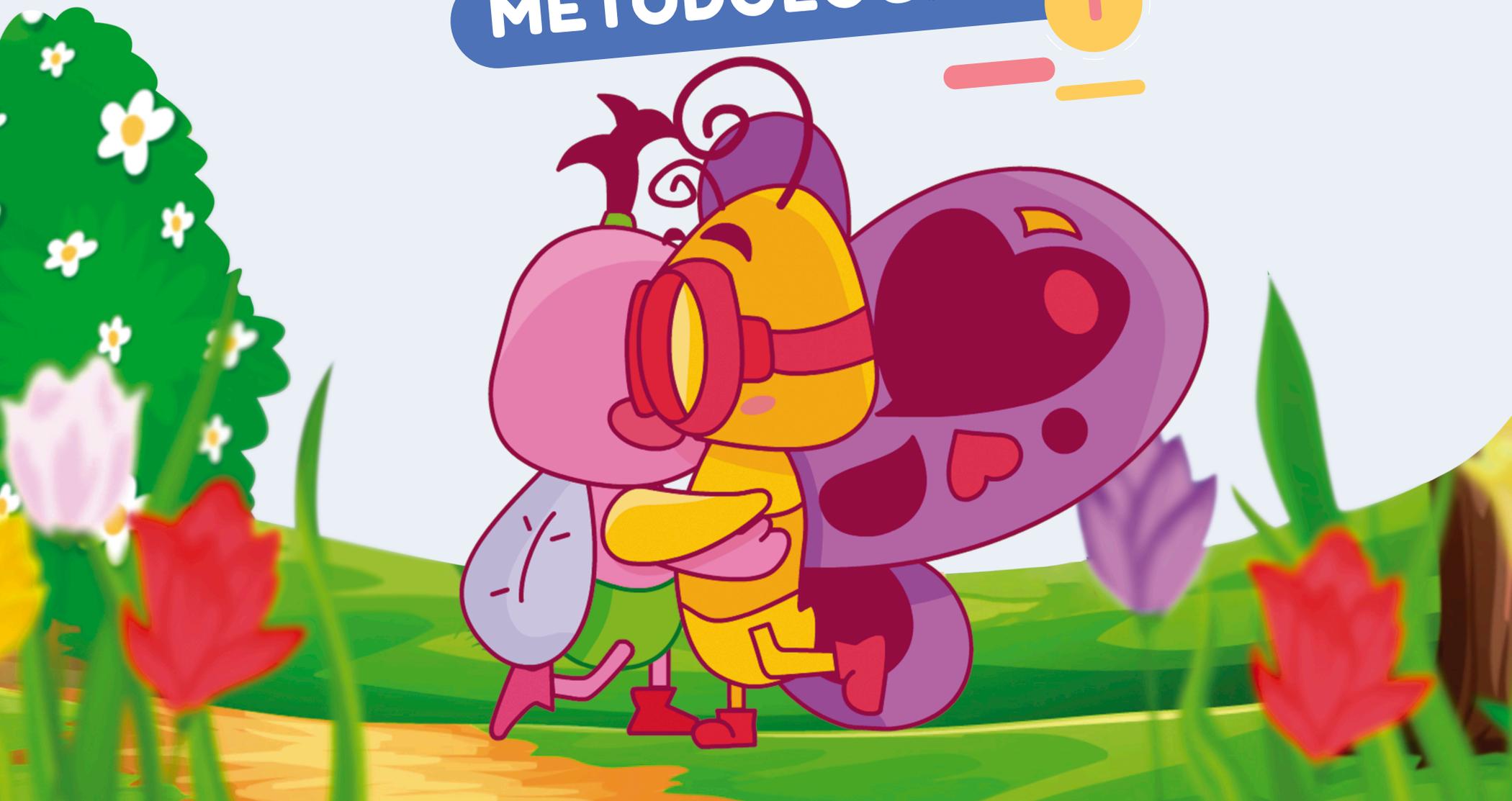


MI  
CARTILLA  
METODOLÓGICA 1







**Uedu**



## **CRÉDITOS**

### **AUTORIDADES**

Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, UNAN-Managua  
Área de Conocimiento Educación, Arte y Humanidades

