

**Lili Colección**  
**Aula Lili Escolar**  
**Fundación Valle del Lili**

# Documento Maestro

---



Lili  
Colección



<b>INDICE</b>	
<b>Capítulo</b>	<b>Página</b>
1. Introducción	4
2. Objetivo	4
3. Acercamiento pedagógico y metodológico	5
3.1 Justificación pedagógica	5
3.2 Propuesta metodológica	5
3.2.1 Valores transversales	5
3.2.2 Caracterización de las fases	7
3.2.3 Distribución de las guías por áreas	8
4. Trayectoria de Enseñanza de Matemáticas	10
4.1 Estructura de las guías	11
4.1.1 Trayectorias de aprendizaje / Fase Valle	19
4.1.1 Trayectorias de aprendizaje / Fase Pacífico	22
4.1.1 Trayectorias de aprendizaje / Fase Caribe	26
4.1.1 Trayectorias de aprendizaje / Fase Amazonas	30

<b>5. Trayectoria de Enseñanza de Español</b>	<b>34</b>
<b>5.1 Estructura de las guías</b>	<b>34</b>
<b>5.1.1 Trayectorias de aprendizaje / Fase Valle</b>	<b>40</b>
<b>5.1.1 Trayectorias de aprendizaje / Fase Pacífico</b>	<b>43</b>
<b>5.1.1 Trayectorias de aprendizaje / Fase Caribe</b>	<b>46</b>
<b>5.1.1 Trayectorias de aprendizaje / Fase Amazonas</b>	<b>50</b>
<b>6. Concepto gráfico y estético de Lili Colección</b>	<b>54</b>
<b>6.1 Origen del personaje principal</b>	<b>54</b>
<b>6.2 Origen del logo de la Colección</b>	<b>56</b>
<b>6.3 Justificación de la portada</b>	<b>57</b>
<b>6.4 Versiones de Lilo</b>	<b>59</b>
<b>7. Referencias</b>	<b>91</b>

## 1. Introducción

---

El programa Aula Lili Escolar se creó con el objetivo fundamental de dar una respuesta efectiva y pertinente al impacto que genera la hospitalización en la población pediátrica que atiende la Fundación Valle de Lili.

Sus esfuerzos están dirigidos a facilitar la continuidad escolar de los menores dentro del contexto hospitalario, para lo cual es indispensable garantizar todos los apoyos que sean necesarios para eliminar las barreras que puedan afectar negativamente el proceso de desarrollo y aprendizaje de los niños, niñas y adolescentes (NNA).

En este contexto, nace **Lili Colección** como una forma de materializar el objetivo fundamental del Programa Aula Lili Escolar, a través de la creación de 120 guías de aprendizaje en el área de Matemáticas y Español, con un enfoque flexible e incluyente que permita que cualquier NNA, independientemente de sus condiciones físicas, cognitivas, emocionales o sociales, pueda encontrar una respuesta pertinente a sus necesidades de aprendizaje.

## 2. Objetivo

---

**Lili Colección** pretende dar una respuesta a las necesidades de aprendizaje de la población pediátrica que atiende el Hospital Valle de Lili, a través del programa Aula Lili Escolar, el cual busca garantizar el derecho a la educación, atendiendo las necesidades educativas de los NNA quienes, por

su enfermedad y tratamiento, deben desescolarizarse por largos periodos y enfrentar estancias hospitalarias prolongadas.

### 3. Acercamiento pedagógico y metodológico

---

#### 3.1 Justificación pedagógica

Considerando la diversidad de la población pediátrica hospitalizada y las múltiples variables que se presentan en el contexto hospitalario, tales como la desescolarización, los estereotipos y las dificultades en el desarrollo cognitivo que presenta esta población, se planteó una metodología flexible que, desde los principios de la Educación Inclusiva, permita que cualquier paciente pediátrico, independientemente de su condición de salud, o de su nivel de escolarización, pueda continuar con su proceso escolar.

#### 3.2 Propuesta metodológica

El diseño metodológico está pensado de tal forma que los estudiantes puedan vincularse al proceso en cualquier momento del año, ya que cada guía de aprendizaje ofrece los apoyos necesarios para que el estudiante pueda alcanzar los objetivos planteados, independientemente de sus conocimientos previos.

##### 3.2.1 Valores transversales

Teniendo en cuenta las condiciones particulares del contexto hospitalario, se consideró de vital importancia incluir 5 valores como ejes transversales de los módulos.

**Esperanza:** Los módulos presentan contenidos que evocan historias cargadas de ilusiones, comprendiendo este proceso de enseñanza y aprendizaje como una forma de conectar a los niños, niñas y jóvenes con todas las posibilidades que les aguardan. Estrategias de enseñanza que aporten a la valiente lucha que están llevando todos ellos y ellas a diario.

**Vida:** Aunque inevitablemente el contexto hospitalario está atravesado por la realidad de la enfermedad, también es evidente la absoluta predominancia de la vida como luz que guía acciones colectivas en pro de la recuperación de los niños, niñas y jóvenes. En este sentido, queremos abordar este valor desde el acercamiento a todas las formas de vida que habitan nuestro mundo, para recordar siempre cómo la vida prospera aun en las circunstancias más difíciles.

**Fraternidad:** Este valor se ve reflejado en el hecho de trabajar con las familias como un equipo; todos y todas juntos, venciendo la adversidad en cada momento de enseñanza; y logrando que el aprendizaje se convierta en un triunfo colectivo y en un factor importante en el proceso de recuperación de la población.

