

Para concluir

Creo que eso es importante en las producciones en los niños. No siempre verlas como un fin, sino también como un medio. El ir a buscar los tesoros a partir de las mismas producciones de los niños fue además de divertido, de gran importancia. Me parece que los niños se dieron cuenta de que al escribir, hacer o dibujar, deben considerar ciertos elementos que los otros puedan entender. No se trata solamente de hacer por hacer, ya que alguien lo leerá, lo interpretará. Aun cuando las maestras tenían dificultades para interpretar los mapas del tesoro, los niños debían ser capaces de explicar lo que habían plasmado.

Roberto

.....

Cuando Roberto me explicó el croquis que ellos habían realiado, de principio no supe qué pensar. Más bien parecía una historia de fantasía, un relato que ellos inventaron. El lugar al que tenía que llegar era el baño de las niñas. El trayecto de ellos no fue muy claro, pues en la escuela no hay ningún desierto, ni mar. Así que pregunté a Roberto que en dónde estaban esos lugares, lo que no atendió y siguió explicando emocionado cómo los *krakens* podían atacar si no se tenía cuidado al atravesar el mar.

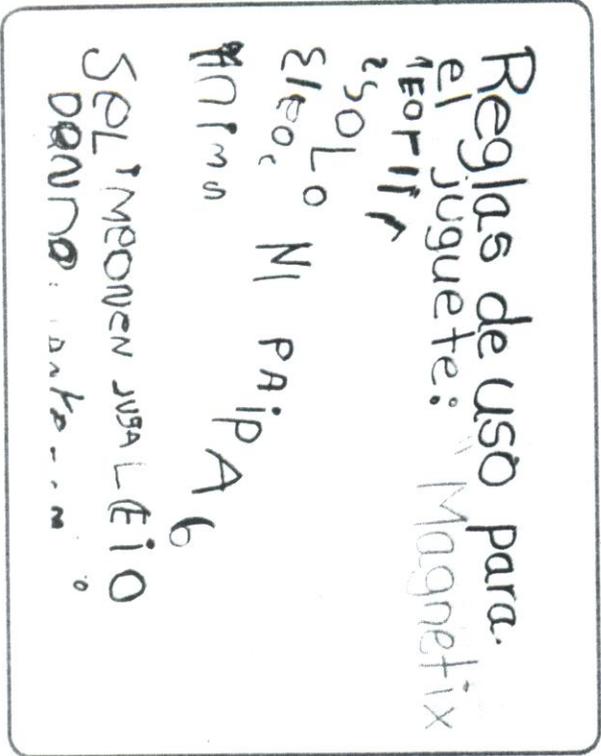


Imagen 7. Croquis de Roberto

La explicación de Roberto fue: 1) Era un desierto en el que nevaba y hacía mucho frío, 2) tienes que agarrar una patineta y bajar hasta el mar, 3) después pasar el mar que está lleno de *krakens* (monstruos marinos), y 4) ya llegas al baño de niños y niñas.

Al preguntarle si la maestra sabría cómo encontrar su tesoro en lugares que no existían, él contestó convencido de que *el baño sí existía*... Después le pregunté de qué manera podríamos saber si éstos eran los baños, a lo que contestó diciendo "dibujándole un balón y una flor" (son las imágenes que se usan en la escuela para diferenciar los baños de niños y de niñas). Quizás, la secuencia fantástica obedece a la manera en que iniciamos y sostuvimos la situación didáctica: haciendo mapas como en las aventuras entre piratas.

