



Tortuguita se perdió

Margarita Londoño

Antonia es una pequeña tortuga que, por cuestiones de azar, nace mirando hacia la selva y no hacia el mar y, por instinto, avanza en esa dirección, ya que ella viene programada para caminar en línea recta una vez rompe el cascarón. Al llegar a la selva, se encuentra con un mono, Sansón, quien la protege y la guía, apoyándose en los otros animales de la selva. Finalmente, Sansón logra que Antonia vuelva al mar y comience una nueva vida en su verdadero hábitat. Lo más lindo de la historia es que muestra cómo la solidaridad y el trabajo en equipo evitan tragedias y sufrimiento.

Margarita Londoño nació en Bogotá. Es periodista, especializada en la Universidad de São Paulo, Brasil. Escribe poemas, cuentos infantiles y guiones para televisión. Trabaja como editora general del diario *Occidente*.

I. MOTIVACIÓN PARA LA LECTURA

Actividad

«YO ME HE PERDIDO»

Desarrollo

Discuta con el grupo si alguno de ellos se ha perdido alguna vez de su mamá o de su papá. Logre que los niños describan la situación: con quién estaba cuando me perdí; dónde me perdí, determine si el sitio era conocido o desconocido para el niño, cuándo me perdí, cómo fue que me perdí, y lo más importante, qué sentí cuando me perdí.

Si llega a presentarse la situación en la cual ningún niño se perdió, relate una experiencia suya o simplemente invéntese

una en la que el personaje que se pierde es un niño. También, si conoce a un niño que no sea del curso, pero que sí haya pasado por esa experiencia, invítelo a compartirla con su grupo.

II. LECTURA DE LA OBRA

La lectura de la obra la puede dividir en tres días. Leerles hasta la página 13, cuando llegan a la laguna Oculta. Preguntarles a los niños qué creen que va a pasar después. En el segundo día, leerles hasta la página 25 y preguntarles a los niños qué creen que va a pasar con la tortuga y los caimanes. Al tercer día, finalizar la lectura analizando quiénes acertaron en sus predicciones y quiénes no. También se debería hacer una reflexión sobre el papel de un grupo de individuos en la ayuda de sus semejantes en peligro.

III. ACTIVIDADES DE PROLONGACIÓN DEL TEXTO

Actividad

LOS HÁBITATS

Desarrollo

- Pida a los niños que le cuenten lo que saben sobre el bosque húmedo (la selva) y sobre el océano.
- Describan los dos hábitats teniendo en cuenta aspectos como clima, luminosidad, animales, plantas, casas de los animales, entre otros, ayudándose de láminas, cuentos, libros de ciencias para primero elemental. Pida a los niños que hagan un dibujo de los hábitats.

Actividad

HACIENDO MAQUETAS

Desarrollo

- Pida a los niños que traigan de la casa animalitos de plástico, papel crepé, plastilina, palillos, hojas secas, arena,

greda, vinilos, tablas de tríplex o madera de 3 por 3 metros cuadrados, y material de desecho.

- Dividir el grupo de manera que cinco grupos trabajen el bosque húmedo y cinco trabajen el océano.

- Mostrar diferentes láminas o libros o cuentos donde los niños vean representados estos hábitats.

- Pedirles a los niños que elaboren las maquetas.

- Exhibir las maquetas y hacer que los niños analicen una por una, diciendo si la maqueta corresponde a los hábitats estudiados.

Actividad

MI CAMINO A CASA

Desarrollo

- Haga que los niños investiguen los sitios cercanos a sus casas, tales como supermercados, tiendas, almacenes, parques, colegios, centros comerciales, panaderías, etc.

- Pídales que hagan un mapa de su casa y estos sitios alrededor.

- Solicíteles que describan los pasos y movimientos que deben hacer para llegar a la casa desde dos de estos sitios, teniendo en cuenta términos como izquierda, derecha, subir y bajar, voltear o girar, etc.

Actividad

LAS TORTUGAS

Desarrollo

- Pida a los niños buscar información sobre las tortugas, llévelos a concluir que existen tortugas marinas y tortugas de tierra.

- Establezcan similitudes y diferencias entre las dos clases de tortugas.

- Permita a los niños ilustrar las tortugas.

Actividad

¡AYUDA, POR FAVOR, AYUDA!