**Cooperación:** Este valor se manifiesta diariamente en las dinámicas del aula hospitalaria, desde nuestros diversos roles y funciones, al comprender que la cooperación es la forma más bella de conseguir logros, ya que permite la participación y beneficio de todos quienes se unen.

**Alegría:** Es sumamente importante comprender que cada sesión de aprendizaje debe permitir la circulación de sentimientos. Así pues, si se presentan sentimientos de tristeza, nostalgia o signos de

debilidad física, es muy importante permitirnos ese diálogo, buscando siempre, de formas muy humanas y sencillas, que la sesión nos lleve a un momento de alivio o alegría; el sentido del humor, las bromas, las muecas, el baile, la música, los disparates, ayudarán a nuestro niño, niña o joven a sentir que todo va a mejorar y esto aportará de maravillosa forma a su estado de salud.

### 3.2.2 Caracterización de las fases

El concepto de *fase* se definió con el fin de reducir al máximo la posibilidad de que el estudiante perciba que está siendo ubicado en un grupo o nivel de determinada complejidad académica, y de esta forma, evitar comparaciones que puedan afectar su autoestima.

Las fases están definidas con base en los siguientes criterios:

<b>Fase</b>	<b>Edades de referencia</b>	<b>Grado escolar de referencia</b>
<b>Valle</b>	4 a 6 años	Preescolar, primero y segundo
<b>Pacífico</b>	7 a 9 años	Tercero y cuarto
<b>Caribe</b>	9 a 11 años	Cuarto y quinto
<b>Amazonas</b>	11 a 14 años	Sexto, séptimo y octavo

Los módulos de Matemáticas y Español se diseñaron teniendo en cuenta cuatro fases, las cuales se establecieron con la intención de dar una respuesta pedagógica pertinente, estructurada y focalizada a las diversas necesidades educativas que presenta la población que atiende el Aula Lili Escolar.

Sin embargo, es importante tener en cuenta que la edad y el grado escolar son únicamente criterios de referencia inicial, ya que la diversidad de la población pediátrica hospitalaria hace que se puedan encontrar estudiantes de cualquier edad, en cualquiera de las fases, ya que presentan diversas condiciones cognitivas, emocionales y sociales que afectan su proceso escolar, tales como las dificultades de aprendizaje, la condición extra edad, la desescolarización y la desmotivación frente a su proceso escolar.

Se eligieron las regiones de Colombia y el departamento del Valle, con el fin de darle un carácter más lúdico e informal a las fases y ayudarles a los estudiantes a desarrollar un sentido de pertenencia con su contexto.

### 3.2.3 Distribución de las guías por áreas

**Lili Colección** está conformada por 120 guías de aprendizaje, de las cuales 60 corresponden al área de matemáticas y 60 al área de español. De tal forma que cada fase está compuesta por 15 guías de matemáticas y 15 guías de español.

Teniendo en cuenta que este es un proyecto piloto, fue necesario darles prioridad a estas dos áreas, y seleccionar las temáticas más relevantes para el desarrollo de las competencias básicas para la vida.

Por lo tanto, es importante considerar que **Lili Colección** no tienen por objeto trasladar el currículo escolar regular al aula hospitalaria, sino hacer una adaptación flexible y pertinente para este contexto.

Aunque las guías de cada fase tienen una numeración ascendente, están pensadas para que cualquier estudiante, sin importar en qué momento del año se vincule al programa, con la adecuada implementación de los ajustes razonables, pueda empezar a desarrollar cualquiera de las actividades de la fase en la que se encuentre ubicado.

<b>Fase</b>	<b>Numeración interna Módulos de Matemáticas</b>	<b>Numeración interna Módulos de Español</b>
Valle	1.1 – 1.15	1.1 – 1.15
Pacífico	2.1 – 2.15	2.1 – 2.15
Caribe	3.1 – 3.15	3.1 – 3.15
Amazonas	4.1 – 4.15	4.1 – 4.15

## 4. Trayectoria de Enseñanza de Matemáticas

---

Los módulos de aprendizaje están basados en el enfoque CPA, el cual hace parte fundamental del Método Singapur, un método reconocido mundialmente por aportar una forma de enseñanza de las matemáticas que ha dado notables resultados en su país de origen, y que actualmente se aplica en 50 países aproximadamente. Las matemáticas en el método Singapur, se centran en el desarrollo de habilidades para resolver problemas, más que en la memorización de conceptos, leyes o algoritmos matemáticos, presentados de forma abstracta y apartada del contexto cotidiano de los estudiantes. (3)

El enfoque CPA nace de la teoría de Jerome Bruner, quién estableció que para conseguir el aprendizaje significativo de un concepto, los estudiantes deben pasar por 3 procesos: el Eneactivo, el Icónico y el Simbólico. Desde el enfoque CPA estos procesos se conocen como Concreto, Pictórico y Abstracto.

El primer proceso se basa en el uso de material concreto y cercano al alumno. El segundo proceso implica la representación gráfica del problema a resolver. Y en el tercer proceso, se articula este aprendizaje con el lenguaje matemático abstracto.

## 4.1 Estructura de las guías

Las guías de Matemáticas presentan la siguiente estructura:

**Saludo inicial:** En la introducción de los módulos aparece Lilo, el personaje elegido para acompañar a los estudiantes a lo largo de su proceso de aprendizaje. Luego de un saludo, y de pedirles a los estudiantes que dibujen o escriban quiénes son y cómo se sienten, Lilo les cuenta acerca de lo que van a aprender durante cada módulo.

