

<b>Unidad 1</b>	<b><i>Hacedores de Sueños</i></b>	<b>La biblioteca misteriosa: Tu aventura comienza</b>	<b>1</b>
-----------------	-----------------------------------	---	----------

## **Lección 1**

### ***La biblioteca misteriosa: Tu aventura comienza***

#### **PREPARACIÓN DEL MAESTRO**

##### **CONCEPTOS CLAVES**

Los riesgos son parte de la vida. Es importante asumir riesgos que serán de beneficio para el crecimiento de la vida.

##### **OBJETIVOS**

Al final de la lección los estudiantes deberían poder:

1. reconocer los pros y los contra de tomar riesgos,
2. darse cuenta de que la presión de grupo al tomar riesgos puede ser positiva o negativa.

##### **TÉRMINOS CLAVE**

**Riesgo:** exponerse a la posibilidad de lesiones, pérdidas o beneficios.

##### **ANTECEDENTES**

Crear un ambiente en el salón de clases que proporcione seguridad, confidencialidad y libertad de expresión para el estudiante es fundamental para el éxito de este currículo. Como autoridad en el salón de clases el maestro debe crear dicho ambiente con límites o reglas simples pero directas. Algunas sugerencias para su salón de clases pueden incluir:

1. La persona que habla recibe nuestra total atención y aprecio.
2. Sólo se permitirán respuestas que sean respetuosas y alentadoras para los otros estudiantes en la clase.

Se promueven las discusiones honestas y abiertas acerca de diferentes temas, aún si estos son difíciles de discutir. Desarrolle tanta confidencialidad como sea posible debido a la edad del estudiante. Algunos estudiantes estarán dispuestos a compartir con usted pero no en el salón general de clases. Esto se debería permitir y animar.

Unidad 1	<i>Hacedores de Sueños</i>	La biblioteca misteriosa: Tu aventura comienza	1
----------	----------------------------	---	---

Usted debería desarrollar consecuencias apropiadas por romper estas reglas y discutir las con sus estudiantes antes de empezar el currículo.

## MATERIALES/PREPARACIÓN

1. En **Explorando la lección** usted necesitará cinta adhesiva, un marcador, cestas (o canastas) y fajos de papel para usar como pelotas.
2. En **Aplicando la lección** los estudiantes necesitarán sus diarios (o papel designado) y lápices o lapiceros.
3. En **Profundizando** usted necesitará unos cuantos "tesoros" pequeños para usar en un juego (un caramelo, un juguete pequeño, una cinta, etc.).

## LA LECCIÓN

### COMENZANDO LA LECCIÓN

*[Diga a los estudiantes]:* ¿Están listos para iniciar una aventura? ¡El día de hoy iniciaremos una emocionante aventura con tres niños mientras ellos exploran el mundo a través de la puerta de una misteriosa biblioteca!

Ellos enfrentarán muchas decisiones en su aventura. Nosotros veremos cómo las decisiones que tomen afectarán sus sueños para el futuro. ¡Vamos a hablar acerca de nuestros sueños y esperanzas para el futuro también! Y cómo las decisiones que tomemos afectarán nuestras vidas. Vamos a llamar esta clase *Hacedores de Sueños-Destructores de Sueños*. ¡Vamos y conozcamos a los niños! Héctor, Beatriz y Daniel empezarán su aventura y descubrirán los misterios que pueden encontrarse en un salón lleno de libros.

### PREPARARSE (5 minutos)

**Historia:** *La bibliotecaria y el Mapa de las Maravillas*

*[Lea a los estudiantes]:* **Capítulo 1 - El primer paso**

"¿Hay alguien que todavía visite una biblioteca?", preguntó Beatriz.

"Sí, claro, ahora uno puede encontrar lo que quiera en el Internet", musitó Héctor.

"¿Y tenemos biblioteca?", preguntó Daniel, un muchacho larguirucho que empezaba a mostrar signos de vello facial.

Los tres amigos no podían recordar cómo el tema de la biblioteca surgió en primer lugar. Pero el día que ellos decidieron poner un pie dentro de la biblioteca fue el día en que sus vidas cambiaron para siempre.

