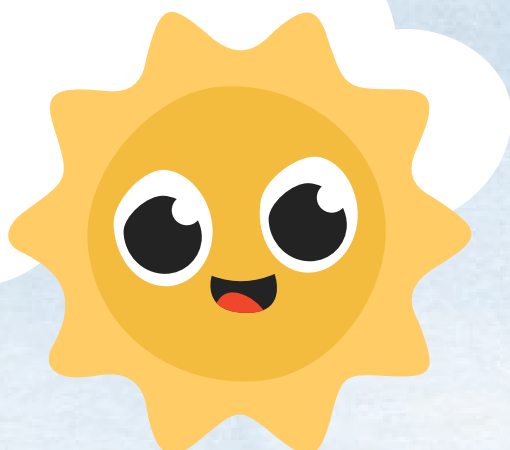




**Live
Working**

EDITORIAL

ISBN: 978-9942-580-50-4



Guía Didáctica Metacuentos: "Historias para pensar"

Rafaela Cushicagua

&

Ariadna Velastegui

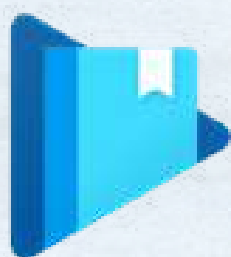




CÁMARA
ECUATORIANA
DEL LIBRO



ISBN: 978-9942-580-51-1



Google Play
Books

Créditos

Guía Didáctica Metacuentos: “Historias para pensar”

Ariadna Velastegui

CORREO: ariadna.velasteguiv@ug.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8977-3418>

Rafaela Cushicagua

CORREO: rafaela.cushicaguar@ug.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-3396-9719>

Indexación

Dirección y Coordinación Editorial: Sara Díaz Villacís

Revisión de contenido Amor Lalama PhD

Revisión pedagógica: Fabrizzio Andrade PhD (c)

© ® Derechos de Copia y Propiedad Intelectual

Libro bajo revisión técnica y didáctica de pares

Guayaquil - Ecuador

Marzo del 2026

Descarga:

<https://liveworkingeditorial.com/product/978-9942-580-51-1/>

Enlace del DOI:

<https://doi.org/10.63792/978-9942-580-51-1>

ÍNDICE

• Introducción.....	6
• Objetivos.....	7
• Beneficiarios	7
• Actividad N°1.....	8
• Planificación.....	8
• Actividad N°2.....	11
• Planificación.....	12
• Actividad N°3.....	13
• Planificación.....	16
• Actividad N°4.....	17
• Planificación.....	20
• Actividad N°5.....	23
• Planificación.....	24
• Actividad N°6.....	25
• Planificación.....	29



ÍNDICE

- Actividad N°7.....28
- Planificación.....30
- Actividad N°8.....33
- Planificación.....35
- Actividad N°9.....37
- Planificación.....39
- Actividad N°10.....41
- Planificación.....42
- Mensaje final44
- Ejemplos de los recursos y materiales.....45
- Bibliografía48



Introducción

La guía didáctica es una herramienta que permita a los docentes de niños de 5 a 6 años utilizar cuentos infantiles como una estrategia pedagógica para fomentar el desarrollo del pensamiento metacognitivo.

Esta guía didáctica contiene 10 actividades lúdicas que se pueden realizar tanto docentes de la “Unidad Educativa Gloria Gorelik” como padres de familia para fomentar la lectura de cuentos infantiles con una participación activa y dinámica.





OBJETIVO

Diseñar una guía didáctica, que integre estrategias pedagógicas a través de cuentos infantiles, con el propósito de fomentar el desarrollo del pensamiento metacognitivo en niños de 5 a 6 años de la Unidad Educativa Gloria Gorelik.



BENEFICIARIOS

Los niños entre los 5 a 6 años de la “Unidad Educativa Gloria Gorelik”, quienes desarrollarán habilidades metacognitivas que les permitirán mejorar su aprendizaje y habilidades sociales. De igual forma, los docentes recibirán herramientas metodológicas.



ACTIVIDAD N°1

LA RULETA DE LAS EMOCIONES

Cuento: El monstruo de colores
Anna Lenas



El monstruo está hecho un lío: El cuento nos presenta a un monstruo que se siente confundido porque tiene todas sus emociones mezcladas. No sabe qué le pasa y se siente fatal. Su amiga le explica que tiene que separar sus emociones para sentirse mejor.

Cada emoción tiene un color: La amiga del monstruo le ayuda a entender que cada emoción tiene un color diferente. El amarillo representa la alegría, el azul la tristeza, el rojo la rabia, el negro el miedo y el verde la calma.

El monstruo aprende a identificar sus emociones: A medida que el monstruo va separando sus emociones, se da cuenta de cómo se siente realmente. Aprende a identificar cada emoción y a entender por qué se siente así.

El monstruo se siente mejor: Una vez que el monstruo ha puesto orden en sus emociones, se siente mucho mejor. Ha aprendido a reconocer sus sentimientos y a gestionarlos de forma positiva.





ACTIVIDAD N°1

LA RULETA DE LAS EMOCIONES



Objetivo

OG.LL.6. Demostrar una actitud reflexiva y crítica con respecto a la calidad y veracidad de la información disponible, en diversas fuentes, para hacer uso selectivo y sistemático de la misma. Currículo Preparatoria (2019)

Destreza

LL.1.5.9. Extraer información explícita que permita identificar elementos del texto, relacionarlos y darles sentido (personajes, escenarios, eventos, etc.) Currículo Preparatoria (2019).



Cuento infantil: "El monstruo de colores"

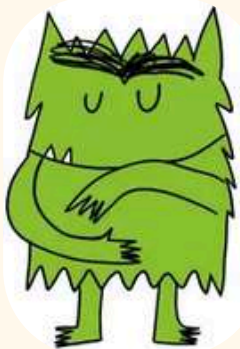
Cuento en la web: <https://hscope.cl/wp-content/uploads/2020/03/El-Monstruo-de-Colores.pdf>





Procedimiento

- Descargar la ruleta en formato PowerPoint.
- Imprimir o dibujar a los personajes que aparecen en el cuento.
- Emplasticar o colocar papel contact de ambos lados a cada personaje.
- Duración de 30 a 45 minutos



Aplicación

- 
1. Leer el cuento en voz alta mostrando las imágenes del libro. Hacer pausas estratégicas para reflexionar.
 2. Utilizar la ruleta de las emociones interactiva con el proyector, al presionar el botón rojo el niño dirá la palabra mágica “Stop” o “Emociones”.
 3. Al parar la ruleta, los niños deberán compartir una situación en la que sintieron alguna de las emociones trabajadas y cómo reaccionaron.