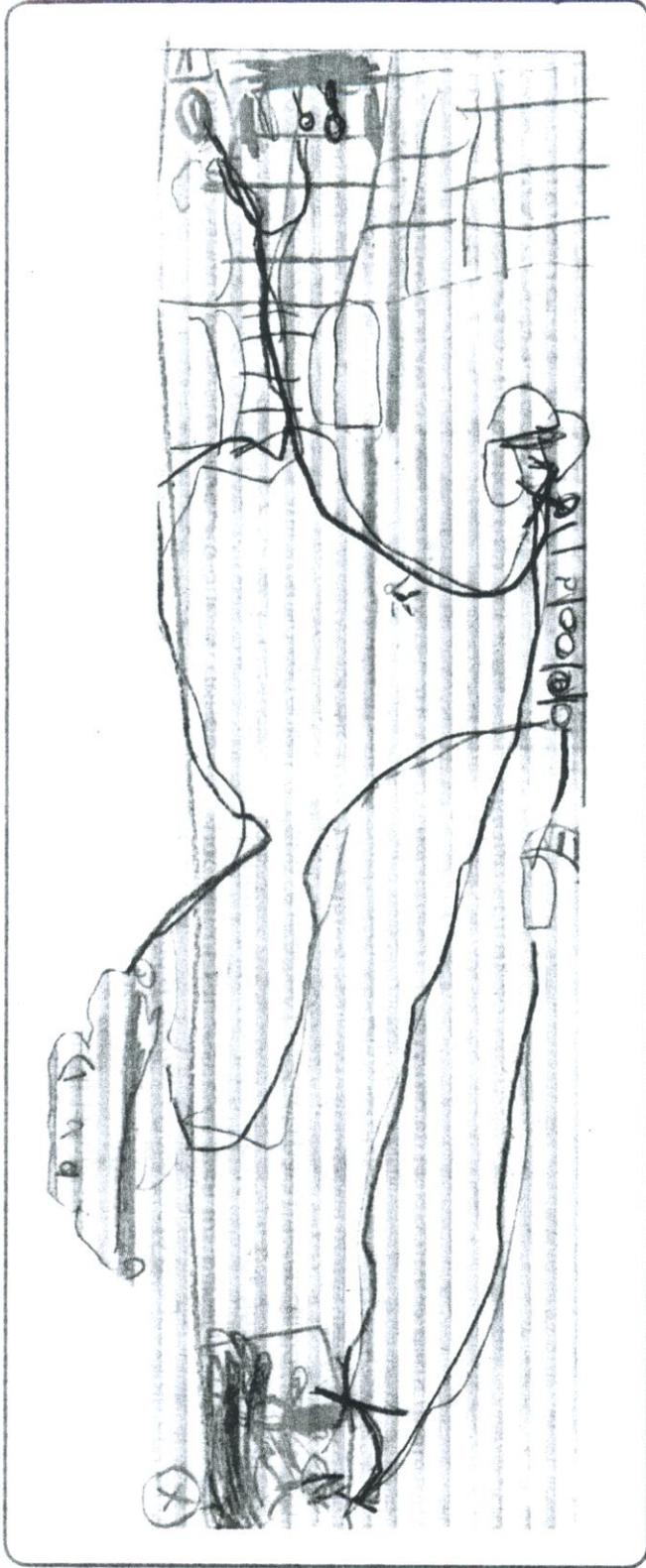


Imagen 6. Mapa de Brian

¡Ahí estaba el mapa!, doblado en la mano del niño dibujado; reí un poco. Después les pregunté cómo sabríamos dónde buscar si el mapa estaba enrollado. Uriel también se rió y regresó con su equipo a dibujar el mapa desenrollado.

Uriel: (regresa a mostrarme nuevamente el mapa) Éste es el mapa desenrollado (señala el dibujo que agregó al anterior). Éste es el salón (2) y hay que bajar las escaleras (3).

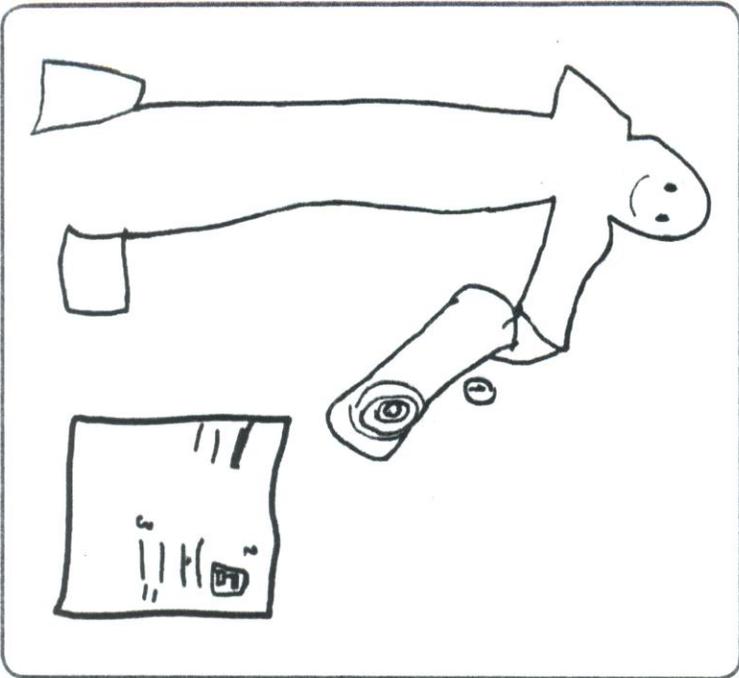


Imagen 5. Croquis de Uriel, con mapa desenrollado

Brian

El equipo de Brian hizo otro recorrido. Fue mucho más elaborado en cuanto a referencias y ubicaciones; por ejemplo, al explicármelo decía cosas como salir del salón, ir a donde están las mochilas, bajar las escaleras, ir a las rejías... El tesoro estaba escondido en el mismo salón, así que todo el recorrido que ellos explicaron sólo era para recorrer toda la escuela.

La explicación oral de Brian fue rica en instrucciones; sin embargo, gráficamente fue indescifrable para la maestra que tenía que buscar su tesoro, así que tuvieron que recurrir al diálogo para explicarlo.

Cuando la maestra encontró el tesoro que ellos le habían preparado se emocionó mucho. Durante la búsqueda había mucha emoción y risas de los niños como si supieran que estaban haciendo un recorrido planeado sólo para divertirse. También en la búsqueda fue necesaria la ayuda de las instrucciones verbales. Al encontrar su tesoro, la maestra felicitó a los niños por su esfuerzo, y les pidió que la próxima vez lo hicieran con mayor claridad, que no era necesario hacer un recorrido tan largo. Los niños del equipo, Brian, Soledad y Dora asintieron.

Creo que este comentario ayudó para que ellos comprendieran que no basta con tener ideas, sino aprender a comunicarlas *claramente*.