**Lectura de un texto narrativo:** Los módulos inician con la lectura de un texto narrativo inédito, en el que se recrean escenarios globales como la fauna y la flora africana, y contextos más locales como el Parque Farallones de Cali, que le permitan al estudiante vincularse emocionalmente con los personajes de la historia y desarrollar una actitud más favorable frente a los problemas matemáticos planteados al final del texto.

Este texto narrativo es un pretexto común para todos los módulos de las 4 fases. Lo único que cambia es el grado de complejidad de problemas matemáticos planteados al final del texto. Esto con la idea de trabajar desde un enfoque incluyente, que permita que en determinado momento, de acuerdo a la dinámica particular del contexto, puedan trabajar juntos estudiantes de diferentes fases, con la sensación de estar desarrollando la misma actividad.

**Momento concreto:** Luego de la lectura y planteamiento del problema, se inicia el momento concreto. Durante este proceso, el

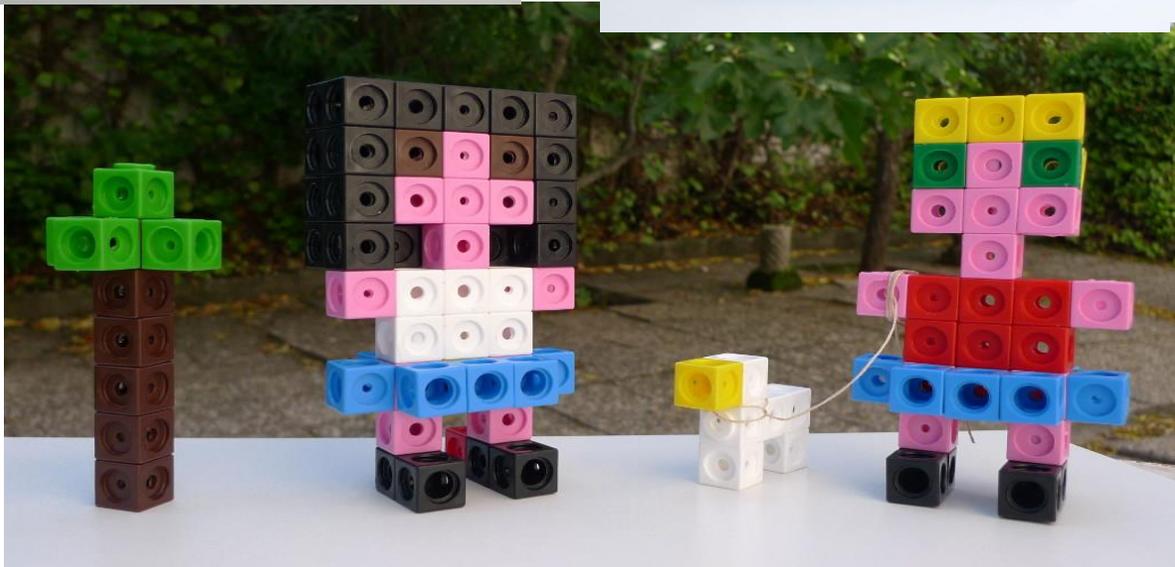
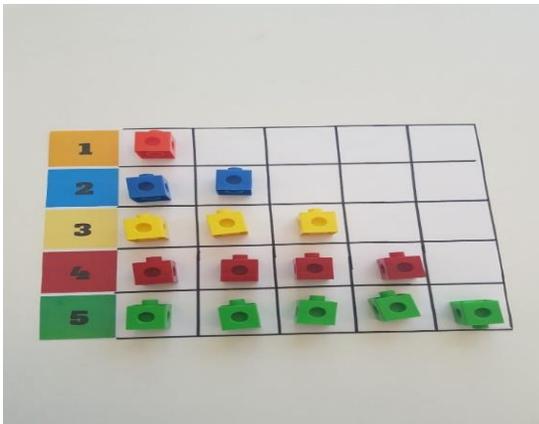
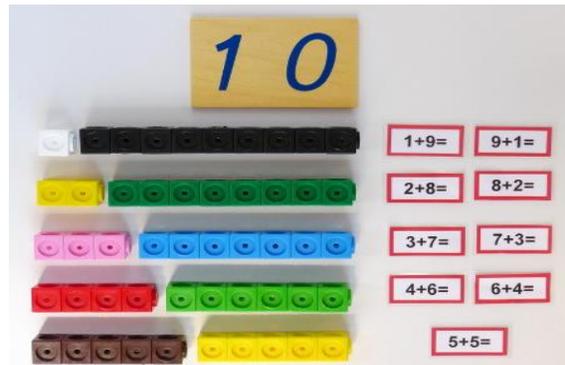
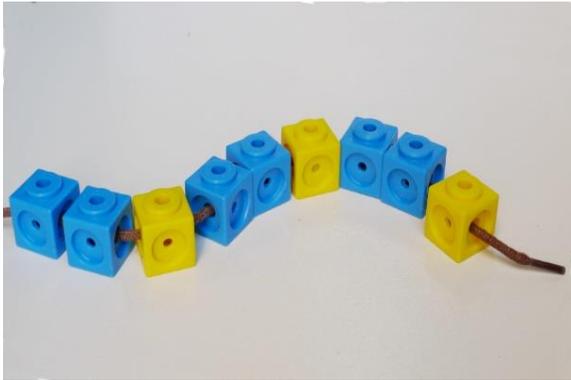
estudiante utiliza material palpable como fichas, bloques, piezas, o cualquier otro objeto que permita aterrizar los conceptos matemáticos a través de la manipulación y la experiencia directa. Este primer acercamiento se realiza de forma libre y espontánea, sin directrices definidas. Esto con el fin de que el estudiante explore el material partiendo de sus conocimientos previos. Luego, se le presentará una serie de instrucciones detalladas que le permitirían llegar a una solución del problema. En este punto, el estudiante debe intentar dar un respuesta verbal y más informal que en las fases siguientes.