Recursos

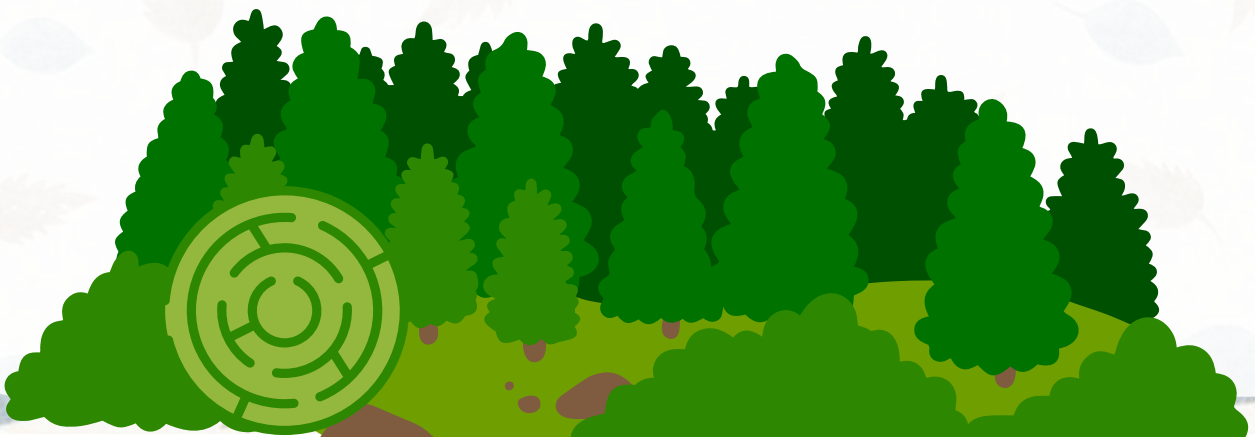
- Proyector
- Cuento “El monstruo de colores”
- PowerPoint interactivo

Actividad N°2

El laberinto de los pensamientos

Cuento: El laberinto de ideas de Tomás

Tomás, un pequeño búho, se encontraba en un laberinto de pensamientos. Tenía muchas ideas en su cabeza y no sabía cuál camino tomar. Mientras volaba entre los pasillos del laberinto, pensó: "Si no organizo mis pensamientos, me perderé." Decidió parar, tomar una respiración profunda y pensar en cada camino que podía tomar. Al final, se dio cuenta de que la mejor decisión era seguir el camino de la luz, porque lo guiaba hacia la salida. Tomás aprendió que pensar bien antes de actuar lo ayudaba a tomar decisiones más claras.





Objetivo

OG.LL.6. Desarrollar la capacidad de reflexionar sobre los pensamientos y decisiones antes de tomar una acción. Currículo Preparatoria (2019)



Destreza

LL.1.5.9. Extraer información explícita que permita identificar elementos del texto, relacionarlos y darles sentido (personajes, escenarios, eventos, etc.). Currículo Preparatoria (2019)

Procedimiento

- Imprimir o dibujar un búho y pegarlo sobre una base de cartón o cartulina.
- Colocar en la pizarra dos caminos uno de color amarillo y otro de color negro, simulando el laberinto.
- Duración de 30 a 45 minutos

Aplicación

1. Dramatizar el cuento con títeres
2. Exponer situaciones que involucren la toma de decisión
3. Concluir con el mensaje del cuento y cómo puede ponerlo en práctica.

Recursos

- Imagen de búho
- Pizarra
- Marcadores

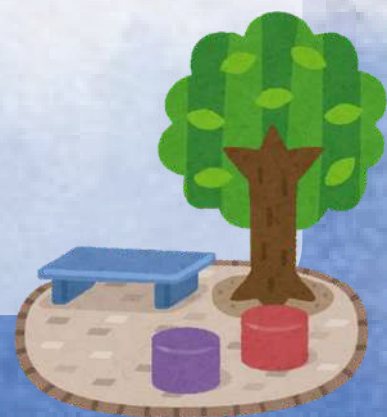


Actividad N°3

Comunico con imágenes



Timi, el pequeño ratón, tenía algo especial: una nube mágica que recogía todos sus pensamientos. Su mejor amigo, Paco, un ratón juguetón, también tenía una nube, aunque era un poco desordenada y a menudo se llenaba de ideas revueltas. Un día, ambos se encontraron en el parque. Mientras jugaban, se dieron cuenta de que era hora de ir a la escuela, pero Paco no estaba seguro de qué hacer.



Objetivo



Estimular la comunicación intencional y la interacción social a través de imágenes y tableros de comunicación SPC, considerando las limitaciones motrices y del lenguaje verbal propias del síndrome de Rett.

Destreza

Emite mensajes a través de gestos, sonidos, imágenes u otros sistemas aumentativos o alternativos de comunicación, para expresar necesidades, deseos y emociones.



Procedimiento

Estimular la comunicación intencional y la interacción social a través de imágenes y tableros de comunicación SPC, considerando las limitaciones motrices y del lenguaje verbal propias del síndrome de Rett.



1. Preparación del espacio y materiales:

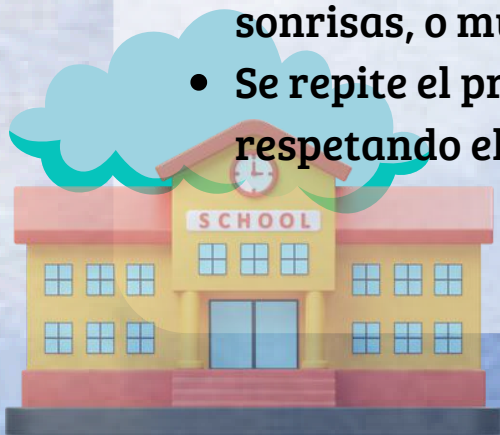
- Organiza un ambiente tranquilo, con pocos estímulos distractores.
- Coloca el tablero de comunicación (SPC) con pictogramas visibles: juguetes, emociones, alimentos, acciones.
- Asegúrate de contar con apoyos físicos si alguna niña necesita ayuda motriz.

2. Inicio de la actividad (5 minutos):

- La docente saluda a cada niña individualmente con gestos amables y voz pausada.
- Se presenta el tablero SPC, explicando con apoyo visual y verbal para qué sirve.
- Se realiza una breve demostración señalando una imagen (ej. “muñeca”) y mostrando el objeto correspondiente.