Osman y Tirso

A Osman le pedí que iniciara con la construcción del croquis, pero le era bastante difícil y no comenzaba. Así que Tirso, que se desesperó, le quitó el lápiz y la hoja e hizo un trazo muy sencillo pero eficiente. La maestra, al recibir su mapa del tesoro, les dijo que no lo entendía, así que Tirso se lo explicó. Le dijo que tenía que ir a las escaleras y después al patio. Con esta información avanzaron juntos. Al ir avanzando, Tirso guiaba a la maestra de la mano hasta llevarla a unos pasos de donde estaba el tesoro. Allí la maestra vio el cofre y agradeció la ayuda de los niños.

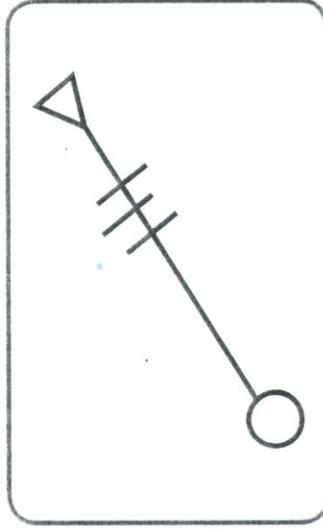


Imagen 3. Croquis de Osman y Tirso

De acuerdo al mapa, la maestra Karina debía:

- ir de la entrada principal ○
- al patio superior subiendo por las escaleras |||
- ahí estaba el tesoro △

Uriel

Cuando el equipo de Uriel trajo su mapa, pensé que quizás no había planteado bien la consigna, pues al presentármelo me mostró el siguiente dibujo:

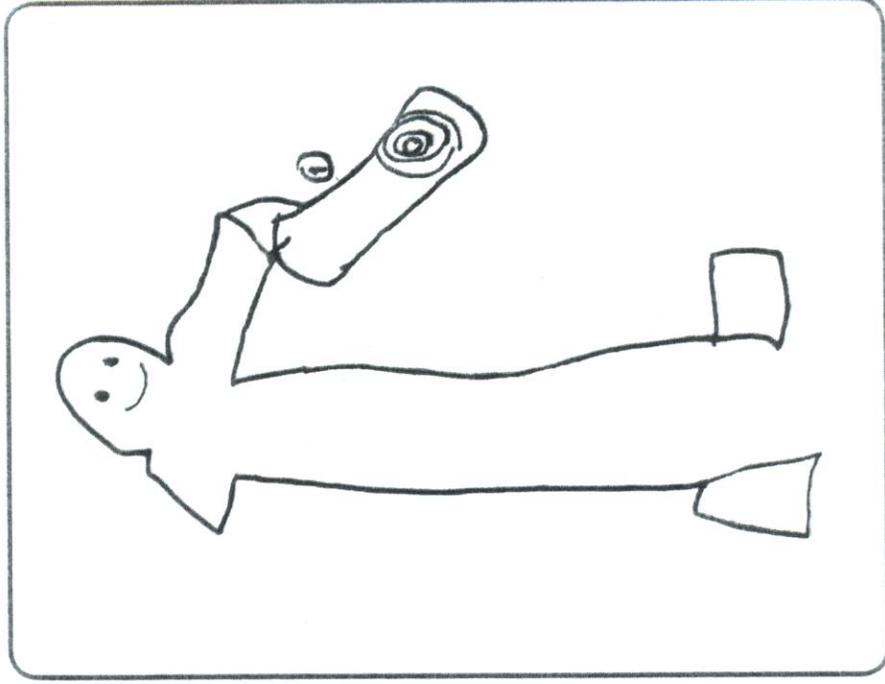


Imagen 4. Croquis de Uriel

siones he decidido); permiti que hablaran de manera espontánea, lo que me serviría también para conocer a qué niño se le facilita más hablar con otros adultos. Tomé mi libreta de notas para registrar algunos de los diálogos y salimos a buscar a las maestras a sus salones. Antes, advertí a las maestras que iríamos a visitarles para hacerles unas preguntas, pero no les dije qué les preguntarían; los niños tendrían que ser competentes para comunicarse.

Uno de los equipos se entrevistó con la maestra Elena; Brian fue quien hizo las preguntas y se mostró muy seguro al hacerlas:

- Brian: ¿Qué es su tesoro?
Mtra.: ¿Cómo?
Brian: ¿Que, qué quiere que le hagamos de dibujos?
Mtra.: ¡Ay mijo!... pues no sé, ¿qué será?
Brian: ¿Quiere chocolates, flores, vestidos, dinero?, o ¿manzanas, muñecas?... ¿o qué quiere?

Posiblemente estas opciones surgieron de lo que él o sus compañeros comentaron antes de salir; aunque en mi opinión, la mayoría venía de Brian (a quien se le facilita comunicarse).

Roberto utilizó una forma diferente para reconocer qué es lo que la maestra Ivone quería para su cofre de tesoro.

- Roberto: ¡Maestra Ivone! ¡Te voy a cumplir ocho deseos!
Mtra.: ¿En serio?
Roberto: ¿Qué quieres de tesoros?
Mtra.: Bueno, quiero un fresco y una manzana...

¿De dónde surge la idea de "cumplir deseos"? Supongo que tiene que ver con el mismo ingenio de Roberto, pues íbamos a saber qué era lo más valioso para las maestras, ya que pondríamos a su alcance su tesoro y en ese sentido íbamos "a cumplir sus deseos". Esto no fue una indicación, sino la estrategia que usó Roberto para obtener la información. En cuanto a por qué la maestra pidió una manzana, pudo ser que considerara que eso estaría al alcance de Roberto para ser cumplido.