### **COORDINACIÓN TÉCNICA**

Área de Conocimiento Educación, Arte y Humanidades

### **AUTORES**

Br. María Fernanda Aburto Rosales  
Br. María Gabriela Mora Trejos  
Br. Christopher Gabriel Palacios López

### **REVISIÓN TÉCNICA**

Mtra. Alejandra Solórzano Rodríguez  
Mtr. Gerald Flores Gutierrez

# PRESENTACIÓN

## **Estimados docentes:**

En el contexto de promoción de la cultura nacional, y con el objetivo de acercar a nuestras niñas y niños a las raíces y tradiciones nicaragüenses, presentamos esta cartilla metodológica centrada en cuentos y leyendas nacionales. Esta iniciativa educativa está dirigida a estudiantes de III Nivel de Educación Inicial, con actividades diseñadas para fomentar en ellos un aprendizaje activo, interactivo y culturalmente significativo.

Esta cartilla ofrece herramientas prácticas para que los docentes faciliten experiencias de aprendizaje dinámicas y entretenidas, en las que cada actividad está pensada para ser realizada con el apoyo del docente, quien guiará a los estudiantes en el descubrimiento de nuestras historias y leyendas.

Confiamos en que esta herramienta será de gran utilidad para enriquecer el aprendizaje de los estudiantes, fortaleciendo en ellos una base sólida de conocimiento cultural, amor por la lectura y aprecio por el patrimonio narrativo de Nicaragua.



# INDICE

<b>Objetivo</b> _____	<b>01</b>
<b>Cuento</b> _____	<b>02</b>
La Mariposa y la Luciérnaga _____	02
<b>Leyenda</b> _____	<b>03</b>
El Sapo de Oro _____	03
<b>Enfoque del Aprendizaje Infantil</b> _____	<b>04</b>
Piaget: Desarrollo Cognitivo _____	04
Bruner: Aprendizaje Activo _____	04
Montessori: Método Montessori _____	04
Vygotsky: Aprendizaje Sociocultural _____	04
<b>Actividades Previas</b> _____	<b>05</b>
Narración Participativa _____	05
Juego de Roles _____	05
Juego de Memoria _____	06
<b>Actividades Posteriores</b> _____	<b>07</b>
Creación de Cuento Colectivo _____	07
Creación de Mural Colectivo _____	07
Dramatización de Escenas Clave _____	08
<b>Actividades de Reforzamiento</b> _____	<b>09</b>
Secuenciación de la Historia _____	09
Cierre Creativo _____	09
<b>Webgrafía</b> _____	<b>10</b>
<b>Anexos</b> _____	<b>11</b>

# OBJETIVO

Facilitar a los docentes una serie de actividades pedagógicas basadas en cuentos y leyendas nicaragüenses, orientadas a promover el conocimiento y la apreciación de la cultura nacional en niños de III Nivel de Educación Inicial. Esta cartilla busca fomentar el desarrollo integral de los estudiantes a través de estrategias que estimulan su creatividad, comprensión y sentido de identidad cultural, contribuyendo así a un aprendizaje significativo y arraigado en las tradiciones de Nicaragua.

## CUENTO

# La mariposa y la luciérnaga

Había una vez una mariposa llamada Ángela y una luciérnaga que eran grandes amigas. Pasaban sus días jugando felices en una loma. Un día, mientras jugaban, la luciérnaga empujó a Ángela sin querer, y la pobre mariposa cayó al suelo. Sus alas se rompieron y no pudieron volar más.

Ángela tuvo que ir al hospital, y los médicos le dijeron que nunca volvería a volar. La luciérnaga se sintió muy triste y empezó a llorar por lo que había hecho. Los papás de Ángela estaban enojados y le dijeron a la luciérnaga que no podía volver a ver a su amiga.

La luciérnaga se fue a su casa y le contó a su papá lo que había pasado. Él le dijo que debía olvidarse de Ángela y buscar otra amiga. Pero la luciérnaga sabía que no había nadie como Ángela, así que decidió que quería pedirle perdón.

Con el permiso de su papá, la luciérnaga fue a visitar a Ángela. Cuando se encontraron, la mariposa, que era muy bondadosa, decidió perdonar a su amiga. Ambas se abrazaron, felices de estar juntas de nuevo.

Desde ese día, aprendí que la amistad es muy valiosa y que siempre es importante perdonar y entender a los amigos.