Dentro de las múltiples posibilidades para trabajar durante el momento concreto, se propone el uso de *policubos*, que son cubos que se unen mediante presión. Tienen un saliente en una de sus caras y agujeros en las 5 restantes. Para encajarlos simplemente hay que unir una cara con pivote con otra con un agujero.

Esto permite unir dos cubos entre sí por cualquiera de sus caras, al contrario de lo que ocurre con otros sistemas de construcción como las piezas tipo Lego, donde las piezas solo se pueden encajar por 2 de sus caras. (1)

Es un material colorido y atractivo, que permite entender de forma muy clara conceptos simples y abstractos. Asimismo, trabaja la motricidad fina, que lo hace interesante para trabajar con niños pequeños o personas con dificultades de movilidad.

A continuación, se presentan algunas imágenes que permiten ilustrar la versatilidad de los policubos. Pero se recomienda investigar con más profundidad las múltiples opciones didácticas de este material.



Es probable que el estudiante, por su proceso particular de aprendizaje, no esté listo para pasar al momento pictórico. En este caso, el docente deberá plantearle al estudiante otros ejercicios similares que le permitan fortalecer este proceso concreto.

También, es muy probable que el estudiante aún no esté preparado para realizar de forma autónoma las actividades planteadas en la fase concreta. Por lo tanto, el docente deberá realizar los ajustes necesarios que respondan a las necesidades particulares del estudiante.

Aquí se presentan algunas alternativas:

- Modificar las cantidades planteadas en los problemas matemáticos, de tal forma que se pueda ajustar el nivel de complejidad.
- Modelar al estudiante el tipo de proceso matemático planteado en el problema, de tal forma que el estudiante se vaya familiarizando con los procedimientos que aún no puede resolver por sí solo. Y al final, o durante el modelamiento, se le va pidiendo que realice actividades más sencillas (clasificación, seriación) que estén acorde a su proceso cognitivo.
- Explorar recursos concretos como los aportados por el método *Touch math*, el cual está basado en planteamientos de autores como Jean Piaget y Jerome Bruner, quienes resaltan la importancia de lo manipulativo en el proceso de aprendizaje. Este método permite que los niños interactúen con los números desde una dimensión multisensorial.

Aunque este es un método completo, se sugiere explorar un recurso específico, que le presenta a los niños los números con su correspondiente cantidad de puntos integrada en el mismo número.



Esto facilita el desarrollo de la asociación de número-cantidad de manera más eficiente, y se evita el uso de estrategias de conteo como "los palitos", que aumenta las posibilidades de cometer errores en el conteo.



Idealmente, el objetivo es diseñar esta herramienta de aprendizaje junto con el estudiante, con materiales llamativos que permitan interiorizar el concepto desde el canal táctil, visual y auditivo. Construir cada número en una ficha separada y de ser posible, al menos dos fichas por número, en caso de que alguna actividad plantee una operación con un número repetido.

Este es un recurso que facilitaría incluso la realización de las actividades del momento pictórico y abstracto, ya que, con la debida modelación, les permitiría familiarizarse con estos procesos más complejos, pero manteniéndose en una dimensión concreta.



**Momento pictórico:** Luego de este primer acercamiento concreto al problema, el estudiante construye una representación gráfica de las relaciones entre cantidades o los procesos matemáticos involucrados en el problema planteado, permitiéndole organizar de forma lógica los datos del problema y visualizar de manera más sencilla su resolución.

Durante este proceso pictórico, se plantea el uso de otra de las herramientas fundamentales en el Método Singapur que es la *barra de conteo*. Es un método visual muy útil para organizar los datos que plantea un problema y para comprender las relaciones que existen entre dicha información.

Uno de los pilares fundamentales del método Singapur es el aprendizaje autónomo y significativo, que le permita al estudiante partir de sus propios conocimientos. Por esta razón, tal como se hace en el momento concreto, siempre se le pedirá al estudiante que realice un dibujo o una gráfica libre que represente el planteamiento del problema. La intención fundamental de esta primera exploración es que el estudiante encuentre su propia forma de procesar la información con la que cuenta y la que tiene que averiguar. Y aunque la barra de conteo es una estrategia útil, el estudiante debe sentirse confiado para desarrollar cualquier tipo de representación gráfica que le ayude a organizar y a visualizar los datos del problema planteado.



Luego, se le presentará un modelo estructurado como una alternativa, con el fin de que lo compare con su gráfico, realice los ajustes necesarios y fortalezca su pensamiento lógico.

**Momento abstracto:** El estudiante, luego de comprender el problema planteado de forma concreta y gráfica, estará mejor preparado para asimilar los símbolos, signos y algoritmos del lenguaje matemático formal.

Se realizará una pequeña introducción al concepto matemático abordado en la que se le muestre al estudiante su aplicación a la vida cotidiana. Posteriormente, se le animará a que plantee una definición del concepto, partiendo de su experiencia previa; pidiéndole a continuación, que describa alguna situación de su vida cotidiana en la que haya tenido alguna interacción con éste.

Finalmente, luego de todo este proceso de exploración más intuitivo e informal, se le presentará al estudiante el concepto matemático desde un lenguaje formal, que, luego de construir un andamiaje previo, le permitirá tener un aprendizaje más significativo.