Después de las entrevistas los niños dibujaron los tesoros de acuerdo con la información proporcionada por cada maestra: una vez terminados, fuimos a diferentes lugares de la escuela para esconderlos. Después hicieron los croquis por equipos. Los resultados fueron diversos, pero los cuatro equipos tenían un objetivo común: las maestras a quienes habían entrevistado debían *leer* su croquis. Cuando las actividades tienen lectores reales, los niños deben esforzarse por darse a entender: por eso la construcción del mapa cobró mucha importancia para ellos. Algunos eran confusos, otros realmente sencillos, por ejemplo:

Isai: ¡Estos son unos focos de colores!

Mtro.: Tú crees? A ver, fíjate afuera si hay focos de colores.

Isai: (sale al patio y regresa) No, no hay.

Mtro.: Qué serán entonces?

Fernanda: ¡Ah, ya sé!, es donde colgamos las mochilas, ¿verdad?

Isai: ¡Sí!, porque son de colores.

En la pieza de Dora estaba representado el juego del avión pintado en el suelo. Brian lo reconoció rápidamente, aunque no sabía cuál era el nombre del juego. Dora le dijo que era el avión, enseguida Brian, algo confundido, comentó: "maestro, es que en el patio no hay ningún avión". En ese momento no le contesté, pues pensé que podría descubrirlo por sí mismo al hacer el recorrido que el mapa nos indicaba, Dora tampoco le aclaró nada.

Una vez que armamos el mapa, nos dividimos en cuatro equipos y por turnos salimos a buscar el tesoro. Todos los equipos utilizaron el mismo mapa y encontraron el tesoro en el mismo lugar, aunque en diferente turno. Mientras yo salía con uno de los equipos los otros tres se quedaron en el salón realizando diferentes actividades: resolviendo laberintos, construyendo con material de ensamble y una historieta de piratas.

Elegí un líder para cada equipo, y en cada salida él llevaba el mapa mientras los demás seguían sus instrucciones. Los líderes fueron Roberto, Fernanda, Tirso y Brian. En cada recorrido (me refiero al recorrido de cada equipo), los niños miraban el mapa y las referencias (el trayecto de nuestro sa-

lón al tesoro estaba delineado con una línea punteada en el mapa). Cuando con el equipo de Brian pasamos cerca del avión le dije que estábamos sobre *un avión*, y comentó: ¡ah!... ¿éste se llama avión?

Cuando todos los equipos encontraron los tesoros regresamos al salón. Les pedí que me dictaran lo que habíamos encontrado: unos chocolates, cuatro cofres de juguete y un juego de memoria.

Para la segunda sesión seguimos trabajando con mapas. Ahora quería que ellos crearan su mapa (croquis), así que les propuse convertirnos en piratas que escondían tesoros; ellos aceptaron. Les expliqué que –como el día anterior– saldría con cada equipo para hacer algunas actividades y los demás esperarían en el salón haciendo otras actividades.

Les escribí en el pizarrón la pregunta que nos ayudaría a entrevistar a las maestras para saber cuál era su tesoro. A los niños les expliqué que esa pregunta era para saber lo que más les gustaría tener. Para ejemplificar les hice a los niños la pregunta; ellos respondieron: "dulces", "juguetes", "mamá", "papá", entre otras cosas. Después de entrevistar a las maestras, dibujaríamos cada cosa que ellas pidieran y las guardaríamos en los cofres que encontramos un día antes.

Para este momento me interesaba saber qué tanta información podían obtener ellos mismos de un adulto; la pregunta "¿cuál es tu tesoro?" sería el inicio de posibles diálogos con las maestras (mi idea era que ellos pudieran explicar qué información querían). No designé a ningún miembro para que realizara la pregunta (nombrar a un responsable es una forma de organización de las actividades que en otras oca-

Mtro.: Entonces, ¿para qué nos sirve un mapa?
 Tirso: Pues para encontrar cosas, como los piratas.
 Mtro.: Este rompecabezas es el de un mapa que nos ayudará a encontrar las cosas escondidas. ¿De dónde creen que sea el mapa?
 Niños: (silencio)
 Mtro.: Si las cosas están escondidas dentro de la escuela, ¿de dónde creen que pueda ser este mapa?
 Roberto: ¡De Querétaro!
 Tirso: No... ¡De la escuela!

Después de que Tirso me ayudó a hacer mucho más claro esto, les di las piezas del mapa y les pedí que lo armaran. Entonces pasó lo que sucede cuando los niños arman rompecabezas: comenzaron a preguntarse “¿dónde va esto?”, “¿cómo lo acomodamos?”, intentaban unir las piezas, pero como todas son en forma de rectángulo e iguales, esa estrategia no les funcionó del todo.