*Este cuento ha sido adaptado del original publicado en el Cuadernillo didáctico - segundo grado por Alfaro (2021).*

## LEYENDA

Cuentan nuestros abuelitos nicaragüenses que hace mucho, mucho tiempo, en una de las lagunas más lindas, vivía un sapo muy especial. ¡Su piel brillaba tanto que parecía estar hecha de oro! Todos los que lo veían querían atraparlo, pero nadie lo lograba.

Un día, un cazador muy astuto tuvo una idea para atraparlo.

– Si le pido ayuda a la Virgen de la Asunción y le prometo un regalo, tal vez ella me ayude – pensó.

Así que el cazador fue hasta la laguna del cerro de Hato Grande. Cuando vio al sapo dorado, dijo:

## El sapito de oro

– Virgencita de la Asunción, si me ayudas a atrapar a este sapo, te prometo una corona y un altar de oro.

De repente, el sapo se acercó y dejó que el cazador lo agarrara por la cola. Pero cuando ya lo tenía en sus manos, el cazador cambió de opinión y dijo:

– ¡No necesito cumplir la promesa a la Virgencita!

En ese momento, algo increíble pasó. El sapo desapareció de sus manos y lo único que vio fue un remolino en el agua. El cazador nunca más volvió a ver al sapo dorado, ni nadie más lo encontró jamás.



# ENFOQUE DEL APRENDIZAJE INFANTIL

## Piaget: Desarrollo Cognitivo

Jean Piaget propone que el desarrollo cognitivo de los niños ocurre a través de una serie de etapas, cada una caracterizada por diferentes habilidades y modos de pensar. En la etapa preoperacional (2 a 7 años), los niños desarrollan el lenguaje y el juego simbólico, pero aún no comprenden operaciones lógicas. *"La principal meta de la educación es crear personas capaces de hacer cosas nuevas, no simplemente de repetir lo que otras generaciones han hecho"* (Piaget, 1972).

## Bruner: Aprendizaje Activo

Bruner sostiene que el aprendizaje es un proceso activo en el que los estudiantes construyen nuevos conocimientos sobre experiencias previas. Su enfoque enfatiza el aprendizaje mediante la exploración y el descubrimiento, así como el uso de representaciones en diferentes etapas: enactivas, icónicas y simbólicas. *"La enseñanza es la presentación adecuada de un contenido que da a los niños las herramientas para ir más allá"* (Bruner, 1960).

## Montessori: Método Montessori

El método Montessori, desarrollado por Maria Montessori, se centra en un aprendizaje autodirigido, la exploración práctica y un entorno preparado que fomente la independencia del niño. Montessori considera que *"La primera tarea de la educación es agitar la vida, pero dejarla libre para que se desarrolle"* (Montessori, 1912). Su enfoque promueve un aprendizaje a través de la manipulación sensorial, el juego y la experimentación.

## Vygotsky: Aprendizaje Sociocultural

Lev Vygotsky subraya que el aprendizaje es un proceso social y cultural, influido por la interacción con otras personas y mediado a través del lenguaje. La *"Zona de Desarrollo Próximo"* es uno de sus conceptos clave, que se refiere al rango de habilidades que un niño puede desarrollar con el apoyo de un adulto o de un compañero más competente. *"Lo que un niño puede hacer hoy con ayuda, mañana será capaz de hacerlo por sí mismo"* (Vygotsky, 1978).

## ACTIVIDADES PREVIAS

### 1 Narración Participativa

#### Descripción:

Antes de proyectar el video, el docente introduce la historia mencionando elementos clave como los personajes y los eventos principales, pero deja ciertos aspectos abiertos a la participación de los niños. Se puede preguntar: “¿Qué creen que hará el personaje?”, fomentando la predicción y la construcción activa de conocimiento.

#### Propósito Educativo:

Según Piaget, los niños en esta edad están en la etapa preoperacional, donde su pensamiento es intuitivo, y las preguntas abiertas fomentan el desarrollo cognitivo al estimular la imaginación. Bruner, con su teoría del aprendizaje por descubrimiento, resalta la importancia de permitir que los niños participen activamente en el proceso de aprendizaje, construyendo sus propias interpretaciones a través del juego y la exploración.