3. Desarrollo de la actividad (20 minutos):

- A cada niña se le presentan dos imágenes del tablero (por ejemplo, “pelota” y “bloques”).
- Se le pide que elija una usando cualquier forma de respuesta: señalando con el dedo, con la mirada, moviendo la cabeza, o con ayuda física.
- Al identificar la imagen, se entrega el objeto o se realiza la acción deseada (jugar, mirar, tocar).
- Se refuerza positivamente con palabras de ánimo, caricias, sonrisas, o música suave
- Se repite el proceso con diferentes combinaciones de imágenes, respetando el ritmo de cada niña.





Aplicación

1. Los niños participan en una lluvia de ideas donde deben pensar en varias formas de resolver un problema sencillo (por ejemplo, cómo ayudar a un amigo).
2. Organizan sus ideas en una nube que dibujan en la pizarra o en carteles.



Recursos

- Títeres
- Papel bond o papelógrafo
- Cartillas
- Velcro o cinta
- Feltro u hoja a4 para la nube
- marcadores

Sugerencia: Esta actividad se puede implementar para enseñar las reglas del salón, acciones positivas o negativas o adaptarla según las necesidades de sus estudiantes.



Actividad N°4

Franelógrafo: “La estrategia de los tres cerditos”

Los tres cerditos y el lobo feroz

Había una vez tres cerditos hermanos que decidieron construir cada uno su propia casa. El más pequeño, perezoso y poco cuidadoso, construyó su casa de paja para terminar rápido y jugar. El segundo cerdito, un poco más trabajador, construyó su casa de madera. Sin embargo, el mayor de los cerditos era muy inteligente y laborioso, por lo que decidió construir su casa de ladrillo. Un lobo feroz, con mucha hambre, se enteró de las casas de los cerditos y decidió comérselos. Primero fue a la casa de paja del cerdito más pequeño y sopló con todas sus fuerzas hasta derribarla. El cerdito asustado, huyó a la casa de madera de su hermano del medio.



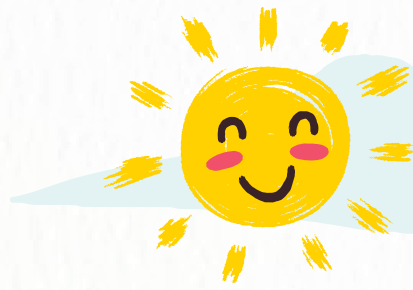


El lobo hizo lo mismo con la casa de madera, y los dos cerditos huyeron a la casa de ladrillo del hermano mayor. El lobo furioso llegó a la casa de ladrillo y trató de derribarla soplando con todas sus fuerzas, pero la casa era muy resistente. Intentó otras estrategias, como trepar por la chimenea, pero los cerditos habían puesto una olla con agua hirviendo y el lobo se quemó. Desesperado, el lobo se fue sin poder comerse a los cerditos.

Los tres cerditos vivieron felices para siempre en la casa de ladrillo, aprendiendo la importancia de trabajar duro y construir cosas sólidas. El cuento nos enseña que la pereza y los atajos no siempre son buenas ideas, y que la perseverancia y la inteligencia son cualidades valiosas.



Objetivo



OG.LL.6. Demostrar una actitud reflexiva y crítica con respecto a la calidad y veracidad de la información disponible, en diversas fuentes, para hacer uso selectivo y sistemático de la misma. Currículo Preparatoria (2019)

Destreza

LL.1.5.9. Extraer información explícita que permita identificar elementos del texto, relacionarlos y darles sentido (personajes, escenarios, eventos, etc.). Currículo Preparatoria (2019)

Procedimiento

- Pegar fieltro en un cartón para simular el escenario
- Imprimir los personajes, la casa y los objetos y pegarlos sobre una cartulina, en la parte posterior colocar velcro para sostenerlo.
- Duración de 30 a 45 minutos





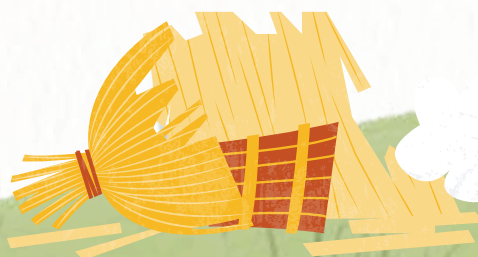
Aplicación



1. Leer el cuento en voz alta mientras cada personaje aparece en el Franelógrafo o buscar el cuento en YouTube.
2. Analizar las decisiones de los cerditos. Los niños clasifican que decisiones fueron acertadas o no.
3. Realizar una asamblea de discusión sobre qué implica tomar decisiones responsables y planificar.
4. Diseñar pequeñas maquetas de casas usando materiales disponibles. Cada niño dibuja un plan de cómo construir su casa y elige los materiales según su resistencia y seguridad.
5. Una vez construidas las maquetas, los niños explican las decisiones que tomaron y cómo estas se relacionan con las lecciones aprendidas en el cuento.

Recursos

- Franelógrafo
- Cartulina
- Velcro
- Tics (Youtube)

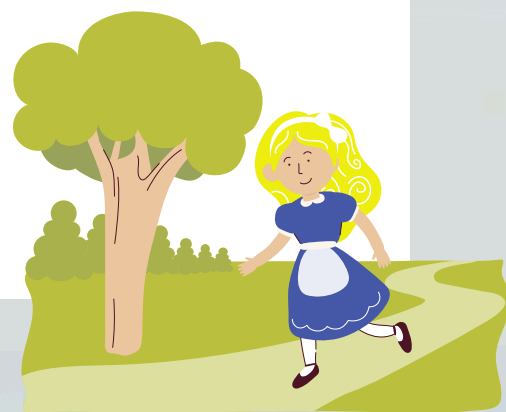
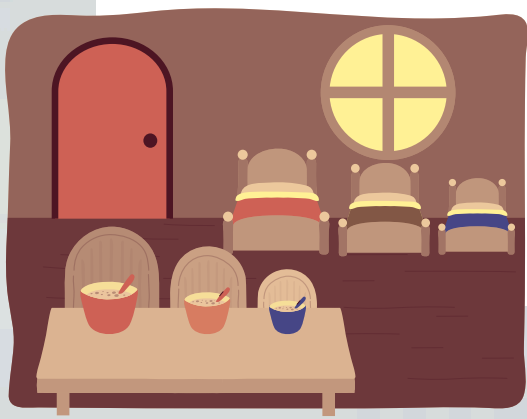


