transcribirlas en una página, procurando que ocupen el ancho de la hoja para que se lean desde lejos con facilidad.
- 3 Imprimirlas, recortarlas en rectángulos y plastificarlas con papel *contact*.

## desarrollo

- 1 Invitar a los niños a hacer su propia canción, inspirados en *Igor, el pájaro que no sabía cantar*, reconociendo que cada quien tiene un talento y un lugar para desarrollarlo.
- 2 Dividir a los niños en cinco grupos y entregar a cada uno cuatro palabras que rimen.
- 3 Apoyarlos para que, desde lo que sintieron y pensaron sobre el cuento, escriban una estrofa que contenga las cuatro palabras que riman.
- 4 Al terminar de escribir la estrofa, pasarla a medio pliego de papel *bond*, donde todos puedan verla y pegar con tirro, por la parte posterior, las palabras rimadas que se usaron de las fichas.
- 5 Darles una botella Pet y rellenarlas con un poquito de gravilla para hacer una maraca. Cerrar la tapa y sellarla con tirro.
- 6 Poner bandas de tirro a su gusto a lo largo de la botella y decorarlas con los marcadores permanentes.

## cierre

- 1 Reunir a los niños y unir las cinco estrofas escritas. Otorgarles un orden que acuerden en común para saber cuál será la primera y cómo se organizarán para leerlas o cantarlas.
- 2 Usar las maracas para hacer un ritmo base y recitar las estrofas con el mismo. Repetir las veces que los niños deseen. Comentar los aspectos positivos de sus estrofas y escuchar cómo vivieron la experiencia.

## INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA

Si entre los mediadores hay alguno que toque cuatro, guitarra u otro instrumento, puede ayudar para acompañar los versos y crear una melodía sencilla con los niños o adaptar alguna a las estrofas.

# Álbum familiar

## Valores a reforzar

Empatía  
Respeto  
Amplitud  
Identidad

## Objetivos

Autorreconocimiento del niño como miembro de una familia.

Identificar otras instituciones familiares.

Respetar la diversidad.

## Materiales

Agujas punta roma  
Bolsas  
Cartulina  
Estambre  
Lápices  
Marcadores textiles  
Medias disparejas  
Perforador  
Relleno de muñequería o estopa  
Tijeras

## Libros

Con historias de diferentes tipos de familias

## Recomendado

Mi familia de trapo  
Salvador Garmendia  
Ilustraciones de Lilian Maa'Dhoor y Teresa Mulet  
Playco Editores, Caracas, 2009

convivencia

para niños entre

10 y 12

años

Jugando entre libros

FUNDACIÓN  
EMPRESAS POLAR

15a

PLEGABLE

¿Cómo lo hago? →

## preparación

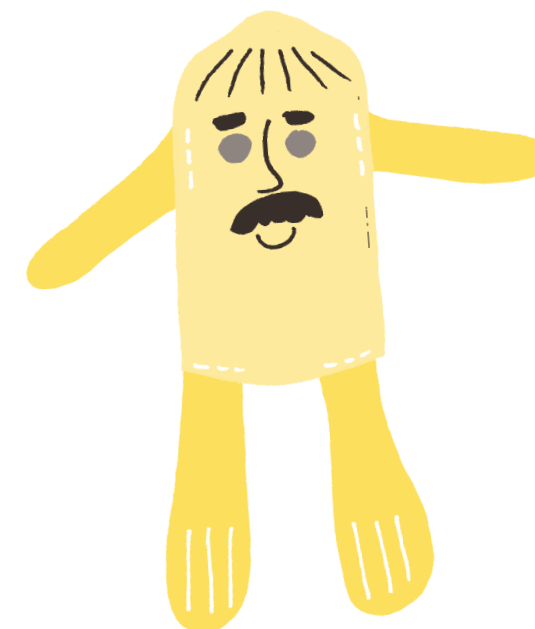
- 1 Organizar un *kit* con materiales para cada niño y guardarlo en una bolsa de papel o plástica, para agilizar su reparto durante la actividad.
- 2 Confeccionar un muñeco con las instrucciones que se ofrecen a fin de que funcione como ejemplo e inspiración al participante.