No pasó mucho tiempo antes de que pidieran ayuda y a decir que no podían, que estaba muy difícil, y quizás sí lo estaba. Entonces les pedí que se fijaran en lo que había en cada pieza y trataran de adivinar lo que era. Les recordé que ese rompecabezas era el mapa de la escuela, así que también podrían fijarse en lo que había alrededor. Algunos aventurados, con su pieza en la mano, se acercaron a la ventana a observar. Los más intrépidos intentaron inferir los contenidos escritos. Para Alondra y Areli fue particularmente difícil, pero al final, entre todos lograron armar el rompecabezas y encontraron el sentido de lo que interpretaron en las piezas del croquis:

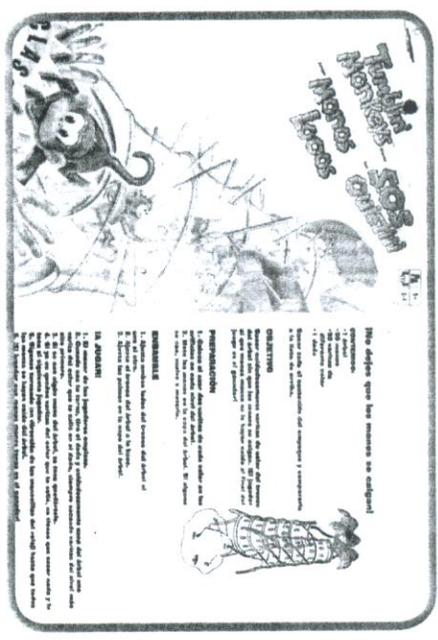


Imagen 1. Parte del croquis de la escuela

Fernanda: Yo creo que éste es nuestro salón.
 Mtro.: ¿Por qué lo dices?, ¿cómo supiste?
 Fernanda: Pues porque hay un 3.

NOMBRE DE LOS JUGADORES	CANTIDAD DE MONOS
MPTANDDA	6
ARJONAN	4
CECTIIO	P
QROPOCCEA	1

Imagen 2. Otra parte del croquis de la escuela para la búsqueda del tesoro

2. Representar por medio de dibujos, lo más valioso para cada maestra entrevistada. Utilizando los cofres de juguete esconderemos el tesoro en algún lugar de la escuela.

Sesión 3 ¡Búsqueda de tesoros!

1. Cada equipo realizará un croquis para que la maestra a quien le hizo su tesoro lo pueda encontrar.
2. Al terminar de elaborar su croquis, cada equipo se lo dará a la maestra a quien entrevistó para que busquen su tesoro.

¿Qué sucedió?

Para iniciar con la situación didáctica decidí generar el interés de los niños a partir de una narración. Les dije que tenía preparados para ellos unos juegos muy emocionantes sobre piratas y tesoros, y al instante gané su interés y su atención. Continué mi relato diciéndoles que tenía todo listo, pero que me había encontrado con un pirata y me había robado todo lo que traía para ellos. ¡Teníamos un problema que resolver! los juegos y materiales estaban escondidos en algún lugar de la escuela y no podríamos recuperarlos, a menos que lo gráramos descifrar la única pista que nos había dejado el pirata *Corta-Mapas*, nombre con el que bautizaron al enigmático personaje que nos había causado este problema.

Posteriormente conversamos acerca de lo que sabían sobre qué son los mapas y para qué sirven. Rápidamente Roberto señaló un gran mapa que está en la pared del salón; es un mapa que indica dónde se encuentran algunas especies de animales y plantas en México:

Roberto: Quizás nos pueda servir ese mapa (señalándolo).

Mtro.: Quizás sí, ¿alguien sabe de dónde es ese mapa?

Osman: Sí, de México.

Areli: Pero nosotros estamos en Querétaro.

Al esvuchar esto, me di cuenta de que los niños sabían que los mapas representaban lugares, pero tenía que ayudarlos a ser más específicos; lograr que reconocieran su funcionalidad en relación con la problemática que había planteado por medio de la historia.

Mtro.: Entonces, ¿para qué nos servirán los mapas?

Areli: Para buscar cosas.

Saqué las piezas de un sencillo mapa que dibujé de la escuela. Este mapa estaba dividido en seis partes iguales; la única diferencia entre ellas era lo que representaban. Por ejemplo, había letreros de 3° Pree, Baños, Salida, etcétera; también algunos dibujos de los juegos que hay en el patio, los árboles, escaleras.

Por otra parte, al elaborar algunos "mapas" los niños tenían que definir y acordar puntos de referencia; por ejemplo: "arriba de...", "a un lado de". También al producir sus mapas debían ser capaces de comunicar lo que pretendían comunicar. Es importante que los niños puedan reflexionar acerca de qué puntos de referencia pueden utilizar para hacer sus mapas, igualmente sobre el modo de representarlos en el papel. ¿Qué tan eficientes pueden ser las producciones que hagan? ¿En qué medida podrán ser interpretadas por las maestras?

Es importante indicar que a pesar de que a las producciones le llamamos "mapa", en realidad son croquis. Para esta situación, nombrarlos mapas responde a toda una temática de "Piratas y Tesoros". Es cierto que mapa y croquis no son lo mismo, pero comparten ciertos elementos comunes: representan espacios, se valen de símbolos para señalar lugares u objetos y sirven para dar referencia. Con mi grupo, en esta situación didáctica no hice la distinción; en situaciones posteriores podría hacerse y especificar las características de ambas formas de representación gráfica.

Situación didáctica

Mis previsiones fueron las siguientes:

Duración: 3 sesiones

Sesión 1¹ Interpretando el mapa

1. Reconstruir un rompecabezas (de 6 piezas) de un mapa sencillo de la escuela. Al armarlo los niños intentarán interpretar la información gráfica (números, letras, dibujos).
2. Realizar la búsqueda del tesoro escondido (el tesoro serán los materiales necesarios para el trabajo de la sesión 2: entre éstos; unos cofres de juguete). También se esconderán algunos dulces y juegos de memoria que servirán para el trabajo en áreas de la semana.