**Momento de comparar:** En este apartado se presentan las respuestas a las actividades planteadas en el momento pictórico y abstracto. Esto con el fin de que el estudiante pueda tener una retroalimentación sobre su proceso y realizar los ajustes que sean necesarios.

**Momento de concursar:** Al final de cada módulo, se plantea un juego que permita reforzar los conceptos matemáticos trabajados, con un pretexto lúdico que promueva el cambio progresivo de las



concepciones negativas con las que los estudiantes suelen asociar la asignatura de las matemáticas.

Lo ideal es poder trabajar este tipo de actividades en grupo, de tal forma que se aproveche el potencial curativo del encuentro con el otro. Las actividades están pensadas para que cada estudiante, desde su mesa, pueda ir jugando, sin perder la sensación de estar concursando en equipo. Sin embargo, si no es posible el trabajo en grupo, es posible desarrollar el juego en la habitación, junto con su acompañante y/o docente.



## 4.1 Trayectoria de aprendizaje. Fase Valle.

Módulos de MATEMÁTICAS / Fase Valle			
Numeración Interna	Título Lúdico Historia Pretexto	Tema	Competencia abordada
1.1	El rey Confundido	Comparación y clasificación	Compara y clasifica objetos de acuerdo con diferentes características como la forma, el color, el tamaño, la textura y el peso.
1.2	Un suricato en apuros	Noción de cantidad	Identifica los números del 1 al 9 y la cantidad que representa cada uno de ellos.
1.3	En busca de la rana de Lehmann	Unidades de medida: longitud	Identifica las principales unidades de medida de longitud convencionales y no convencionales, y cómo usarlas para medir longitudes en su vida cotidiana.
1.4	Las gafas mágicas de Matilde	Formas bidimensionales y tridimensionales	Comprende el concepto de las principales figuras geométricas (circular, triangular, cuadrada y rectangular) que se presentan en su entorno, y algunas de sus características, como el tipo de líneas que las conforman (líneas rectas, curvas, abiertas y cerradas).



1.5	Las sorpresas de Jerónimo	Tablas de frecuencia	Organiza y representa datos en gráficos de barras de acuerdo a su frecuencia.
1.6	El tesoro de la abuela Candelaria	Valor posicional	Identifica el concepto de unidad y decena, y realiza correctamente la agrupación de unidades en decenas como una estrategia de conteo.
1.7	Mucho peso para Daniel el travieso	Unidades de medida: peso	Compara el peso de los objetos de su entorno de acuerdo al criterio liviano y pesado.
1.8	La gran apuesta	Fracciones	Identifica el concepto de partes y todo en las cosas a su alrededor.
1.9	¿Dónde está la montaña?	Plano cartesiano	Identifica las relaciones espaciales adelante, atrás; izquierda y derecha para ubicarse y ubicar los objetos en su entorno.
1.10	El tiempo vuela	Unidades de medida: tiempo	Identifica algunos elementos de medida del tiempo, como los segundos, los minutos, las horas, los días y los meses, fundamentales en



			la comprensión de la duración de sucesos.
1.11	Un paseo entre líneas	Líneas y ángulos	Identifica el concepto de línea y reconoce los diferentes tipos de líneas presentes en su entorno.
1.12	¿Posible o imposible?	Probabilidades	Identifica el concepto de pertenencia y no pertenencia de los objetos a su alrededor.
1.13	La receta de la felicidad	Unidades de medida: capacidad	Identifica el concepto de capacidad y reconoce el litro como unidad principal de medida de esta magnitud.
1.14	Piedra, papel o tijera	Perímetro y área	Identifica la noción de perímetro y la aplica en objetos a su alrededor.
1.15	¡A gastar en el bazar!	Reconocimiento del dinero	Comprende el concepto de dinero e identifica los billetes y monedas que circulan en su contexto.



## 4.2 Trayectoria de aprendizaje. Fase Pacífico.

Módulos de MATEMÁTICAS / Fase Pacífico			
Numeración Interna	Título Lúdico Historia Pretexto	Tema	Competencia abordada
2.1	Un suricato en apuros	La suma	Comprende el concepto de suma y lo aplica en la resolución de problemas matemáticos de la vida cotidiana.
2.2	Noticias desde el Congo	La suma	Comprende el concepto de suma y lo aplica en la resolución de problemas de la vida cotidiana.
2.3	En busca de la rana de Lehmann	Unidades de medida: longitud	Identifica las principales unidades de medida de longitud convencionales y no convencionales, y cómo usarlas para medir longitudes en su vida cotidiana.



2.4	Las gafas mágicas de Matilde	Figuras geométricas bidimensionales y tridimensionales	Comprende el concepto de las principales figuras geométricas bidimensionales (cuadrado, círculo, rectángulo y triángulo) y tridimensionales (cubo, cono, prisma rectangular y cilindro), y las identifica en objetos de su entorno.
2.5	Las sorpresas de Jerónimo	Organización y representación de datos	Organiza y representa datos en gráficos de barras y tablas de frecuencia.
2.6	El tesoro de la abuela Candelaria	Valor posicional: unidades y decenas	Identifica el concepto de unidad y decena, y realiza correctamente la agrupación de unidades en decenas como una estrategia de conteo.
2.7	Mucho peso para Daniel el travieso	Unidades de medida: peso	Compara el peso de los objetos de su entorno en función de la cantidad de gramos que pesen.
2.8	La gran apuesta	Reconocimiento de la fracción	Identifica las fracciones como una forma de resolver problemas de la