### 2 Juego de Roles

#### Descripción:

Antes de ver el video, los niños participan en un juego de roles donde se les asignan personajes o elementos de la historia. El objetivo es que actúen como dichos personajes anticipando lo que podría suceder. El docente anima a los niños a improvisar y a involucrarse con el ambiente físico (bloques, juguetes) para representar las escenas.

#### Propósito Educativo:

El juego simbólico es esencial para el desarrollo cognitivo en esta etapa preoperacional, ya que permite a los niños experimentar diferentes perspectivas y expandir su comprensión del mundo. Montessori también hace hincapié en el valor del juego y la imaginación como herramientas para el aprendizaje a través de la acción y la experimentación en ambientes preparados.

### 3 Juego de Memoria

#### Descripción:

Antes de ver el video, el docente presenta imágenes relacionadas con los personajes o lugares del cuento o leyenda. Los niños juegan un juego de memoria donde deben encontrar las parejas de estas imágenes. Esto prepara a los niños para reconocer a los personajes y lugares cuando aparezcan en el video.

#### Propósito Educativo:

Montessori subraya la importancia de preparar el ambiente para el aprendizaje. El uso de juegos de memoria estimula las habilidades cognitivas de reconocimiento y concentración, promoviendo un aprendizaje activo y preparativo que aumenta la atención y la comprensión durante la proyección del video.



# ACTIVIDADES POSTERIORES

1

## Creación de Cuento Colectivo

### Descripción:

Después de ver el video, los estudiantes colaboran para crear un mural que represente los eventos más importantes de la historia. Utilizan diferentes materiales como pintura, crayones o papel para construir juntos una representación visual. El docente actúa como guía, apoyando la colaboración y discusión entre ellos.

### Propósito Educativo:

Según la teoría de Vygotsky sobre el aprendizaje social, el aprendizaje se construye a través de la interacción con otros. Esta actividad fomenta el aprendizaje colaborativo, donde los niños construyen conocimiento compartido a través del diálogo y la co-creación, permitiendo que se beneficien de la Zona de Desarrollo Próximo al apoyarse mutuamente en la tarea.

2

## Creación de Mural Colectivo

### Descripción:

Los niños, guiados por el docente, crean un nuevo final o una versión alternativa de la leyenda. Cada niño añade una oración o idea a la historia, y el docente la escribe en un papel o pizarra para que todos puedan ver cómo se desarrolla.

### Propósito Educativo:

Jerome Bruner destaca el papel del lenguaje en el desarrollo del pensamiento y la comprensión narrativa. Al crear una historia colectiva, los niños participan en un proceso de construcción conjunta del conocimiento, que refuerza tanto el uso del lenguaje como el pensamiento crítico y la creatividad.



## ACTIVIDADES POSTERIORES

3

### Dramatización de Escenas Clave

#### Descripción:

Los estudiantes participan en una dramatización de las escenas principales de la leyenda o cuento. El docente provee materiales sencillos (máscaras, disfraces) y guía a los estudiantes a recrear las acciones de los personajes, permitiendo que tomen decisiones sobre cómo interpretarlas.

#### Propósito Educativo:

Montessori subraya la importancia de que los niños aprendan a través de la acción y la manipulación de objetos, mientras que Bruner enfatiza el aprendizaje en espiral, donde los niños pueden interpretar ideas complejas a través de experiencias concretas como el juego dramático. Esta actividad no solo fortalece la comprensión narrativa, sino también las habilidades sociales y emocionales.

# ACTIVIDADES DE REFORZAMIENTO



1

## Secuenciación de la Historia

### Descripción:

Proporciona a los niños láminas o tarjetas con imágenes de los principales eventos de la historia, pero desorganizado. Luego, pide a los niños que observen detenidamente y coloquen las imágenes en el orden correcto. Para finalizar, el docente revisa el orden con los estudiantes, alentándolos a recordar detalles y a discutir el desarrollo de la historia.

### Propósito Educativo:

Según la teoría de Vygotsky sobre el aprendizaje social, el aprendizaje se construye a través de la interacción con otros. Esta actividad fomenta el aprendizaje colaborativo, donde los niños construyen conocimiento compartido a través del diálogo y la co-creación, permitiendo que se beneficien de la Zona de Desarrollo Próximo al apoyarse mutuamente en la tarea.