## desarrollo

- 1 Cortar cada media en tres partes iguales: de la punta al primer corte se harán la cabeza y el tronco del muñeco. De la siguiente parte saldrán los brazos y de la última las piernas.
- 2 Separar los dos lados de las piezas que harán piernas y brazos y coserlos hasta formar dos tubos con cada uno.
- 3 Unir con una costura las puntas de cada tubo, voltearlo para que la costura quede dentro, rellenar y cerrar.
- 4 Cerrar parcialmente las piezas del tronco y la cabeza, voltear para esconder la costura y rellenar por el lado que no se ha cosido. Al terminar de rellenar, coser.
- 5 Coser también los brazos a los lados y las piernas en la parte inferior del tronco, donde está la costura.
- 6 Queda un muñeco base, neutro.
- 7 Intervenirlo con los marcadores para convertirlo en el retrato de un familiar o en un autorretrato.

## cierre

- 1 Cada niño escribirá el nombre de su muñeco-familia en una tarjeta de cartulina. Bajo el mismo colocará las características de esa persona representada en el juguete. Abrir un agujero en la tarjeta y amarrarla al muñeco con estambre. Para terminar, cada uno presenta a su protagonista en el círculo final.



## INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA

Otro texto que puede usarse para esta actividad es *Vida privada de las muñecas de trapo*, de Aquiles Nazoa (Ministerio de Información y Turismo, Caracas, 1978), el cual, es importante saberlo, solo se consigue en bibliotecas o, con suerte, en librerías de libros usados.

# Dominó de valores

## Valores a reforzar

Diversidad

Aceptación

Tolerancia

Respeto

## Objetivos

Reconocer las diferencias que múltiples prejuicios han causado en la historia de la humanidad.

Ofrecer posibles soluciones a las incompatibilidades planteadas en el libro.

Distinguir las diferencias y las similitudes que hay en la convivencia diaria.

## Materiales

Borradores

Cartones de cajas precortados en rectángulos de 7 x 10 cm

Guillotina o exactos

Lápices

Marcadores gruesos indelebles

Pliego de papel *bond*

Sacapuntas

## Libros

Con historias sobre diversidad y coexistencia

## Recomendado

*Tan iguales, tan diferentes*

Boris Muñoz

Ilustraciones de Iván Estrada

Cyls Editores, Caracas, 2013

convivencia

para niños entre

10 y 12

años

Jugando entre libros

FUNDACIÓN EMPRESAS POLAR

PLEGABLE

156

¿Cómo lo hago? →

## preparación

- 1 Cortar los laterales y tapas de las cajas de cartón en rectángulos de siete por diez centímetros.
- 2 Hacer una lista de situaciones, personajes y palabras opuestas extraídas del libro.
- 3 Buscar la relación valor–acción negativa y conseguir el equilibrio del complemento en lo encontrado. ¿De qué manera se aplica el valor para neutralizar la acción negativa?

## desarrollo

- 1 Conversar con los niños sobre la lectura recomendada y partiendo de algunos ejemplos de la lista que el mediador elaboró previamente, estimularlos para que hagan su propia lista colectiva.
- 2 Escribir en un lugar visible una columna con las diferencias encontradas por los niños y otra con las acciones que eliminan o evitan esas divergencias, y que al hacerlo complementan lo necesario para convivir en paz.
- 3 Dividir a los niños en grupos de diez participantes y entregar a cada uno una ficha del dominó por hacer.
- 4 Apoyarlos para que se pongan de acuerdo sobre qué escribirán y dibujarán en sus fichas, explicándoles que en una mitad debe ir una diferencia y, en la otra, un valor o acción que solucione dicha diferencia de otra ficha del equipo. Así se complementan entre ellas.
- 5 Cada grupo hará su dominó de valores y al terminar todos jugarán una partida con los mediadores.
- 6 Al culminar la partida, dentro de cada grupo conversarán acerca de la experiencia, sobre cómo relacionan el juego que hicieron con el libro que leyeron, y de qué modo ese texto se vincula con las situaciones que viven cada día.

## cierre

- 7 Luego, apoyándose en los valores del dominó, el mediador debe estimular a los niños para que encuentren en esos valores la manera de solucionar las diferencias y vivir con más amabilidad unos con otros.
- 1 Por cada grupo se recogerá el testimonio de los niños y, bien sea uno de ellos mismos o el monitor del grupo, lo compartirá luego en círculo con todos. Cuando se hayan escuchado a los que quieran participar, el mediador pide a los niños que extiendan sus manos hacia el centro y despide la actividad con el compromiso de honrar acciones y valores para convivir mejor.

## INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA

El mediador puede apoyarse en la lectura del cuaderno

*Yo promuevo el buen trato ¿y tú?*

*Propuestas para que las y los estudiantes mejoren la convivencia*

*en sus centros educativos*, de

Fernando Pereira y Oscar Misle

(Cecodap, Caracas). Las experiencias

de esta valiosa organización se

pueden consultar en

[www.cecodap.org.ve](http://www.cecodap.org.ve)

# Lentes multicolores

## Valores a reforzar

- Pluralidad
- Diversidad
- Respeto

## Objetivos

Entender el valor de cada punto de vista.

Desarrollar empatía hacia la visión del otro.

Entender que la verdad depende de la perspectiva de quien la sostiene.

Establecer puntos de respeto y tolerancia para negociar.

## Materiales

- Carpetas de manila para reciclar
- Lápices
- Marcadores
- Moldes de lentes
- Papel celofán de colores
- Pega
- Tijeras

## Libros

Con personajes diferentes entre sí que conviven en armonía

## Recomendado

*La merienda del señor Verde*  
Javier Sáez Castán  
Ediciones Ekaré, Caracas, 2010

¿Cómo lo hago? →

convivencia

para niños entre

10 y 12

años

Jugando entre libros

FUNDACIÓN  
EMPRESAS POLAR

PLEGABLE

16a

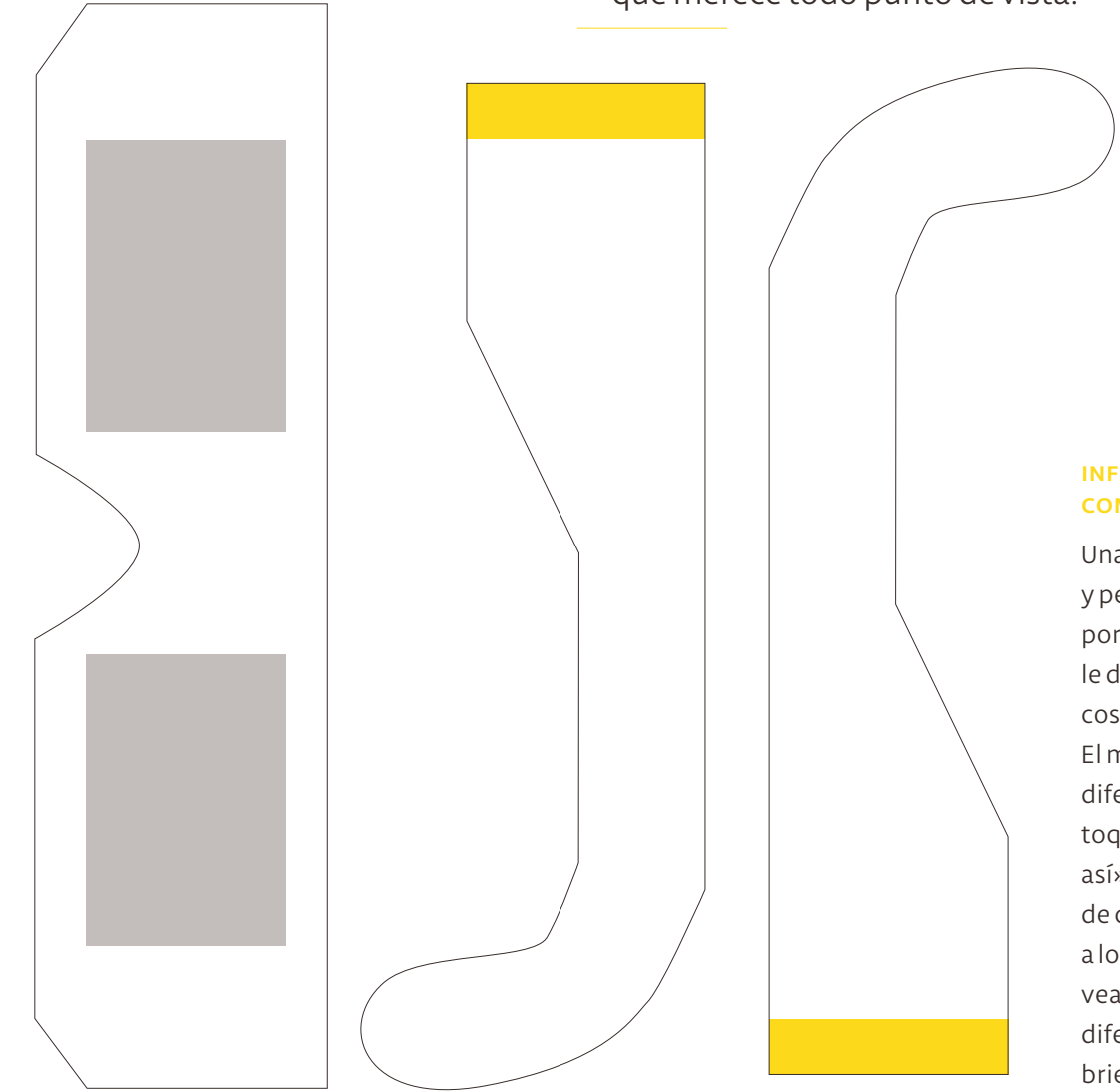
## preparación

## desarrollo

- 1 Fotocopiar un molde de lentes para cada niño y cortar tiras de celofán de colores.
- 1 «Todo es según el color del cristal con que se mira», así reza el refrán. Invita a los niños a mirar el mundo como lo veían los personajes del cuento compartido.
- 2 Para ello, arma unos lentes de doble montura con una ranura superior que permita cambiar el color del cristal.
- 3 Repartir a los niños una carpeta de manila y el molde de los lentes.
- 4 Pintar el molde, decorándolo al gusto de cada quien.
- 5 Pegarlo sobre la carpeta alineando el borde del papel con el del lomo (doblez) de la carpeta de manila.
- 6 Recortar el lente aprovechando para cortar de una vez dos juegos, uno en cada solapa de la carpeta.
- 7 Recortar también los marcos para los cristales en el juego de lentes.
- 8 Pegar uno con otro, dejando la parte superior de los marcos sin pegar.
- 9 Unir las patas, una con otra, y pegarlas al marco del lente por la zona marcada.
- 10 Distribuir el celofán de colores.

## cierre

- 1 Retomar el cuento y jugar con cada personaje a cómo se veía el mundo según el color que les tocaba.
- 2 Dejar los lentes sin celofán y preguntar entonces a los niños qué fue lo que sorprendió a los señores de colores, qué descubrieron al mirar todo sin un filtro de color. Comentar toda la experiencia.