			vida cotidiana que impliquen un reparto.
2.9	¿Dónde está la montaña?	Puntos cardinales	Identifica los puntos cardinales y los usa para ubicarse en su entorno.
2.10	El tiempo vuela	Unidades de medida: tiempo	Realiza procesos de medición del tiempo haciendo uso del reloj.
2.11	Un paseo entre líneas	Líneas paralelas y perpendiculares	Identifica las líneas paralelas y perpendiculares presentes en su entorno.
2.12	¿Posible o imposible?	Probabilidades	Identifica los conceptos de evento posible, probable e imposible y los aplica en situaciones de la vida cotidiana.
2.13	La receta de la felicidad	Unidades de medida: capacidad	Identifica la capacidad que tienen los recipientes en los que vienen los líquidos a su alrededor, utilizando el litro y el mililitro como unidades de medida.
2.14	Piedra, papel o tijera	Perímetro de polígonos	Identifica la noción de perímetro y la aplica en



			objetos con forma de polígonos a su alrededor.
2.15	¡A gastar en el bazar!	Manejo del dinero: Gasto y ahorro	Reconoce la diferencia entre gasto y ahorro como conceptos fundamentales para hacer buen uso del dinero.



### 4.3 Trayectoria de aprendizaje. Fase Caribe.

---

Módulos de MATEMÁTICAS / Fase Caribe			
Numeración Interna	Título Lúdico Historia Pretexto	Tema	Objetivo de aprendizaje
3.1	Un suricato en apuros	Operaciones con suma y resta	Comprende los conceptos de suma y resta y los aplica en la resolución de problemas matemáticos de la vida cotidiana.
3.2	Noticias desde el Congo	La suma y la multiplicación	Identifica la relación que existe entre la suma y la multiplicación y aplica correctamente estos conceptos en la resolución de problemas de la vida cotidiana.
3.3	En busca de la rana de Lehmann	Unidades de medida: longitud	Identifica las principales unidades de medida de longitud convencionales y no convencionales, y cómo usarlas para resolver problemas de medición en el contexto cotidiano.



3.4	Las gafas mágicas de Matilde	Figuras geométricas bidimensionales y tridimensionales	Comprende el concepto y las principales características de figuras geométricas bidimensionales y tridimensionales, y las identifica en objetos de su entorno.
3.5	Las sorpresas de Jerónimo	Organización y representación de datos	Organiza y representa datos en diagramas de barras horizontales y verticales, y en tablas de frecuencia.
3.6	El tesoro de la abuela Candelaria	Valor posicional: unidades, decenas y centenas	Identifica el concepto de unidad, decena y centena, y realiza correctamente la agrupación de unidades en decenas y centenas como una estrategia de conteo.
3.7	Mucho peso para Daniel el travieso	Unidades de medida: peso	Calcula el peso de los objetos en gramos y kilogramos, con el fin de poder resolver situaciones de la vida cotidiana que involucren el uso de unidades de medida de peso.
3.8	La gran apuesta	Comparación de fracciones con igual denominador	Compara fracciones que tengan el mismo denominador.



3.9	¿Dónde está la montaña?	Ubicación espacial: los mapas, los puntos cardinales y la escala.	Lee un mapa usando los puntos cardinales y la escala.
3.10	El tiempo vuela	Unidades de medida: tiempo	Usa el reloj como un instrumento fundamental para calcular la duración de los eventos cotidianos.
3.11	Un paseo entre líneas	Ángulos	Clasifica los diferentes tipos de ángulos (agudos, rectos, obtusos y llanos) presentes en su entorno.
3.12	¿Posible o imposible?	Probabilidades	Identifica el concepto de probabilidad como la relación entre los casos favorables y los casos posibles de un evento.
3.13	La receta de la felicidad	Unidades de medida: capacidad	Identifica la capacidad de recipientes presentes en su entorno utilizando el litro, el medio litro y el cuarto de litro como unidades de medida.
3.14	Piedra, papel o tijera	Área	Calcula el área de algunos objetos a su alrededor usando el centímetro cuadrado y el metro cuadrado como unidades de medida.



3.15	¡A gastar en el bazar!	Manejo del dinero: Formas de pago	Resuelve situaciones cotidianas usando algunas formas de pago como el dinero en efectivo, las tarjetas débito, los pagos en los bancos, pagos con aplicaciones en el celular o pagos por internet.
------	------------------------	--------------------------------------	--



## 4.4 Trayectoria de aprendizaje. Fase Amazonas.

---

<b>Módulos de MATEMÁTICAS / Fase Amazonas</b>			
<b>Numeración Interna</b>	<b>Título Lúdico Historia Pretexto</b>	<b>Tema</b>	<b>Objetivo de aprendizaje</b>
4.1	Un suricato en apuros	Operaciones combinadas	Comprende los conceptos de suma, resta, multiplicación y división y los aplica correctamente en la resolución de problemas de la vida cotidiana.
4.2	Noticias desde el Congo	Operaciones con porcentajes	Comprende el concepto de porcentajes y lo aplica correctamente en la resolución de situaciones de la vida cotidiana.
4.3	En busca de la rana de Lehmann	Unidades de medida: longitud	Identifica las principales unidades de medida de longitud convencionales y no convencionales, y cómo usarlas para resolver problemas de medición en el contexto cotidiano.