<b>Unidad 1</b>	<b><i>Hacedores de Sueños</i></b>	<b>La biblioteca misteriosa: Tu aventura comienza</b>	<b>1</b>
-----------------	-----------------------------------	---	----------

"Casi cada ciudad tiene una biblioteca", rió Beatriz. "Yo pienso que ellos esconden una puerta no marcada en la oficina del director y hacen que los estudiantes se sienten allí como castigo".

"¿Y por qué debería ser eso un castigo?", preguntó Héctor, quien tenía una mente ordenada, en contraste con su cabello rebelde.

"Quedarse atrapado en una biblioteca es aburrido hasta morir. ¡No hay nada que hacer sino leer!", gruñó Beatriz

"Yo no creo que leer sea aburrido", dijo Héctor.

"¡No, no es eso lo que quise decir!", replicó Beatriz. "Es sólo que todos los libros en una biblioteca son viejos y desactualizados. Ustedes saben, uno lee y lee y nunca sucede nada".

"¿Cómo sabes eso?", preguntó Daniel. "¿Has estado alguna vez en la biblioteca de una escuela?"

"Bueno, no exactamente", dijo Beatriz, sintiéndose un poco a la defensiva; "pero se asume".

"¿Me pregunto dónde quedará la biblioteca?", musitó Héctor.

Ellos les preguntaron a algunos estudiantes que se encontraron en los pasillos si sabían dónde quedaba la biblioteca. Pero todo lo que obtenían eran miradas perplejas. Finalmente corrieron hacia un maestro quien les dijo que habían trasladado la biblioteca trasladado a un refugio bajo la escuela y sólo se podía llegar a ella cruzando la puerta de metal localizada detrás del edificio principal, abajo de unas escaleras angostas.

"Apuesto a que nadie en nuestra clase ha estado allí alguna vez", alardeó Daniel mientras intentaba abrir la vieja puerta verde. "¡Oye! ¡Está cerrada con llave!", se quejó.

"Tocad y se os abrirá", dijo Beatriz mientras golpeaba la puerta con su puño.

"Me imagino que no hay nadie", dijo Héctor. "Estamos perdiendo nuestro tiempo". Los tres iban subiendo a la mitad de las angostas escaleras cuando escucharon el sonido de la puerta al abrirse, con las bisagras bien aceitadas.

"¿Les puedo ayudar?", preguntó una voz detrás de la puerta.

"Ah... nosotros, ah, queríamos conocer la biblioteca", respondió Daniel halando a los otros dos y acercándose a la puerta.

"Bueno, ¡pasen adelante!", les animó la voz.

"¿Es este un buen momento?", preguntó Héctor desde su lugar a medias escaleras.

<b>Unidad 1</b>	<b><i>Hacedores de Sueños</i></b>	<b>La biblioteca misteriosa: Tu aventura comienza</b>	<b>1</b>
-----------------	-----------------------------------	---	----------

"¡Oh sí! Siempre es un buen momento para visitar la sabiduría colectiva de los tiempos", dijo la extraña voz.

"¿Es usted la bibliotecaria?", preguntó Beatriz.

"Creo recordar que me dieron ese título en algún momento en el pasado", replicó la voz.

Detrás de la puerta vieron el piso de una entrada levemente iluminada, y después de eso sólo sombras. "No pareciera haber suficiente luz para leer algo aquí abajo", dijo Beatriz.

"Oh, hay luz disponible cuando se necesita en verdad", aseguró la voz.

**EXPLORAR** (30 minutos)

**Paralos estudiantes más jóvenes de primaria**

*[Simplifique el juego de abajo usando solamente 5 pedazos de cinta].*

**Para los estudiantes mayores de primaria**

*[Coloque la cesta o canasta en medio del piso. Retírese dos pasos de la cesta y ponga un pedazo de cinta adhesiva [masking tape] sobre el suelo. Escriba un "1" sobre la cinta. Aléjese otro paso, coloque un pedazo de cinta en el suelo y escriba un "2" en ella. Continúe repitiendo este proceso hasta que haya colocado 15 piezas de cinta, o tantos pedazos como el espacio lo permita. Puede hacer marcas similares saliendo de cada lado de la cesta, así pueden jugar cuatro equipos al mismo tiempo. Divida la clase en equipos iguales. Déle a cada equipo 3 bolas de papel arrugado].*