## 2 Cierre Creativo

### Descripción:

Invita a los niños a imaginar y compartir un final alternativo para el cuento o leyenda. El docente puede iniciar con preguntas como: “¿Qué hubiera pasado si el personaje principal hubiera tomado otra decisión?” o “¿Cómo les gustaría que terminara esta historia?”. Luego, anima a cada niño a proponer su propio final, ya sea oralmente o a través de un dibujo.

### Propósito Educativo:

Esta actividad promueve el pensamiento crítico y la creatividad, ya que al imaginar un final alternativo, los niños desarrollan su habilidad para encontrar soluciones únicas e innovadoras. De acuerdo con Bruner, el ejercicio de contar historias y crear variantes enriquece la comprensión narrativa y permite que los niños experimenten con diferentes perspectivas, fortaleciendo su capacidad para pensar de forma independiente y expresar sus propias ideas.

Alfaro, M. (2021). Cuadernillo didáctico - segundo grado (1ra ed., pp. 8-9). Ministerio de Educación. [Archivo PDF] Recuperado de [https://nicaraguaeduca.mined.gob.ni/wp-content/uploads/2023/03/LENGUA-2DO-GRADO\\_DL.pdf](https://nicaraguaeduca.mined.gob.ni/wp-content/uploads/2023/03/LENGUA-2DO-GRADO_DL.pdf) . Adaptado por [Fernanda Aburto]

Frenkel Santillan, S. (2020, junio 15). Crianza Empática. Obtenido de Crianza Empática: <https://www.crianzaempatica.com/post/teor%C3%ADas-del-desarrollo-infantil>

La Prensa. (2007, marzo 3). El lagarto de Oro. Recuperado de <https://www.laprensani.com/2007/03/03/suplemento/la-prensa-literaria/1744548-el-lagarto-de-oro>. Adaptado por [Fernanda Aburto].

Loveless, B. (2024, agosto 26). Education Corner. Obtenido de Education Corner: <https://www.educationcorner.com/vygotsky/>

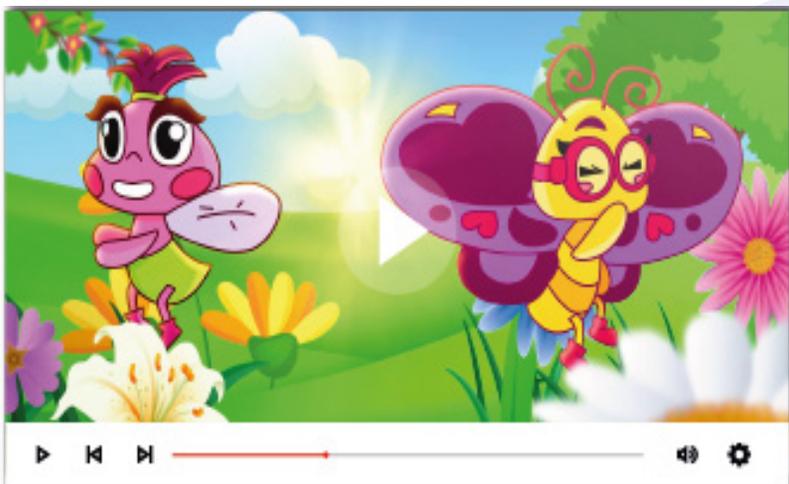
McLeod, S. (2024, agosto 15). SimplyPsychology. Obtenido de SimplyPsychology: <https://www.simplypsychology.org/piaget.html>



## ANEXOS

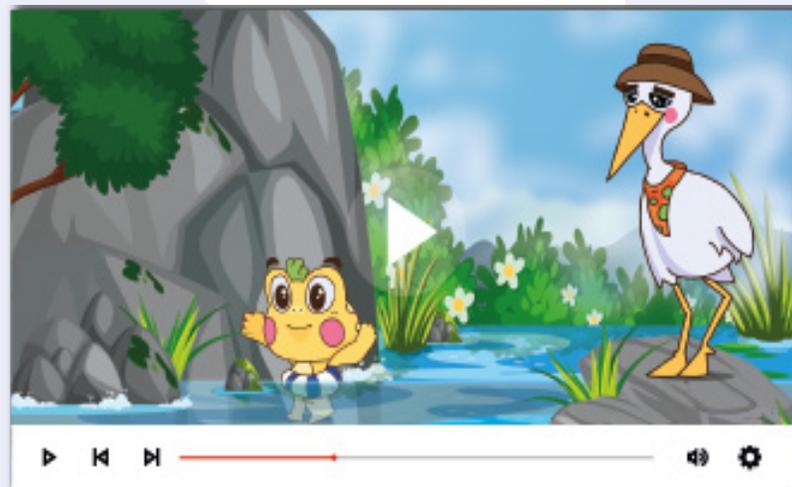
### 1 Material Disponible en YouTube-Chigüín

Cuento: La Mariposa y la Luciérnaga



¡Visita el código para  
visualizar el cuento!