Desarrollo

- Divida el curso en grupos de cinco.
- Presente a cada grupo una situación en la cual se presente un problema a uno de los miembros del grupo.
- Pídales que los otros miembros de dicho grupo busquen cómo ayudar a su compañero.
- Ponga límites como, por ejemplo, que no pueden llamar a personas ajenas al grupo, que no puede haber armas, que no se puede matar, etc.
- Déles tiempo para que analicen, actúen y ayuden a un niño en problemas.
- Haga las presentaciones al resto del grupo.

IV. DESARROLLO DE COMPETENCIAS

ÁREAS DE MATEMÁTICAS Y VALORES

Asegúrese de que sus alumnos reconocen la izquierda y la derecha. Realice ejercicios de repaso. También repasen los conceptos de atrás y adelante. Revisen el conteo del 1 al 100. Por otra parte, definan qué es la responsabilidad y la honestidad.

Jueguen a la Búsqueda del Tesoro. Para esto, usted debe escoger el sitio donde esconderá el tesoro y trazar las rutas para llegar a él. Así, divida el salón en grupos y a cada grupo asígnele las distintas pistas para ir aproximándose al tesoro. Lo importante es que en esas pistas las instrucciones sean del tipo: “da 10 pasos a la derecha, 5 al frente, 40 a la izquierda, 30 al frente, 25 a la izquierda, etc.” Los niños deben ir escribiendo al final de cada instrucción, el punto a donde

llegaron, el objeto que encontraron, etc. Así, para “da 10 pasos al frente” ellos deben escribir: “llegamos al borde de la escalera”, por ejemplo. Para que la actividad sea más ordenada, puede usted salir con un grupo a buscar el tesoro, mientras deja al resto haciendo algún trabajo en clase, hasta que hayan pasado todos los grupos.

Una vez los niños hayan entendido el ejercicio, llegue con ellos a un consenso: para garantizar que el grupo que realiza el ejercicio no le cuenta a los compañeros dónde está el tesoro. Eso sí, es importante que entiendan que las rutas son diferentes, pero el sitio del escondite es el mismo.

Realicen el ejercicio. Evalúen los resultados del mismo, y sobre todo, si pudieron aplicar los valores y permitir que todos los compañeros jugaran honestamente. Acepte argumentos justificados.

ÁREA DE LENGUAJE

Hagan un listado de todas las señales de tránsito que recuerden. Dibújenlas y describanlas. Hablen de cuál es el uso que se les da.

Lleve a los alumnos a investigar por otras señales de tránsito no mencionadas. Hablen y analicen la importancia que tienen las señales convencionales en la comunicación visual y piensen cómo estas deben ser conocidas por todos para no originar problemas. Si lo desea, puede hacer que cada niño pase, de manera voluntaria, con la señal investigada y los otros niños la lean y la compartan.

Hagan un análisis de las señales que existen en el colegio. Si los alumnos las han visto, si las saben leer, etc. Diseñen una campaña para motivar a los demás miembros de la comunidad educativa a que lean y valoren las señales. Evalúen los efectos de dicha campaña.

ÁREA DE CIENCIAS NATURALES

Hagan una lluvia de ideas sobre qué son las perlas. Escriban palabras en el tablero.

Investiguen acerca de las perlas: cómo se forman, en dónde, cuánto tardan en formarse, cuál es el papel de las conchas que las producen dentro del ecosistema al que pertenecen, el uso que se les da tanto a las conchas como a las perlas, etc. Compartan los resultados de la investigación.

Evalúen, en concordancia con la edad de los niños, cuál ha sido el impacto de la pesca de perlas sobre los ecosistemas marinos y cuáles las soluciones propuestas por los ambientalistas. Permita que los niños expresen su sentir, eso sí, utilizando lenguaje aprendido y aplicándolo correctamente.

ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES

Definan qué es una tribu. Piensen en todos los miembros de ella, en el espacio que ocupa, el tipo de vivienda, el ambiente alrededor, etc. Mencionen nombres de tribus y dónde están localizadas. También, sus principales características.

Centre la atención en el jefe de la tribu. Analícenlo muy bien y describanlo, no sólo en términos de vestimenta, con todos los adornos, sino en términos de poder, con sus semejantes y las tribus vecinas. Piensen cómo todo grupo humano debe tener una figura o figuras de autoridad que ejerzan el control sobre la comunidad.

Lleve a los alumnos a proponer cómo sería un jefe de tribu en la ciudad donde él o ellos habitan y que den las razones para exponer sus argumentos.