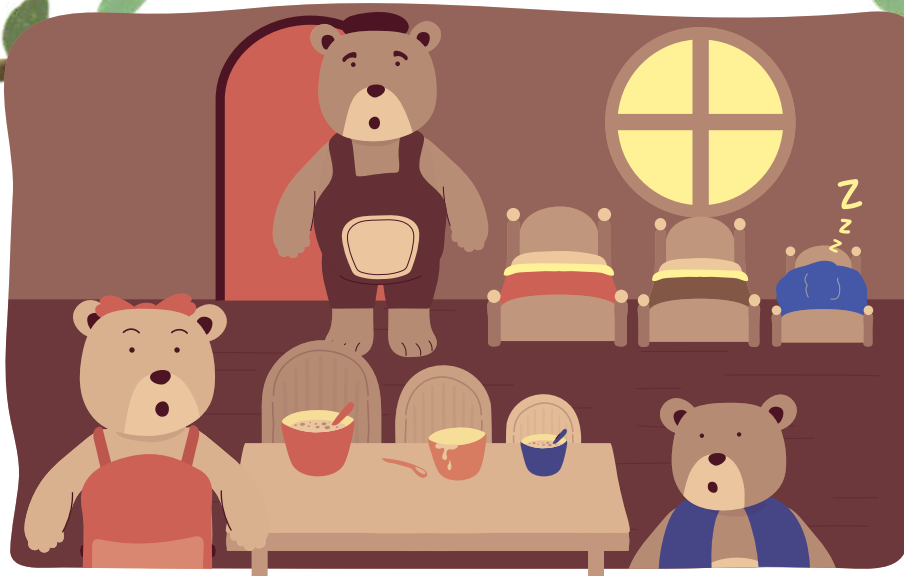
Actividad N°5

La casa de Ricitos de Oro

Ricitos de oro y los tres osos

Había una vez una niña muy curiosa llamada Ricitos de Oro. Un día, mientras paseaba por el bosque, se encontró con una pequeña casita. Sin pensarlo dos veces, entró y empezó a explorar. En la cocina, encontró tres tazones de avena. Como tenía hambre, probó la avena de cada tazón, pero solo le gustó la del oso más pequeño, así que se la comió toda. Después de la cocina, Ricitos de Oro fue a la sala. Allí encontró tres sillas de diferentes tamaños. Intentó sentarse en todas, pero solo la silla más pequeña era cómoda para ella. Sin embargo, la silla se rompió. Cansada, Ricitos de Oro subió las escaleras y encontró tres camas. Se acostó en la cama más grande, pero era demasiado dura. Luego, probó la cama del tamaño mediano, pero tampoco era lo que buscaba. Finalmente, se acostó en la cama más pequeña y se quedó dormida.





Mientras tanto, los tres osos habían salido a dar un paseo. Cuando regresaron a su casa, se dieron cuenta de que alguien había estado allí. El oso papá dijo: "¡Alguien se ha comido mi avena!" El oso mamá dijo: "¡Alguien se ha sentado en mi silla!" Y el osito bebé, con voz temblorosa, dijo: "¡Alguien se ha acostado en mi cama!"

Los tres osos fueron a la habitación donde estaba Ricitos de Oro y la encontraron dormida. Asustada por los osos, Ricitos de Oro saltó de la cama y salió corriendo de la casa lo más rápido que pudo. Los osos nunca más la volvieron a ver.

Este cuento clásico nos enseña la importancia de respetar las cosas de los demás y de no entrar en lugares que no son nuestros.



Objetivo

OG.LL.6. Demostrar una actitud reflexiva y crítica con respecto a la calidad y veracidad de la información disponible, en diversas fuentes, para hacer uso selectivo y sistemático de la misma.

Destreza

LL.1.5.9. Extraer información explícita que permita identificar elementos del texto, relacionarlos y darles sentido (personajes, escenarios, eventos, etc.).

Procedimiento

- Utilizar una caja que permanecerá cerrada
- Buscar objetos para introducir en la caja
- Realizar un títere de oso
- Duración de 30 a 45 minutos



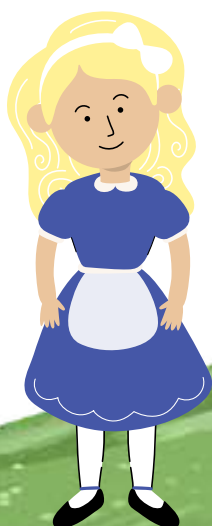
Aplicación



1. Representar objetos de la casa de los osos y analizan cómo se sentirían si alguien los usara sin permiso
2. Utilizar el oso para explicar las normas sociales.
3. Realizar una discusión sobre como Ricitos de Oro podría haber actuado diferente
4. Dibujar en una hoja su “casa ideal” y explicar las reglas para respetar el espacio común.

Recursos

- Cuento infantil
- Caja mediana
- Objetos
- Títere de oso





Actividad N°6

El reflejo del león

El cuento del espejo

Leo era un león que a menudo se enojaba cuando no conseguía lo que quería. Un día, su madre le dio un espejo mágico que mostraba no solo su imagen, sino también lo que sentía por dentro. Leo vio su cara enojada reflejada en el espejo, y de repente se dio cuenta de lo que su enojo estaba causando: sus amigos no querían jugar con él. Leo decidió respirar profundamente y pensar antes de actuar. Cuando lo hizo, vio que su reflejo se volvía más calmado y feliz. Al final del día, Leo aprendió que sus pensamientos y emociones estaban conectados, y que al reflexionar sobre ellos podía actuar de manera más tranquila.



Objetivo:

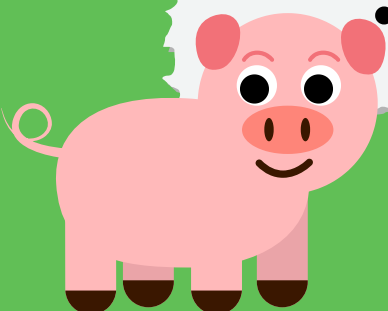
OG.LL.6. Demostrar una actitud reflexiva y crítica con respecto a la calidad y veracidad de la información disponible, en diversas fuentes, para hacer uso selectivo y sistemático de la misma.

Destreza

LL.1.5.9. Extraer información explícita que permita identificar elementos del texto, relacionarlos y darles sentido (personajes, escenarios, eventos, etc.).