Leyenda: El Sapo de Oro



¡Visita el código para  
visualizar la leyenda!

# Cuento: La Mariposa y la Luciérnaga

2 Recorta las tarjetas para jugar el juego de memoria por parejas.



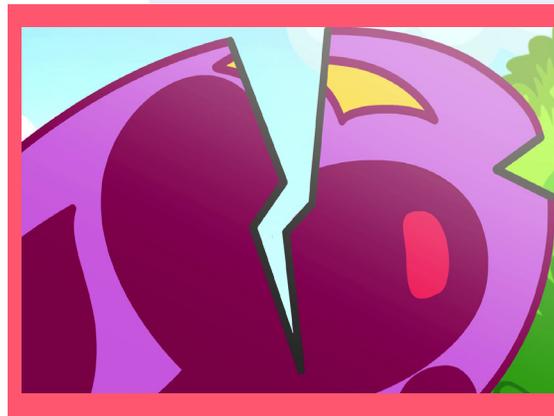
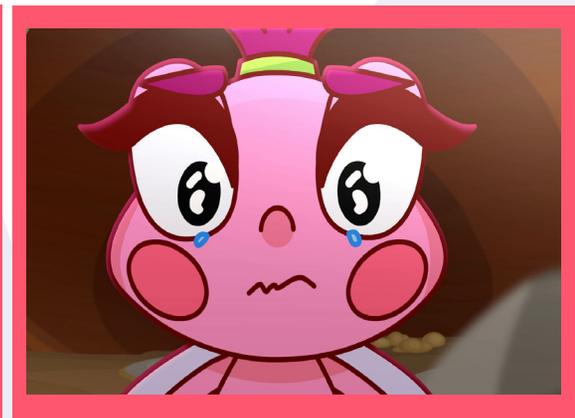
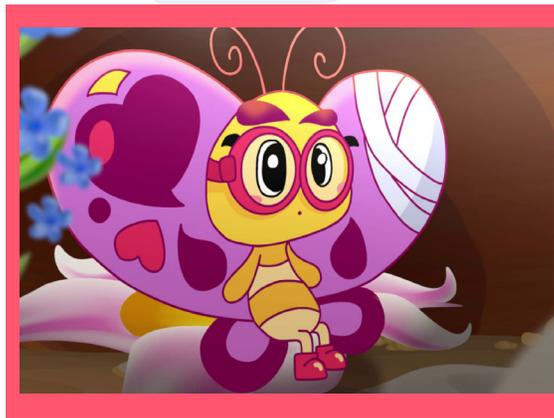
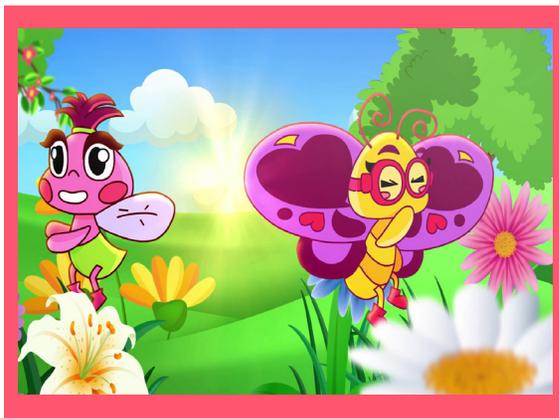
## Leyenda: El Sapo de Oro