*[Diga a los estudiantes]: Hoy vamos a jugar un juego para ver qué clase de riesgos desean tomar para obtener puntos. Cada uno tendrá tres oportunidades de tirar su bola de papel dentro de la cesta. Pueden escoger dónde se quieren parar sobre las marcas de las cintas. Pueden escoger tres diferentes marcas o quedarse en el mismo lugar las tres veces que tiren. La decisión es de ustedes. Si tienen éxito recibirán la calificación de acuerdo a la cinta marcada sobre la que están parados.*

*[Dele a cada persona unos cuantos tiros de prueba antes de que empiece el juego. Podría asignar a una persona para que sea el árbitro y se asegure que cada persona se pare detrás de la línea. Otra persona podría ser el anotador. El anotador escribirá las puntuaciones para cada persona conforme tiren su bola de papel. Por ejemplo, si un estudiante tira desde la línea 5 y encesta, entonces*

***Hacedores de Sueños-Destructores de Sueños/Libro de Primaria***

Unidad 1	<i>Hacedores de Sueños</i>	La biblioteca misteriosa: Tu aventura comienza	1
----------	----------------------------	---	---

*obtiene 5 puntos. Si ellos tiran desde la línea 3 y encestan, entonces obtienen 3 puntos. Al final del juego totalice los puntos para ver qué equipo ganó].*

### **DESCUBRIR** (15 minutos)

*[Diga a los estudiantes]:* **Discutamos lo que hemos descubierto cuando jugamos el juego. Si ustedes tiran su bola de papel desde una de las líneas que está cerca de la cesta, dígnanos ¿qué los hizo escoger tirar desde un lugar que estaba tan cerca? Si ustedes tiraron su bola de papel desde una línea que está más lejos de la cesta, dígnanos ¿por qué escogieron tomar ese riesgo? ¿Pensaron en lo que dirían los miembros de su equipo si ustedes encestaban o no? ¿Cómo afectó esto su elección? ¿Piensan que eso debió haber afectado su elección?**

*[Inicie una discusión acerca de la presión de grupo y si sus compañeros deberían ayudarlos a tomar decisiones. Esto se discutirá con más detalle después en el currículo].*

*[Diga a los estudiantes]:* **Si ustedes volvieran a jugar, ¿tirarían desde los mismos lugares o cambiarían? ¿Por qué sí o por qué no?**

### **APLICAR** (15 minutos)

**Paralos estudiantes más jóvenes de primaria**

*[Diga a los estudiantes]:* **Cada uno de ustedes tiene un diario que vamos a usar en esta clase. Hoy quiero que escriban su respuesta, sí o no, a las siguientes 8 preguntas que les voy a hacer en su diario. Tomen un minuto para numerar su hoja del 1 al 8.**

*[Pueden escribir las palabras sí o no en la pizarra].*

1. **¿Disfrutaron el juego?**
2. **¿Se pararon donde sabían que podrían encestar la bola de papel en el cesto?**
3. **¿Se pararon donde era posible que no encestaran?**
4. **¿Pensaron en lo que dirían los miembros de su equipo si ustedes no encestaban?**
5. **¿Tomaron algún riesgo en este juego?**
6. **¿Es buena idea tomar un riesgo?**
7. **¿Es buena idea tomar un riesgo para ganar el juego?**

Unidad 1	<i>Hacedores de Sueños</i>	La biblioteca misteriosa: Tu aventura comienza	1
----------	----------------------------	---	---

**8. Al pensar en la historia que acabamos de leer ¿estaría usted dispuesto a atravesar esa puerta y entrar en la biblioteca?**

*[Dirija la discusión para contestar por qué sí o por qué no a la pregunta 8, así como algunas de sus respuestas a las otras preguntas].*

**Para los estudiantes mayores de primaria**

*[Diga a los estudiantes]: Cada uno de ustedes tiene un diario que vamos a usar en esta clase. Hoy me gustaría que copiaran esta pregunta en su diario y tomaran el tiempo para escribir sus pensamientos.*