- 3 Finalmente, conversar sobre el sentido del debido respeto que merece todo punto de vista.



## INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA

Una variante, si el grupo es tranquilo y pequeño, es organizar a los niños por equipos de colores y que uno le describa a otro cómo son las cosas que ve desde sus cristales. El mediador usará un color diferente al del conjunto que le toque explicar y dirá: «yo no lo veo así», estimulando la argumentación de cada equipo. Finalmente, se pide a los niños que retiren sus cristales, vean a su alrededor, y digan qué diferencia hay y qué cosas descubrieron que antes no habían visto.



# Rompecabezas gigante

## Valores a reforzar

Autorregulación

Conciencia social

## Objetivos

Conocer y consolidar información sobre los derechos del niño.

Incentivar el pensamiento cívico al relacionar deberes y derechos.

Propiciar la expresión ciudadana de las necesidades que se desean satisfacer.

## Materiales

Cajas de cartón

Lápices

Marcadores negros

Papel absorbente

Pinceles

Pinturas

Potes para pinceles

Tizas

## Libros

Con información sobre los derechos del niño

## Recomendados

Para todos los niños

Adaptación de Caroline Castle

Ediciones Ekaré-Unicef, Caracas, 2004

Yo seré tres mil millones de niños

Alain Serres

Ilustraciones de Judith Gueyfier

Traducción de Elena Gallo Krahe

Edelvives, Zaragoza, 2010

convivencia

para niños entre

10 y 12

años

Jugando entre libros

FUNDACIÓN  
EMPRESAS POLAR

PLEGABLE

166

¿Cómo lo hago? →

## preparación

- 1 Separar cada cuerpo de la caja de cartón.
- 2 Reservar las tapas que sean del mismo tamaño para la actividad.
- 3 Guardar las demás tapas para otro proyecto.

## desarrollo

- 1 Conversar con los niños acerca de lo que saben sobre la Convención de los derechos del niño, qué piensan de las imágenes que observaron en los libros, si se sienten protegidos por esos derechos y estimularlos a meditar en torno a si les haría falta contar con un determinado derecho, o si quisieran inventar uno para agregarlo.
- 2 Tomar nota de sus ideas.
- 3 Entregarle a cada pequeño una pieza de cartón y pedirle que en ella dibuje su derecho, dejando un espacio en la base de la composición para expresarlo en palabras.
- 4 Pueden hacer las líneas con tiza y pintar sobre ese dibujo.
- 5 Al terminar de ilustrar, escribir con los marcadores negros el derecho en la base del dibujo.
- 6 Invitar a los niños a comentar su imagen y la razón de la elección del derecho dibujado y pintado.