Procedimiento

- Crear un espejo de cartón para que los niños puedan verse reflejados.
- Imprimir ilustraciones con la cara del león mostrando diferentes emociones (enojado, tranquilo, feliz).
- Colocar cada imagen en una cartulina, de forma que los niños puedan asociar cada emoción con una cara que pueda verse en el espejo.
- Motivar a los niños a mirarse en el "espejo mágico" y repliquen la cartilla con las emociones.
- Duración de 30 a 45 minutos





Aplicación

1. Presentar el cuento "El Reflejo de Leo" usando los títeres y un teatrillo
2. Introducir el concepto sobre cómo nuestras emociones pueden reflejarse en nuestro comportamiento y cómo podemos cambiarlas.
3. Preguntar "¿Qué ves cuando te miras en el espejo cuando estás enojado? ¿Cómo cambia tu rostro cuando estás tranquilo?"
4. Compartir cómo se sintieron al pensar en sus emociones y qué podrían hacer para mejorar.
5. Reflexión grupal: "¿Cómo podemos hacer para que nuestras emociones no nos controlen? ¿Qué podemos hacer cuando nos sentimos enojados o tristes?"

Recursos

- Títeres o cartillas
- Espejo
- Teatrillo



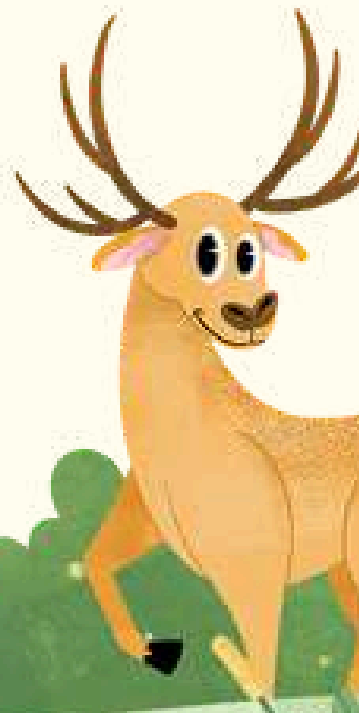
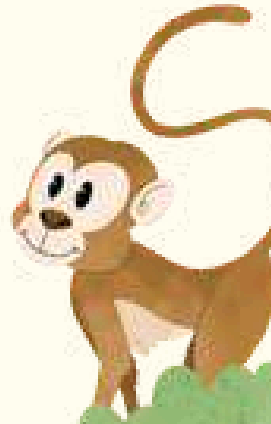


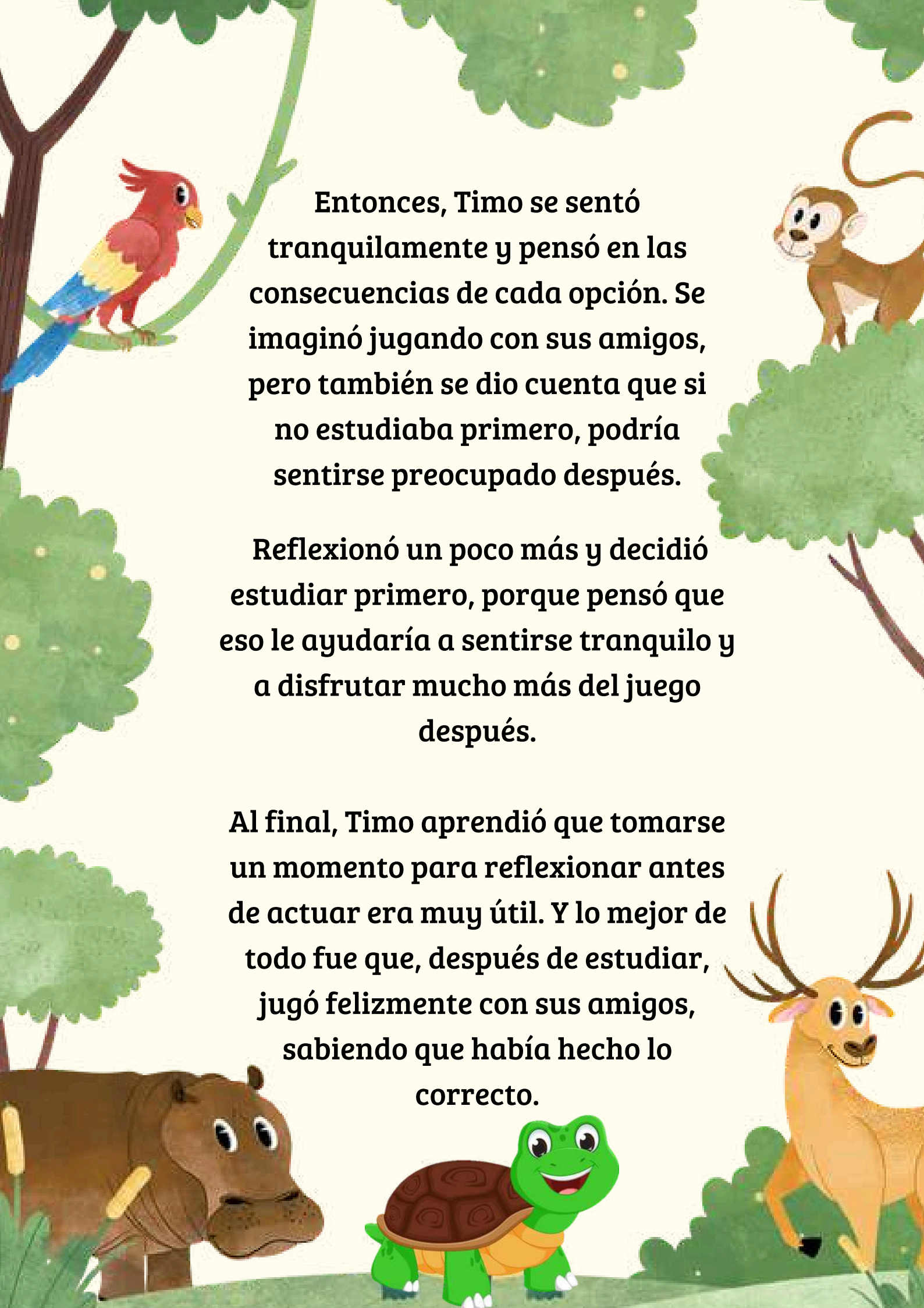
Actividad N°7

La paciencia de la tortuga

Timo, una pequeña tortuga, siempre tomaba su tiempo para hacer las cosas. Un día, sus amigos le pidieron que jugara, pero Timo sabía que tenía que tomar una decisión importante: estudiar o jugar. Mientras pensaba, recordó lo que su mamá siempre le decía:

"Toma un momento para pensar antes de hacer algo, así tomas mejores decisiones".





Entonces, Timo se sentó tranquilamente y pensó en las consecuencias de cada opción. Se imaginó jugando con sus amigos, pero también se dio cuenta que si no estudiaba primero, podría sentirse preocupado después.