4.4	Las gafas mágicas de Matilde	Figuras geométricas bidimensionales y tridimensionales	Comprende el concepto y las principales características de figuras geométricas bidimensionales y tridimensionales, y las identifica en objetos de su entorno.
4.5	Las sorpresas de Jerónimo	Organización y representación de datos	Organiza y representa datos en gráficos de barras, de líneas y circulares, y en tablas de frecuencia.
4.6	El tesoro de la abuela Candelaria	Valor posicional	Identifica el valor posicional de los números naturales hasta la centena de mil para resolver situaciones de la vida cotidiana.
4.7	Mucho peso para Daniel el travieso	Unidades de medida: peso	Resuelve situaciones cotidianas en las que tenga que identificar el peso de objetos, haciendo uso de las unidades de medida gramo, kilogramo y libra.
4.8	La gran apuesta	Fracciones equivalentes	Identifica la equivalencia entre fracciones.



4.9	¿Dónde está la montaña?	Plano cartesiano	Utiliza correctamente los ejes del plano cartesiano para ubicarse en el espacio.
4.10	El tiempo vuela	Unidades de medida: tiempo	Identifica las equivalencias que existen entre las diferentes unidades de medida de tiempo.
4.11	Noticias desde el Congo	Expresiones algebraicas	Comprende el concepto de expresión algebraica y lo aplica correctamente en la resolución de problemas de la vida cotidiana.
4.12	Un suricato en apuros	Operaciones con una incógnita	Comprende el concepto de igualdad y resuelve ecuaciones que involucran una incógnita.
4.13	La receta de la felicidad	Unidades de medida: capacidad	Convierte mililitros a litros y litros a mililitros como una estrategia para identificar la capacidad de recipientes presentes en su entorno.
4.14	Piedra, papel o tijera	Área de cuadriláteros	Calcula el área de algunos cuadriláteros



			presentes en nuestro alrededor.
4.15	¡A gastar en el bazar!	Manejo del dinero: el préstamo	Reconoce el concepto de préstamo y su importancia para el desarrollo personal o familiar.



## 5. Trayectoria de Enseñanza de Español

---

### 5.1 Estructura de las guías

A continuación, se presenta la secuencia didáctica de español. Se han tenido en cuenta conceptualizaciones del Ministerio de Educación, contenidas en el documento: *Estándares básicos de competencias del lenguaje*. Esta trayectoria pretende atender a nuestros valores fundamentales en equilibrio con estándares nacionales, siempre abogando por dar prioridad al lenguaje como oportunidad de conexión humana y ensoñación constante; así pues, se notará una priorización en aspectos literarios y de comunicación, y con menos prioridad es aspectos prescriptivos del lenguaje.

En este documento encontraremos una maravillosa reflexión desde el humanismo acerca de *Las grandes metas de la formación en lenguaje en la Educación Básica y Media*, vale la pena dedicar un apartado a ellas.

#### Las grandes metas de la formación en lenguaje en la Educación Básica y Media. MEN

---

Tomado de Documento MEN: Estándares básicos de competencias del lenguaje. Actualización de publicación oficial para septiembre de 2020: Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje, Matemáticas, Ciencias y Ciudadanas (2)

“El lenguaje, como se ha planteado, forma parte de las características que definen al ser humano como especie única. En este orden de ideas, todos los seres humanos están dotados con la capacidad lingüística y es función primordial de la formación en lenguaje aportar a su adecuado desarrollo. Según esto, se plantea que dicha formación se orienta hacia el enriquecimiento de seis dimensiones.



## La comunicación

Como se anotó, el lenguaje tiene una valía social, pues muchas de sus posibles manifestaciones, en especial la lengua, se constituyen en instrumentos por medio de los cuales los individuos dan forma y mantienen sus relaciones interpersonales, sustento y eje de la vida en comunidad.

Así, formar en lenguaje para la comunicación supone formar individuos capaces de interactuar con sus congéneres, esto es, relacionarse con ellos y reconocerse (a la vez que reconocerlos) como interlocutor capaz de producir y comprender significados, de forma solidaria, atendiendo a las exigencias y particularidades de la situación comunicativa. Esto es, ayudar a la formación de un individuo capaz de ubicarse claramente en el contexto de interacción en el que se encuentra y estar en capacidad de identificar en éste los códigos lingüísticos que se usan, las características de los participantes en el evento comunicativo, el propósito que los orienta y, en conformidad con ello, interactuar.

## La transmisión de información

Además de posibilitar la relación intersubjetiva, las manifestaciones del lenguaje permiten que los individuos puedan llevar información nueva a los otros. De acuerdo con esto, sistemas como la lengua, la pintura, el cine, la literatura, la matemática, entre otros, le brindan al individuo la opción de transmitir informaciones (conceptos, datos, cifras, concepciones ideológicas, hipótesis, teorías...) acerca de la realidad, natural o cultural, sea perceptible o no, de tal forma que se convierten en medios que permiten la



normalización del conocimiento que la inteligencia humana ha ido construyendo, a la vez que permiten tener acceso al mismo.

Según esto, la formación en lenguaje debe ofrecer las herramientas necesarias al individuo para desarrollar su capacidad de producir nuevos significados o, si se quiere, nuevos conocimientos, que sean inteligibles y sustentados, independientemente de quien los produce. Solamente así, el desarrollo de nuevos campos del saber podrá verse beneficiado y enriquecido.

### **La representación de la realidad**

El lenguaje permite organizar y darle forma simbólica a las percepciones y conceptualizaciones que ha adelantado el individuo, pues a través del lenguaje –y gracias a la memoria– puede construir y guardar una impronta conceptual de la realidad, organizada y coherente, que constituye el universo del significado y del conocimiento que tiene de la realidad.

Ha de ser meta de la formación en lenguaje crear las condiciones que le permitan a los individuos desarrollar su capacidad de organizar y estructurar, de forma conceptual, su experiencia y, en consecuencia, elaborar complejas representaciones de la realidad para utilizarlas y transformarlas cuando así lo requieran.