## cierre

- 1 Seleccionar un área grande del lugar de encuentro y hacer un círculo al que cada niño debe llevar su cartón. A la cuenta de tres, organizarlos en el centro, uno al lado del otro, como un rompecabezas gigante. Volver al círculo, leer tres derechos y repetir la acción las veces que el mediador considere provechosas para el desarrollo de la actividad. A la última cuenta de tres cada niño recoge su pieza. Luego agradece la asistencia y cierra la sesión validando las intervenciones de todos.

## INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA

Con este ejercicio también se logra estimular la creación artística como medio para comunicar acciones de ciudadanía y difundir y defender derechos de una manera pacífica.

# TeVe Noticias

## Valores a reforzar

- Respeto
- Diálogo
- Asertividad
- Comunicación

## Objetivos

Explorar habilidades comunicacionales.

Incentivar el trabajo cooperativo.

Reconocer la argumentación como punto base para entender al otro y dialogar con respeto.

Validar la propia opinión, así como el punto de vista del otro.

## Materiales

### Cables de conexión

Caja grande de televisión de plasma o línea marrón

### Celular con cámara

### Brochas

### Espojas

### Exacto

### Lápices

### Laptop

### Maquillaje

### Papel

### Pinceles

### Pintura de colores variados

### Vestuario

## Libros

Con personajes que cambian su entorno con sus acciones

## Recomendados

### Barba azul

Adaptación de Charles Perrault

Ilustraciones de Christoph Wischniowski

Fondo de Cultura Económica, México DF., 2012

### La calle es libre

Kurusa

Ilustraciones de Monika Doppert

Ediciones Ekaré-Banco del Libro, Caracas, 1981

convivencia

para jóvenes entre

13 y 17

años

¿Cómo lo hago? →

Jugando entre libros

FUNDACIÓN EMPRESAS POLAR

PLEGABLE 17a

## preparación

- 1 Conseguir una caja grande de televisión de plasma o línea marrón. Puede ser una para todo el grupo, si este no es muy numeroso. Una por cada veinte jóvenes puede funcionar.
- 2 Buscar ropa en desuso que pueda utilizarse para el vestuario de los narradores del noticiero.
- 3 Llevar polvo y pintura de labios para maquillar de modo básico a los locutores.

## desarrollo

- 1 Dividir al grupo en equipos y asignar a cada uno el trabajo de producción con el que desee colaborar: escenografía (para intervenir la caja), guión (para redactar las preguntas), narración, maquillaje, vestuario y personajes.
- 2 Escribir un breve guión de preguntas para los narradores y otro de respuestas para los personajes seleccionados. En el mismo cada interlocutor dará su opinión para armar su versión de la historia.
- 3 Paralelamente, un grupo estará transformando la caja en una televisión de reciclaje que se guinda, se coloca en una mesa o la sostienen los mismos jóvenes y que servirá de marco a las entrevistas.
- 4 Cada equipo pasa detrás de la pantalla, representando el guión escrito y desarrollando las entrevistas, mientras se graban con la cámara de un celular.

## cierre

- 1 Al finalizar ven las entrevistas en la pantalla del celular. Si el tiempo y la dinámica lo permiten, pueden descargar los videos en la laptop y mostrarlos para todos.
- 2 Para cerrar, se propicia una conversación sobre la experiencia y se orienta en torno al uso responsable de las redes y los medios de comunicación.

## INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA

Al vincular las características de cada personaje con la experiencia vivida y reconocer semejanzas con su propio entorno, el joven puede usar esta comparación para identificar situaciones y tomar decisiones que aseguren su bienestar.

El uso de tecnología tiene el fin de conectar la experiencia con los medios de comunicación corrientes para los jóvenes, sin embargo, la práctica es válida también solo con la dramatización del noticiero.

# Autorretrato emocional

## Valores a reforzar

- Asertividad
- Comunicación
- Confianza

## Objetivos

Reconocer ideas y emociones propias. Manejar asertivamente la emocionalidad.

Expresar ideas y sentimientos con un ejercicio artístico.

Estimular la autoestima, la confianza y la autonomía.

Incentivar el respeto y la empatía.