Sesión 2 ¿Cuál es tu tesoro?

1. En equipos entrevistar a cuatro diferentes maestras de la escuela para saber: ¿cuál es tu tesoro, tus cosas más valiosas? El fin es que ellos obtengan información a través de entrevistas.

1	2	3	4
Brian Soledad Dora	Tirso Arelí Osman	Fernanda Alondra Uriel	Roberto Isaí Iván

¹ Cada sesión comprende 1 hora de trabajo dentro de la jornada diaria. En algunas ocasiones, las situaciones didácticas se extienden o acortan con motivo de las reacciones de los niños.

Buscando tesoros

Sergio Isai Cordero Rodríguez

La situación Buscando tesoros surgió a inicios del ciclo escolar. Mi intención era diagnosticar aspectos sobre las competencias de espacio, forma y medida, y otra competencia de lenguaje oral:

- Construye sistemas de referencia en relación con la ubicación espacial (forma, espacio y medida).
- Obtiene y comparte información a través de diversas formas de expresión oral (lenguaje).

Pero, ¿cómo es posible que se pueda trabajar con ambas competencias? Las actividades están pensadas para que los niños comuniquen y obtengan información de otras personas de la escuela –en este caso, de intercambio con algunas maestras–; a ellas les pedí de antemano que contribuyeran con la situación accediendo a las peticiones de los niños, sin dar ninguna ayuda extra. Ellos tenían que preguntar (¿qué sería para las maestras un tesoro?). De este modo, puse a los niños en situaciones de comunicación real.

Por último

Pensar en lo que aporta al proceso de desarrollo de competencias en los niños, situación aparentemente simple como el juego que se narra en esta experiencia, requiere señalar, primero, que se trata de un intento por conjugar lo lúdico y lo pertinente.

En preescolar se persigue que los niños amplíen su conocimiento sobre el espacio, poniéndolos en situaciones de comunicación, como la ubicación de objetos y desplazamientos. Hoy sabemos que los niños desde edades muy tempranas van construyendo de manera natural el conocimiento del espacio, las distintas formas de los objetos que en él existen y su ubicación. Las maestras quizás suponen que ellas son quienes enseñan estas nociones, pero en realidad lo que hacen es reiterarlas; en todo caso, la escuela tendría que ayudar a avanzar, contribuyendo a que los niños pasen a niveles de conocimiento cada vez más complejos. En este proceso es importante que vivan experiencias en las que hagan uso de sus saberes y las enriquezcan usando el lenguaje espacio-temporal.

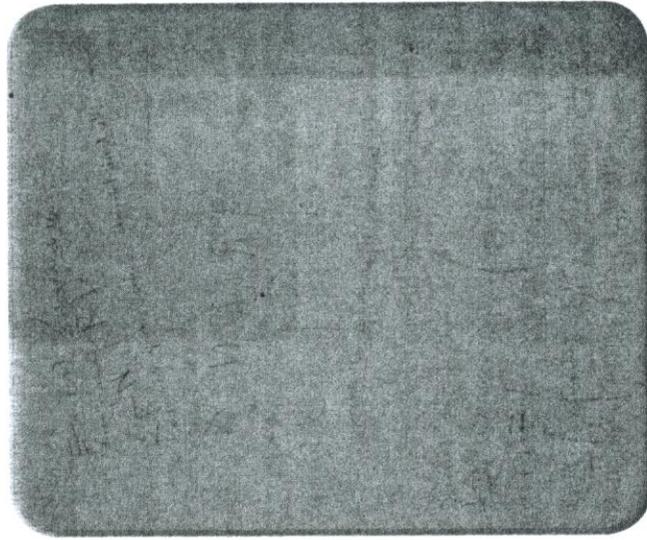
Igualmente, el desarrollo de las capacidades de razonamiento en los niños se propicia cuando se estimula la capacidad para comprender un problema, reflexionar sobre lo que se busca, estimar posibles resultados, buscar distintas vías de solución, comparar resultados, expresar ideas y explicaciones, y confrontarlas con las de sus compañeros (PEP, 2004). Un juego como el que se describe promueve el intercambio de ideas, la discusión y la consideración de la opinión de otros, elementos valiosos que contribuyen al desarrollo de actitudes positivas hacia el trabajo en colaboración.



Se generaba mucha emoción cuando los equipos encontraban los tesoros, inmediatamente los sacaban de su escondite, los abrían y repartían las ganancias.

La situación didáctica Jugar a los piratas se realizó en dos momentos. El primero consistió en la preparación del juego; aunque esta parte nos tomó seis jornadas, los niños trabajaron entusiasmados en su preparación y sobre todo esperando el día en el que jugaríamos. El segundo momento se dio con la realización del juego.

Cuando estaban en la elaboración del mapa, un equipo señaló en su dibujo el lugar de partida y el lugar donde estaba el tesoro; las indicaciones las hicieron por escrito en la parte posterior del mismo.