Reflexionó un poco más y decidió estudiar primero, porque pensó que eso le ayudaría a sentirse tranquilo y a disfrutar mucho más del juego después.

Al final, Timo aprendió que tomarse un momento para reflexionar antes de actuar era muy útil. Y lo mejor de todo fue que, después de estudiar, jugó felizmente con sus amigos, sabiendo que había hecho lo correcto.

Objetivo

OG.LL.6. Demostrar una actitud reflexiva y crítica con respecto a la calidad y veracidad de la información disponible, en diversas fuentes, para hacer uso selectivo y sistemático de la misma.
Currículo Preparatoria (2019)

Destreza

LL.1.5.9. Extraer información explícita que permita identificar elementos del texto, relacionarlos y darles sentido (personajes, escenarios, eventos, etc.). Currículo Preparatoria (2019)



Procedimiento

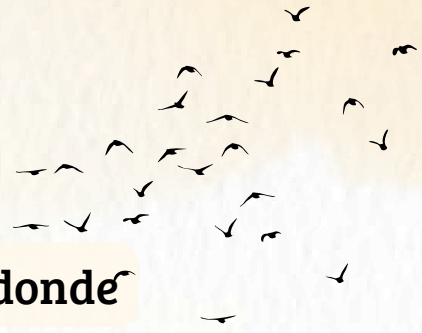
- Consigue un frasco transparente mediano
- Dibuja o imprime imágenes representativas de decisiones que los niños puedan reconocer (por ejemplo, una flecha señalando dos caminos, una balanza, etc.).
- Pega las imágenes en carteles grandes y colócalos en la pared para ayudar a ilustrar la toma de decisiones de la tortuga.
- Organiza el aula para crear un espacio cómodo y acogedor donde los niños puedan sentarse en círculo.
- Asegúrate de que haya espacio suficiente para la narración con los títeres y para las actividades posteriores de reflexión.
- Duración de 30 a 45 minutos

Recursos

- Frasco o recipiente
- Figuras de animales
- Cartillas
- cartulinas



Aplicación



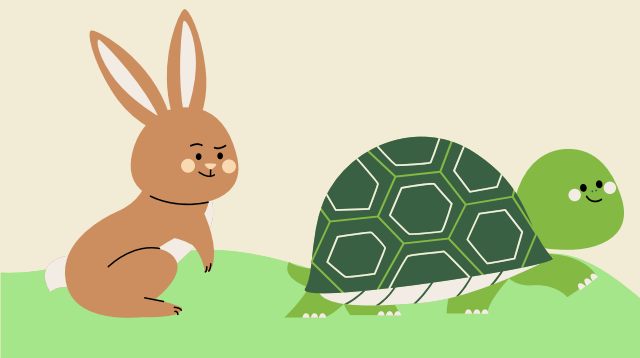
1. Comienza presentando a los niños el frasco donde se encontrarán elementos para la historia
2. Explica que, en la historia, la tortuga toma su tiempo para pensar antes de tomar decisiones importantes.
3. Después de contar la historia, realiza preguntas que fomenten la reflexión metacognitiva: "¿Por qué la tortuga pensó tanto antes de tomar su decisión?" "¿Cómo crees que se sintió después de reflexionar?" "¿Qué pasaría si tomamos decisiones rápidamente sin pensar?"
4. Ayuda a los niños a identificar momentos en los que puedan aplicar esta habilidad en su vida diaria (por ejemplo, decidir qué hacer después de la escuela o si compartir un juguete).
5. Pide a cada niño que reflexione sobre una situación en la que tuvo que tomar una decisión en el día.
6. Luego, comparte con el grupo cómo se sintieron al tomar la decisión y si pensaron bien antes de actuar.
7. Finaliza la actividad recordando que la tortuga enseñó la importancia de reflexionar y pensar antes de tomar decisiones, y cómo esto les ayuda a hacer elecciones más sabias.



Actividad N°8

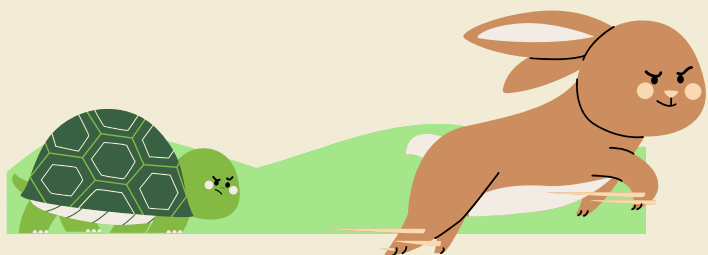
El cuento incompleto

La Tortuga y la Liebre

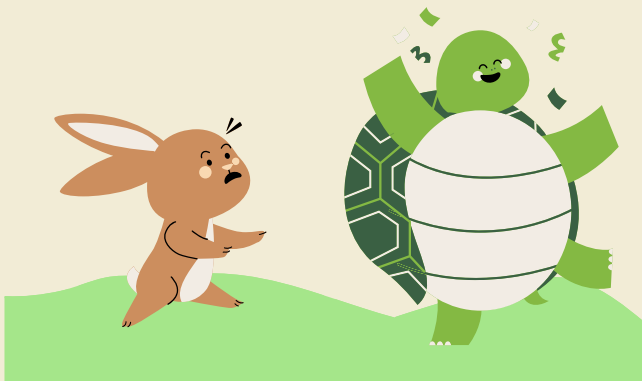
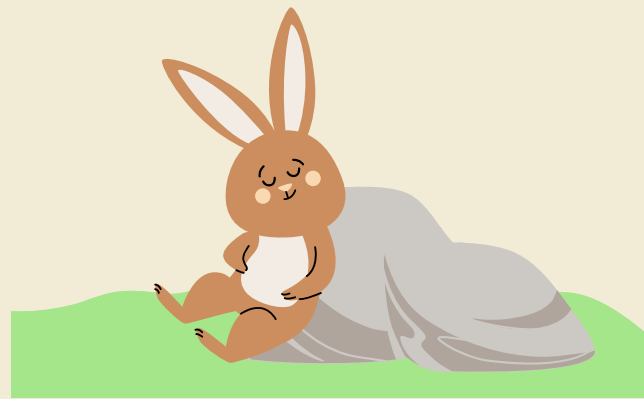


Había una vez una liebre muy veloz y vanidosa que se jactaba de ser el animal más rápido del bosque. Se burlaba de la tortuga por su lentitud y le decía que nunca podría ganar una carrera contra ella. La tortuga, cansada de los insultos de la liebre, decidió retomarla a una carrera.