## Libros

Con personajes que expresan sus emociones

## Recomendados

*El corazón y la botella*

Oliver Jeffers

Traducción de Udo Araiza

Fondo de Cultura Económica, México DF., 2010

*¿Qué me está pasando?*

Marc Parrot

Ilustraciones de Eva Armisén

Lumen, Barcelona, España, 2009

## Materiales

- Borradores
- Crayones de cera
- Diccionario
- Lápices
- Marcadores
- Pliegos de papel *bond*
- Sacapuntas

convivencia

para jóvenes entre

13 y 17 años

años

Jugando entre libros

FUNDACIÓN EMPRESAS POLAR

PLEGABLE

176

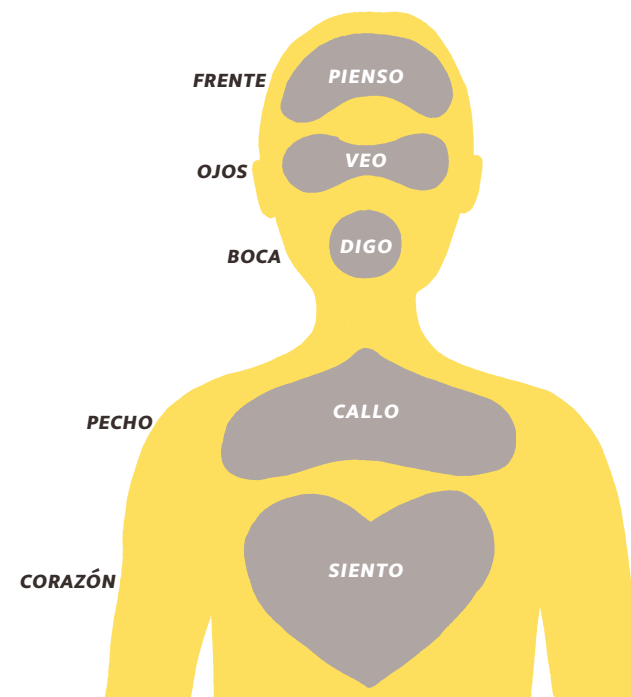
¿Cómo lo hago? →

## preparación

- 1 Cortar los pliegos de papel *bond* en mitades, y asignar una mitad a cada joven participante.
- 2 Dibujar una silueta como la propuesta en el ejercicio para que sirva de modelo a los participantes y de experiencia al mediador.

## desarrollo

- 1 Conversar acerca de los sentimientos que despertó la lectura y sobre cómo podemos reconocer sentimientos que vivimos por primera vez o que se confunden con otros (admiración–amor, frustración–rabia, tristeza–apatía, etc.).
- 2 Pedir a los jóvenes que dibujen la silueta de su cuerpo, desde la cabeza hasta el final del pecho. Pueden ayudarse unos a otros trazando el contorno de un compañero.
- 3 Dividir el dibujo en cinco partes; cada una debe corresponder a un lugar y una acción relacionados con las emociones:



## cierre

- 4 Anotar en cada espacio los sentimientos e ideas equivalentes a las acciones propuestas. Por ejemplo: «Bailar me da alegría» (siento); «Tengo que organizar mi tiempo» (pienso).
- 5 Además de escribir, también pueden intervenir con colores, figuras y formas dibujadas los espacios alrededor de cada zona de escritura, para crear una obra de arte que hable de sus propios autores. Si hay consenso, es posible presentar una exposición de los dibujos, si no, dejarlos en el entorno de privacidad individual. Respetar y validar la decisión que tome el grupo.

- 1 Para terminar, invitar a los jóvenes a compartir voluntariamente algunos de sus textos, escucharlos con atención y propiciar un ambiente de respeto ante cada intervención. Cerrar cada una agradeciendo al participante y llamándolo por su nombre. Al finalizar, hacer un círculo, tomarse de las manos, ir hacia el centro y darse las gracias todos en coro.

## INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA

Si la preparación y el lugar

lo permiten, para esta actividad se puede llevar música suave instrumental, que favorezca el ambiente de contacto interior en la primera parte, y música alegre para cerrar antes de agradecer. En este caso tomar en cuenta las necesidades técnicas de sonido y la pista de audio.

El diccionario es un apoyo al momento de nombrar sentimientos y emociones y definir qué significan. También ayuda a descubrir palabras para ampliar el vocabulario. Ante una duda, se le puede indicar al joven: «Vamos a buscarla en el diccionario».