3 Recorta las tarjetas para jugar el juego de memoria por parejas.



## Cuento: La Mariposa y la Luciérnaga

### 4 Ordenando la Historia: Reconstruye los Eventos



## Leyenda: El Sapo de Oro

### 5 Ordenando la Historia: Reconstruye los Eventos

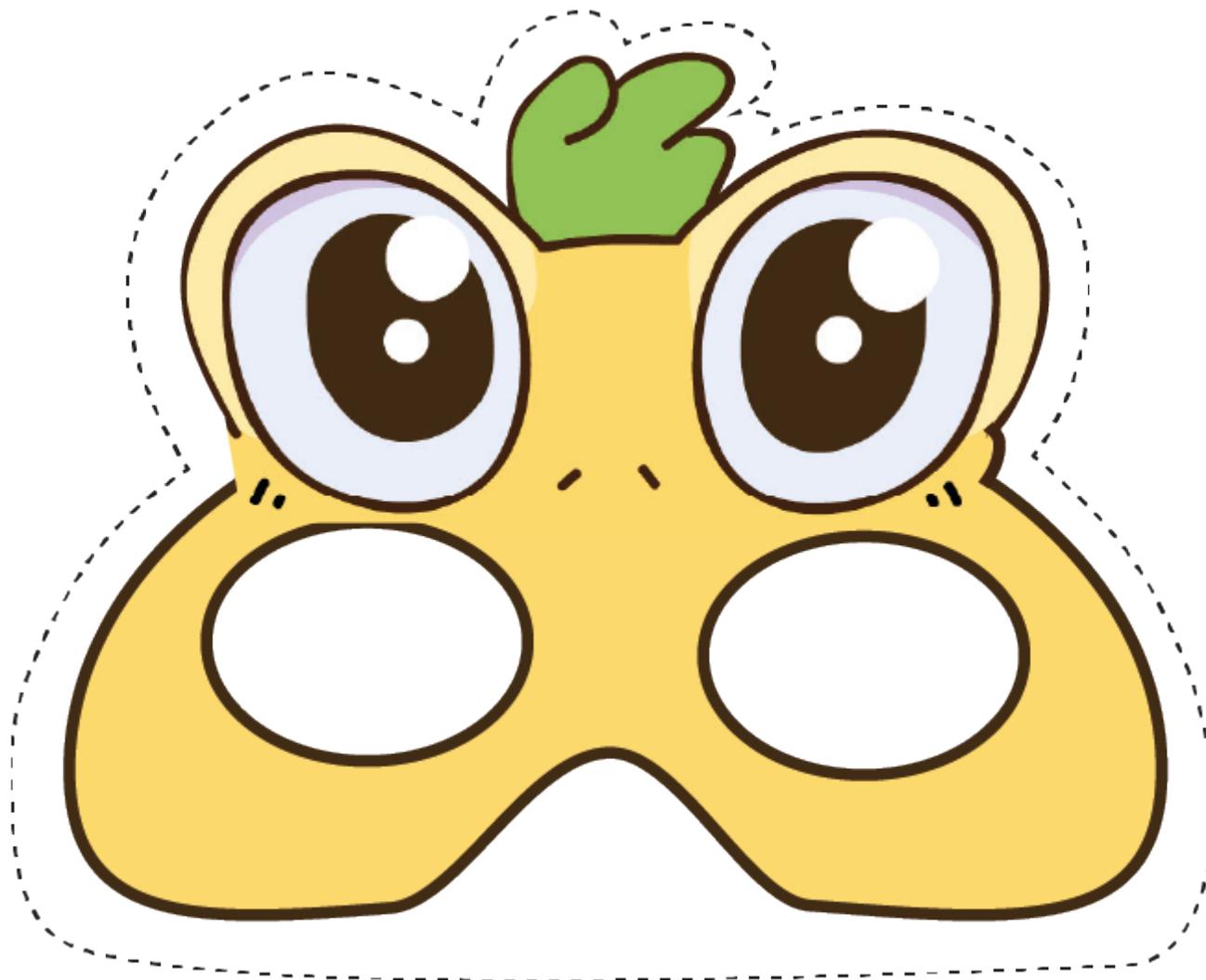




¡A recortar!

6 Crea tus propias máscaras de personajes

● Máscara del sapito de oro - Leyenda El sapito de oro





¡A recortar!

● Máscara de la garza - Leyenda El sapito de oro





¡A recortar!

● Máscara de Ángela - Cuento La mariposa y la luciérnaga





¡A recortar!

● Máscara de Luciérnaga - Cuento La mariposa y la luciérnaga







٥