Todos los animales del bosque se reunieron para presenciar la curiosa carrera. La liebre, confiada en su velocidad, se adelantó rápidamente, mientras que la tortuga avanzaba a paso lento pero constante. La liebre, creyéndose muy superior, se detuvo a mitad del camino para descansar y burlarse de la tortuga.



Mientras la liebre dormía, la tortuga siguió avanzando paso a paso, sin detenerse. Cuando la liebre despertó, se dio cuenta de que la tortuga estaba muy cerca de la meta. Desesperada, corrió lo más rápido que pudo, pero ya era demasiado tarde. La tortuga había cruzado la línea de meta y se había convertido en la ganadora de la carrera.



Todos los animales del bosque aplaudieron a la tortuga por su perseverancia y su triunfo. La liebre, avergonzada, aprendió una valiosa lección: la rapidez no siempre es lo más importante, y que la constancia y la perseverancia son cualidades que llevan al éxito. Desde ese día, la liebre y la tortuga se hicieron grandes amigas y aprendieron a valorar las cualidades de cada uno.



Objetivo

OG.LL.6. Demostrar una actitud reflexiva y crítica con respecto a la calidad y veracidad de la información disponible, en diversas fuentes, para hacer uso selectivo y sistemático de la misma. Currículo Preparatoria (2019)



Destreza

LL.1.5.9. Extraer información explícita que permita identificar elementos del texto, relacionarlos y darles sentido (personajes, escenarios, eventos, etc.). Currículo Preparatoria (2019)



Procedimiento

- 
- Piedritas pequeñas (pueden ser piedras lisas o pintadas previamente).
 - Pintura acrílica o marcadores permanentes para decorar las piedras.
 - Bolsitas de tela o frascos pequeños para guardar las piedritas.
 - Cartulinas o papel Kraft para hacer un mapa o escenario del cuento.
 - Rotuladores y pegamento para personalizar el escenario.
 - Ejemplo de la actividad https://www.youtube.com/watch?v=a18O0t55Mck&ab_channel=MamiCu%C3%A9ntameUnCuento
 - Duración de 30 a 45 minutos





Aplicación



1. Los niños reciben un conjunto de piedritas decoradas y se les invita a explorar los dibujos o símbolos.
2. En grupos, distribuyen las piedras según los personajes y los escenarios.
3. Cada vez que lleguen a un punto clave de la historia, hacen una pausa para responder preguntas como: ¿Qué decisión tomó este personaje?
4. Los niños dibujan una piedra imaginaria con un valor o aprendizaje que les parezca importante, como "amistad" o "resiliencia".
5. Usando las piedras y el escenario, los niños crean su propio final para el cuento, desarrollando habilidades de creatividad y pensamiento crítico.



Recursos



- Piedras
- Recipiente
- Marcadores
- Pinturas acrílicas



Actividad N°9

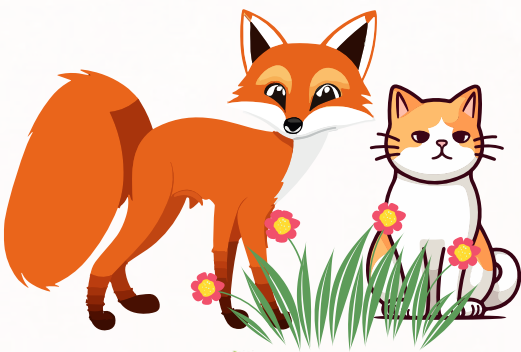
El viaje de Pinocho

Cuento Infantil "Pinocho"

En un pequeño taller de carpintería, Geppetto, un hombre bondadoso y solitario, creó un muñeco de madera al que llamó Pinocho. Con mucha paciencia y cariño, talló su figura hasta que quedó perfecta. Una noche, mientras Geppetto dormía, una hada madrina hizo un hechizo mágico y Pinocho cobró vida. ¡Qué alegría para Geppetto tener un hijo!



Pinocho era un niño muy travieso y desobediente. En lugar de ir a la escuela, prefería jugar y hacer travesuras. Un día, siguiendo los consejos de un zorro astuto y de un gato callejero, cambió su libro por entradas para un teatro de marionetas. Al mentir, su nariz comenzó a crecer y crecer. Aprendió así una valiosa lección sobre la importancia de decir la verdad.



Pinocho vivió muchas aventuras.

Se convirtió en un burro por no querer estudiar, fue atrapado por una ballena y hasta se perdió en el País de los Juguetes. En cada una de estas experiencias, Pinocho aprendió lecciones importantes sobre la amistad, la honestidad y el valor del trabajo.



Después de muchas aventuras y desventuras, Pinocho finalmente comprendió la importancia de ser bueno y obediente. Con la ayuda del hada madrina, se convirtió en un niño de verdad y pudo hacer feliz a su querido papá Geppetto. Juntos vivieron felices para siempre.





Objetivo

OG.LL.6. Demostrar una actitud reflexiva y crítica con respecto a la calidad y veracidad de la información disponible, en diversas fuentes, para hacer uso selectivo y sistemático de la misma Currículo Preparatoria (2019)

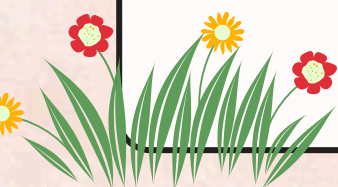
Destreza

LL.1.5.9. Extraer información explícita que permita identificar elementos del texto, relacionarlos y darles sentido (personajes, escenarios, eventos, etc.). Currículo Preparatoria (2019)

Procedimiento



- Leer el cuento de Pinocho en voz alta, utilizando marionetas de dedos para captar la atención de los niños.
- Guiar una conversación reflexiva, enfocándose en las siguientes preguntas:
- ¿Qué le pasó a Pinocho cuando dijo mentiras?; ¿Cómo afectaron las mentiras a Pinocho y a los demás personajes?; ¿Qué aprendió Pinocho al final del cuento?
- Duración de 30 a 45 minutos



Aplicación



1. Los niños comparten situaciones donde dijeron la verdad y cómo se sintieron.
2. Lectura del cuento y análisis de las lecciones aprendidas por Pinocho. Los niños representan en una dramatización cómo las mentiras afectan a otros.
3. Discusión sobre el valor de la honestidad y sus beneficios
4. Cada niño dibuja una "nariz de Pinocho" y escribe una promesa de honestidad.