Indicaciones
para
encontrar
el tesoro

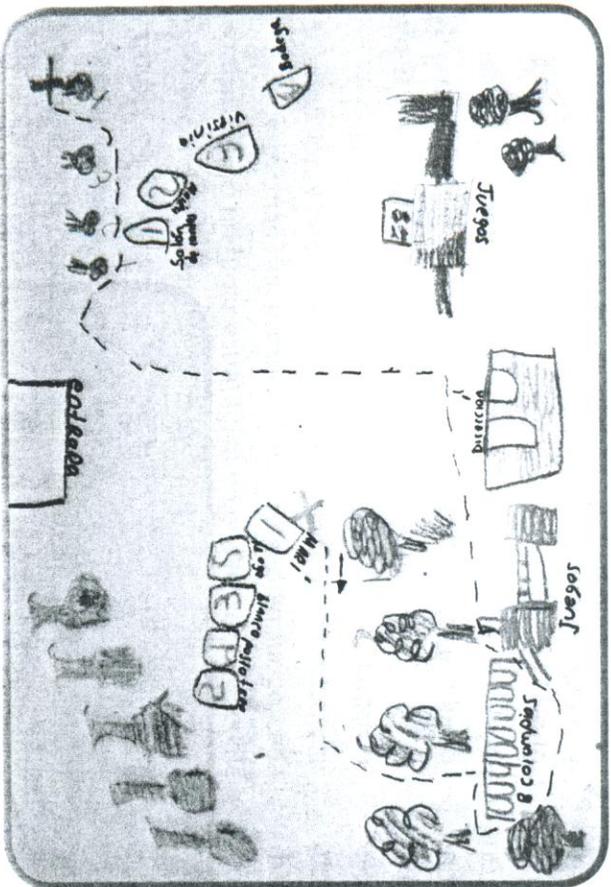
Damián, quien no estuvo de acuerdo, llevó a sus compañeros al lugar donde estaban los distintos mapas en el salón, tomó uno, el de un parque y les dijo —el camino es esta raya, ¿ves?, tenemos que pintar una raya para el camino—. En otros equipos, los niños se tomaban el tiempo para verificar, por ejemplo, si eran ocho columpios, iban, contaban y regresaban

al dibujo; si el recorrido era hacia adelante, en el tercer árbol había que voltear a la izquierda o derecha, o si se trataba de caminar 7 pasos entonces contaban las líneas, borraban y volvían a contar, etcétera.

Toda esta parte del trabajo fue la preparación del juego; cuando todos los equipos terminaron sus mapas, los intercambiaron para poderlo jugar. Con anterioridad elaboramos algunos parches, preparamos paliacates para usar en la cabeza, algunos llevaron al salón tatuajes de pintura vegetal, y reunimos varios aditamentos que servirían para caracterizarnos como piratas.

Invitamos a algunas madres a jugar. Previamente, conversé con ellas sobre lo que habíamos hecho y en qué consistiría el juego, con la intención de que nos apoyaran.

Finalmente, cuando todo estuvo listo, jugamos. Cada equipo tenía un mapa que debieron leer para encontrar el tesoro. Algunos equipos hicieron varias veces el recorrido, discutían si eran nueve o seis pasos, si las flechas indicaban a la izquierda o derecha, ¿qué había cerca, el salón de segundo o la dirección?, etcétera. Los equipos que tuvieron dificultades para ubicar el lugar donde estaba el tesoro, fueron ayudados por las madres para identificar las posibles equivocaciones que se estaban cometiendo en la lectura e interpretación del mapa; les hacían preguntas, les indicaban que fijaran su atención en algún punto específico, los escuchaban y atendían a las posibles soluciones que los niños proponían y los acompañaban en el recorrido.



Danián señaló a sus compañeros la necesidad de marcar el camino con una línea continua