**¿Qué aprendieron ustedes acerca de sí mismos a través de este juego?**

**Ahora, piensen en la historia que leímos antes acerca de Héctor, Beatriz y Daniel. Los dejamos enfrentando la decisión de si deben atravesar la puerta en penumbras de una biblioteca donde ellos habían escuchado una voz misteriosa invitándolos a explorar. ¿Estaría usted dispuesto a atravesar esa puerta? ¿Por qué sí o por qué no? Escriba su respuesta en el diario. [Después de que sus estudiantes hayan terminado de escribir en su diario, guíelos en una discusión acerca de sus respuesta. Invite siempre a sus estudiantes a compartir. No los presione para compartir lo que escribieron en sus diarios personales].**

**COMPARTIR (10 minutos)**

*[Diga a los estudiantes]: La vida está llena de riesgos. Ustedes están tomando un riesgo cuando hacen un nuevo amigo, están tomando un riesgo cuando van a una nueva escuela o entran en un nuevo salón de clases. Los riesgos pueden abrir puertas a maravillosas nuevas posibilidades o ser la entrada a malas decisiones.*

**Para los estudiantes más jóvenes de primaria**

*[Dirija una discusión acerca de tomar riesgos y compartir tiempo cuando tomó un riesgo. ¿Qué sucedió? Pregúnteles a sus estudiantes si ellos han tomado un riesgo y qué sucedió como resultado].*

**Para los estudiantes mayores de primaria**

*[Una estrategia de enseñanza que pueden usar una y otra vez en su salón de clases se llama: **pensar/intercambiar/compartir**. Simplemente significa que usted les da*

Unidad 1	<i>Hacedores de Sueños</i>	La biblioteca misteriosa: Tu aventura comienza	1
----------	----------------------------	---	---

*a sus estudiantes una tarea para que la piensen bien, después usted les pide que formen pareja con un compañero que esté cerca y compartan su respuesta. Use **pensar/intercambiar/compartir** como medio para hacer que sus niños compartan acerca de una vez en la que ellos tomaron un riesgo y cuál fue el resultado].*

### **FINALIZANDO LA LECCIÓN**

*[Discutimos cómo todos enfrentamos momentos cuando tenemos que decidir si tomamos un riesgo o no al tomar decisiones. Es vital que usted ayude a sus estudiantes a entender lo importante que es que ellos piensen acerca de las consecuencias de sus acciones mientras consideran sus decisiones. Ayúdeles a darse cuenta que algunas veces necesitamos correr riesgos en la vida].*

### **PROFUNDIZANDO (opcional)**

*[Antes de que sus estudiantes lleguen al salón de clases, esconda 1-3 artículos que serán los "tesoros". Pueden ser cualquier cosa, un caramelo, un pequeño juguete, una cinta, lo que sea que esté disponible. El lugar donde esconda las cosas tiene que ser un lugar donde los estudiantes no los encuentren por accidente, sino lugares que puedan ser fácilmente descritos cuando les susurre al oído].*

*[Diga a los estudiantes]: **Vamos a jugar un juego llamado el "Rey y el consejero". Necesitará tres voluntarios.** [Escoja uno de los estudiantes para que sea el Cazador de Tesoros, otro que sea el Rey, y el tercero que sea el Consejero]. **El Cazador de Tesoros va a tratar de encontrar un "tesoro" que yo he escondido en este salón de clases. El "Rey" y el Consejero le van a dar al Cazador de Tesoros pistas que le ayudarán a encontrar el tesoro. Pero solamente uno de ellos estará realmente tratando de ayudar al Cazador a encontrar el tesoro. El otro estará tratando de desviarlo, y de evitar que el Cazador encuentre el tesoro. Ahora voy a llevarme al Rey y al Consejero fuera del salón [o a una esquina] por un minuto para darles instrucciones.***

*[Explique en voz baja al Rey y al Consejero que el Rey va a ayudar al Cazador y el Consejero deberá obstaculizar la búsqueda. Después dígame a ambos dónde está escondido el primer tesoro. Dígame al Rey que no indique muy rápido cuál es el lugar. Usted puede querer sugerir algunas pistas sutiles que el Rey podría usar. El Consejero va a tratar de desviar al cazador del tesoro. De nuevo, puede que usted quiera sugerir algunas cosas que el Consejero podría decir. Dígameles a ambos que*