Recursos

- Proyector
- Cuento infantil
- Pintura acrílica
- Piedritas
- Píncel





Actividad N°10

Todos somos especiales

Objetivo

OG.LL.6. Demostrar una actitud reflexiva y crítica con respecto a la calidad y veracidad de la información disponible, en diversas fuentes, para hacer uso selectivo y sistemático de la misma. Currículo Preparatoria (2019)

Destreza

LL.1.5.9. Extraer información explícita que permita identificar elementos del texto, relacionarlos y darles sentido (personajes, escenarios, eventos, etc.). Currículo Preparatoria (2019)

Cuento: "Erizo"

https://www.youtube.com/watch?v=PVG1sHPPGkg&ab_channel=ColegioSanNicolasLos%C3%81ngeles



Procedimiento

- Descargar el cuento o cargarlo en la plataforma de YouTube
- Utilizar el proyector para proyectar el cuento
- Organiza el aula para crear un espacio cómodo y acogedor donde los niños puedan sentarse en semicírculo
- Asegúrate de que haya espacio suficiente para la narración con los títeres y para las actividades posteriores de reflexión.
- Duración de 30 a 45 minutos





Aplicación

1. Los niños observan el cuento
2. Discuten sobre las necesidades del personaje y cómo los demás ayudaron a que se sintieran incluido.
3. Crean un mural titulado "Todos somos especiales". Cada niño dibuja o describe una característica especial que lo hace único, junto con una frase motivadora que promueva la inclusión.
4. Representan el cuento en un pequeño teatro, donde cada niño asume un personaje (incluyendo al erizo).
5. Reflexionan sobre cómo las acciones de los personajes promovieron la empatía y la convivencia.



Recursos

- Proyector
- Cuento infantil
- Disfraces



Mensaje para el docente

La docencia es un arte que trasciende las aulas. Por lo que, ustedes docentes, son los arquitectos de mentes curiosas y corazones compasivos.

Siguiendo la filosofía de Fröbel, transforman el juego en un poderoso motor de aprendizaje, construyendo los cimientos sobre los cuales nuestros estudiantes edificarán su futuro con cada palabra, cada gesto y cada ejemplo, moldean no solo conocimientos, sino también valores fundamentales como el respeto, la perseverancia y la curiosidad.

Su pasión inspira a nuestros estudiantes a alcanzar sus máximos potenciales.

Gracias por su invaluable contribución a la sociedad. Su dedicación y compromiso son la brújula que guía a nuestros jóvenes hacia un futuro más brillante.



Recursos y materiales para implementar en la guía didáctica

Actividad 1 “La ruleta de las emociones”

El cuento del monstruo de los colores

<http://app5.educacionbc.edu.mx/ECV/nivel/basica/PREESCOLAR/libro%20monstruo%20de%20colores%20pdf.pdf>



<https://www.educaenvivo.com/juegos-interactivos/ruleta-de-las-emociones-con-el-monstruo-de-colores/>



Actividad 2 “El laberinto de los pensamientos”

El laberinto ejemplos

<https://pin.it/5a360X8zQ>



Ejemplo de búho



Actividad 3 “La nube de ideas de Timi y Paco”

Personajes



Ejemplo de cartillas



Actividad 4 Franelógrafo: “La estrategia de los tres cerditos”

Ejemplo de franelógrafo

<https://ar.pinterest.com/pin/331788697544276839/>



Casa de los tres cerditos

<https://www.youtube.com/watch?v=4RudLL1o3BY>



Actividad 5 “La caja de Ricitos de Oro”

Caja misteriosa



Objetos del cuento

<https://www.etsy.com/es/listing/821182341/ricitos-de-oro-y-los-3-osos-historia>



Actividad 6 El cuento del espejo

Teatrillo japones o kamishibais.



Espejo

<https://saposyprincesas.elmundo.es/ocio-en-casa/manualidades-para-ninos/ideas-faciles-decorar-espejos>



Actividad 7 La Respuesta de la tortuga

Material : El bote de las historias



Personaje

<https://es.pinterest.com/pin/download-turtle-cartoon-colored-clipart-illustration-for-free--318277898677972983/>



Actividad 8 El cuento incompleto

Cuenta cuento con piedritas

<http://www.pequefelicidad.com/2016/06/10-formas-originales-de-contar-cuentos.html>



Actividad 9 El viaje de Pinocho

Marioneta de dedos

<https://mx.pinterest.com/pin/424745808606716421/>



Marioneta tipo guante

<https://mx.pinterest.com/pin/1266706138511477/>



Actividad 10 Todos somos especiales

Crear un mural de inclusión

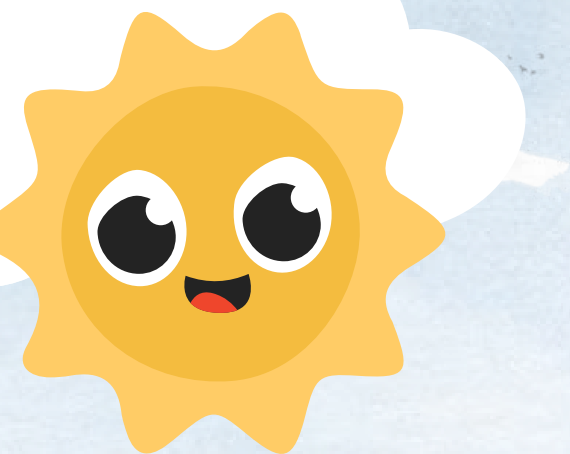




BIBLIOGRAFÍA

- **Rodríguez Gómez, A. (2023).** Cuentos para promover el pensamiento en Educación Infantil. Universidad de Valladolid.
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/40525/TFG-B.1382.pdf?isAllowed=y&sequence=4>
- **López, M., & Hernández, R. (2023).** Uso de cuentos infantiles y estrategias metacognitivas. *Revista Venezolana de Psicología*, 3(1), 42-55. https://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S1316-48212023000400042&script=sci_arttext
- **Child Mind Institute. (2022).** Metacognición: Cómo reflexionar sobre los pensamientos puede ayudar a los niños. https://childmind.org/es/articulo/metacognicion-como-puede-ayudar-a-los-ninos-reflexionar-sobre-los-pensamientos/?utm_source=chatgpt.com
- **Sánchez, R. (2023).** El mundo mágico de los cuentos infantiles: una estrategia didáctica para el desarrollo de la comprensión lectora inferencial. Portal Amelica.
https://portal.amelica.org/ameli/journal/447/4471982008/html/?utm_source=chatgpt.com
- **García, L. (2021).** La serpiente de las historias – Capítulo 2 (Pensamiento positivo) [Video]. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=xcEdgtWZsGc&utm_source=chatgpt.com





Guía Didáctica Metacuentos:

"Historias para pensar"



ISBN: 978-9942-580-51-1