Las indicaciones incluían el número de pasos necesarios de un punto a otro

Cuan
señaló en
taba el te
parte pos

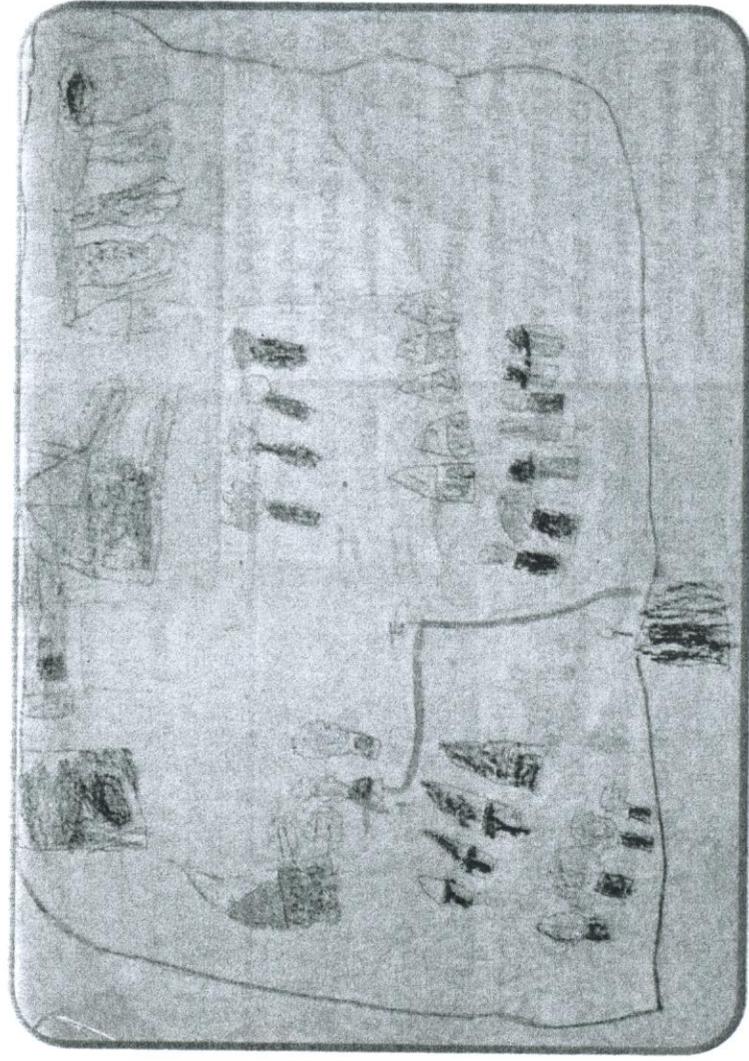
Da
ñeros a
tomó l
¿Yes?, t
equipc
ejemp

Indi

Cada equipo había elaborado las consignas de forma oral, ahora habría que hacerlo por medio de un dibujo: el mapa. Evidentemente, producir e interpretar a través de un gráfico es un poco más complejo que hacerlo verbalmente. La ubicación de un desplazamiento requiere, también, el manejo de puntos de referencia y de relaciones espaciales; sin embargo, la diferencia entre la ubicación de algún objeto

y la realización de un desplazamiento consiste en que este último se lleva a cabo en correspondencia con las instrucciones que se reciben. En este caso se trataba de ubicar un objeto, el tesoro, a partir de realizar un desplazamiento.

Los siguientes son algunos ejemplos de los mapas que elaboraron los niños:



El equipo decidió numerar los salones para concretar las indicaciones en el recorrido

Para jugar, primero debíamos reunir los tesoros, buscar un lugar para esconderlos y hacer los mapas para que otros los encontraran. Nos pusimos de acuerdo en el grupo y, en pequeños equipos de cuatro, realizamos todas estas actividades.

Y para los tesoros juntamos monedas de diferente denominación y nacionalidad, así como algunas antiguas; las pusimos en unas cajitas que sellamos muy bien; luego, cada equipo buscó un lugar estratégico en el patio de la escuela para esconder el tesoro. Posteriormente, fuera del salón, en equipo, los niños se pusieron de acuerdo para elaborar el mapa; iniciaron a discutir el recorrido mientras lo iban realizando, *son 10 pasos, caminas por atrás de los árboles, das vuelta a la izquierda y te vas para allá*, decían algunos. Esta actividad llevó su tiempo, pues aun cuando parecía que los niños estaban de acuerdo, alguno de ellos podía decir —por aquí—, omitiendo instrucciones y referentes. No se trataba de hacerlo complicado, sino de indicar a otros cómo llegar. En ese sentido, mi intervención consistió en hacer algunas preguntas como —si dices ¡por allá!, ¿cómo sabrán los otros qué es por allá?—. Después de probar varios recorridos y verbalizarlos, hicimos una especie de simulacro: un integrante del equipo nos decía las instrucciones y los demás tratábamos de seguirlos. La instrucción tenía que incluir el punto de partida y el trayecto para llegar al tesoro; pasar de expresiones como “párate aquí” y “camina para allá” nos llevó a muchos intentos para buscar la mejor manera de hacer explícito el recorrido utilizando referentes como “camina hacia adelante, da vuelta a la izquierda, pasa por detrás de cuatro

o cinco árboles” y observar algunos ejemplos. Debo señalar que previamente a esta actividad, los niños habían explorado, observado, leído mapas en libros, folletos, enciclopedias; con mi apoyo pudieron distinguir de qué tipo de mapas se trataba: de carreteras, lugares históricos en la ciudad, parques, lugares para vacacionar, etcétera. Explorar estos materiales y tenerlos al alcance, les permitió, entre otras cosas, hablar de su utilidad, consultarlos, hacer preguntas, usarlos como ejemplos.

Ya he mencionado en otros trabajos la importancia de poner al alcance de los niños materiales que les inviten a buscar, ampliar, contrastar, confirmar la información; no sólo materiales escritos, sino cualquier herramienta que sea una fuente de consulta, como videos, audio, fotografías.



Juego de piratas

María Isidra Hernández Medina

Saber orientarse en un lugar específico, conocido o desconocido, es una competencia que pone en acción distintas capacidades; por ejemplo, leer un mapa o un croquis, situarse en un lugar determinado, pedir o buscar información. Al mismo tiempo se ponen en marcha distintos conocimientos: relaciones topológicas, ideas o conceptos de escala, puntos o señales geográficas.

Relato aquí el trabajo que realicé tomando como punto de partida la competencia Construyen sistemas de referencia en relación con la ubicación espacial. Para acercar a los niños al desarrollo de dicha competencia organizamos un juego en el que pudieran establecer relaciones de ubicación entre su cuerpo y los distintos objetos, considerando características de direccionalidad, orientación, proximidad; que comunicaran desplazamientos y posiciones, ejecutaran desplazamientos siguiendo instrucciones, y diseñaran de manera gráfica recorridos.

El juego consistió en esconder tesoros para que algunos niños los buscaran, tal y como lo hacían los piratas. Esta idea los emocionó mucho: representar actividades y personajes que les son atractivos como los piratas, y buscar cómo resolver concretamente una situación se combinó con el placer que produce el mismo hecho de jugar.