Unidad 1	<i>Hacedores de Sueños</i>	La biblioteca misteriosa: Tu aventura comienza	1
----------	----------------------------	---	---

*deberían tratar de no decir quién de ellos está ayudando y quién no. Ellos van a tomar turnos para darle pistas al Cazador].*

*[Regrese con el resto de la clase y diga]: ¡Que empiece la búsqueda del tesoro!*

*[Cuando se encuentre el primer tesoro agradezca a los tres estudiantes, y pídale al "Rey" y al "Consejero" que se sienten, pero pídale al "Cazador" que se quede parado frente a la clase y guíelo en esta discusión]: ¿Cuándo te diste cuenta que podías confiar en el Rey? ¿Cómo te sentiste al no saber si podías confiar en el Rey o en el Consejero? ¿Te hubiera gustado más si yo te hubiera dicho quién estaba tratando de ayudarte y quién estaba tratando de desviarte?*

*[Si tiene tiempo puede jugar el juego una o dos veces más, con tres estudiantes diferentes cada vez. Si es así, espere y haga las preguntas anteriores a todos los Cazadores después de que todos los juegos hayan acabado].*

*[Diga a los estudiantes]: Una de las cosas más importantes que todos tenemos que aprender es en quién debemos confiar y en quién no. Esa es la razón por la que esta clase se llama *Hacedores de Sueños/Destructores de Sueños*. Hay algunas personas en tu vida ahora, y habrá más en el futuro, que te ayudarán a ver que tus sueños se hagan realidad - te ayudarán a "encontrar el tesoro". Pero también hay otras, que ya sea intencionalmente o no, te alejarán de tus sueños. Nuestra meta en esta clase es ayudarte a aprender a conocer la diferencia.*



<b>Unidad 1</b>	<b><i>Hacedores de Sueños</i></b>	<b>La biblioteca misteriosa: Tu aventura comienza</b>	<b>1</b>
-----------------	-----------------------------------	---	----------

## **CONEXIÓN PADRES-MAESTRO**

Probablemente usted ya tiene conversaciones regulares con su hijo, pero cuando los padres se mantienen muy ocupados a menudo las conversaciones tratan solamente de lo que el niño debería hacer o cambiar, y a menudo se vuelven conversaciones de una sola vía donde los padres hablan y el niño escucha (o cuando se acostumbran a estas charlas, el niño sólo pretenderá que escucha). El currículo ***Hacedores de sueños/Destructores de sueños*** es especialmente importante ya que se enfoca en el desarrollo del carácter y en ayudar a su hijo a tomar decisiones sabias en la vida. Su hijo se enfrenta regularmente con nuevas ideas y retos en la escuela. Así que abajo hay algunos rompehielos, preguntas y retos que están diseñados para animar las conversaciones abiertas entre usted y su hijo.

Esta semana discutimos los pros y los contras de tomar riesgos en la vida. Discutan con su hijo algunos de los riesgos que podemos encontrar en la vida. Puede ser algo simple como salir a hacer nuevos amigos, o algo más complejo como defender a alguien a quien están acosando [*bullying*] o hacer lo correcto, aún cuando sabes que hay personas a quienes no les agrada.

### **Preguntas que pueden hacerle a su hijo:**

1. ¿Puedes contarme la historia que tu maestro leyó? (Tres amigos -Beatriz, Héctor y Daniel se arriesgan a entrar en una biblioteca extraña y deciden confiar en una voz que escuchan en la distancia).
2. ¿Cómo exploraste la clase de tomar un riesgo? (Ellos jugaron un juego acerca de tomar riesgos tirando bolas de papel en la cesta desde diferentes distancias).
3. ¿Qué clase de riesgos podrías tú querer hablar conmigo o con nosotros antes de tomarlos? (Animen a su hijo a pensar acerca de riesgos peligrosos, especialmente las tentaciones de los amigos que los incitan a hacer algo que ellos consideran peligroso o dañino. Explique que aún si la tentación suena emocionante, usted quiere que su hijo hable al respecto con usted antes de intentarlo porque usted ama a sus hijos y es responsable por su seguridad).

Padres, describan un riesgo que hayan tomado y cuál fue el resultado.