### **La expresión de los sentimientos y las potencialidades estéticas**

Como se dijo, el lenguaje permite la creación de una representación conceptual de la realidad y, a la vez, ofrece la oportunidad de darle forma concreta a dicha representación, ya sea de manera tendiente a la “objetividad” como, por ejemplo, en el discurso técnico y científico, o de manera “subjetiva”, con lo cual



surgen, entre otras, las expresiones emotivas y artísticas. Así, diversas manifestaciones del lenguaje le brindan al individuo la posibilidad de expresar sus sentimientos más personales, en modalidades como el diario íntimo, la literatura, la pintura, la música, la caricatura, el cine, la escultura.

Además de posibilitar la relación intersubjetiva, las manifestaciones del lenguaje permiten que los individuos puedan llevar información nueva a los otros.

Formar en el lenguaje para la expresión artística implica, pues, trabajar en el desarrollo de las potencialidades estéticas del estudiante, esto es, propiciar el reconocimiento de las posibilidades significativas que le ofrece el lenguaje, por medio de sus distintas manifestaciones, para formalizar su manera particular de ver y comprender el mundo, y así recrearlo y ofrecerlo a otras miradas y perspectivas.

### **El ejercicio de una ciudadanía responsable**

Este ejercicio es viable a través del lenguaje, porque con él los seres humanos expresan la visión que han construido del mundo, del entorno, de su forma de relacionarse con éste y con sus congéneres, lo cual supone usos del lenguaje en los que una ética de la comunicación propicia la diversidad, el encuentro y el diálogo de culturas, a la vez que se constituye en cimiento de la convivencia y del respeto, pilares de la formación ciudadana.

Es apremiante que los estudiantes, desde una perspectiva ética de la comunicación, desarrollen su capacidad de emplear el lenguaje para construir nuevos acuerdos, a partir de dar a todos los



involucrados en la actividad comunicativa la posibilidad de expresar sus opiniones, sus posturas, sus argumentos.

### **El sentido de la propia existencia.**

Al poseer el lenguaje un doble valor (subjetivo y social), se constituye en una herramienta que repercute en la formación de individuos autónomos, capaces de pensar, construir, interpretar y transformar su entorno, haciendo valer su condición de seres humanos únicos y diferenciados, aunque iguales a los demás en derechos, responsabilidades y potencialidades.

Según las metas que aquí se han esbozado, formar en lenguaje plantea el reto de propiciar el desarrollo de las competencias que requieren las y los estudiantes para participar con éxito en las situaciones comunicativas que le ofrecen a diario la institución educativa, la región, el país y el mundo, teniendo presente que ser competente en lenguaje supone tanto el manejo de unos saberes referidos al sistema lingüístico, la producción y la comprensión textual, los contextos y la intencionalidad de los interlocutores, los universos emocionales de quienes se comunican, la cultura propia y las construidas por otros seres humanos, y los recursos ideológicos de que hace uso toda elaboración de discurso, como la adopción de una postura ética frente al discurso, los contextos y los individuos.

Si se asumen estos elementos en las prácticas docentes, se podrá afirmar que se está formando hombres y mujeres capaces de conceptualizar la realidad, de comprenderla e interpretarla, de comunicarse e interactuar con sus congéneres y de participar de la construcción de un país solidario, tolerante y diverso en el que quepan todos, sin distingos ni exclusiones. O, en palabras del



profesor Alfonso Vargas, se podrá decir que se está aportando a la construcción de “pactos de convivencia y respeto como alternativa al creciente deterioro de la calidad de la vida de las personas en un mundo convulsionado por los más variados conflictos”

---

Finalmente es importante mencionar, como se plantea en este mismo documento que la búsqueda de estas grandes metas ha de desplegarse en varios procesos o factores:

- Producción textual
  - Comprensión e interpretación textual
  - Literatura
  - Medios de comunicación y otros sistemas simbólicos
  - Ética de la comunicación
- 

Tomado de Documento MEN: Estándares básicos de competencias del lenguaje. Actualización de publicación oficial para septiembre de 2020: Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje, Matemáticas, Ciencias y Ciudadanas. Página 29

/ Referencia (2)



## 5.1 Trayectoria de aprendizaje. Fase Valle.

Módulos de ESPAÑOL			
Fase Valle			
Numeración Interna	Tema	Título Lúdico: Historia Pretexto	Objetivo ¿Qué aprenderemos hoy?
1.1	Canciones y rimas	Canta, canta, no dejes de cantar	Exploraremos las palabras que suenan parecido al terminar y cómo riman en canciones, poemas y frases.
1.2	Coordinación espacial y juegos sonoros	Lilo y sus dedos pintores	Exploraremos cómo algunos sonidos de las palabras se parecen y los descubrimos en canciones, poemas, rimas y frases.
1.3	Juegos de palabras	Los poemas escondidos	Exploraremos cómo algunos sonidos de las palabras se parecen entre sí y los descubrimos en canciones, poemas, rimas y frases.
1.4	Comprensión de lectura	El libro misterioso	Expresaremos nuestras ideas sobre textos que nos leen.



1.5	Juego de roles	¡Llegaron los antifaces!	Jugaremos a comunicarnos en actividades imaginativas utilizando nuestro lenguaje oral y corporal.
1.6	Teatro de títeres	Y... ¿Quién eres tú?	Hoy vamos a aprender cómo usar nuestra voz y títeres para jugar y comunicarnos de manera divertida. ¿Estás listo? ¡Vamos a empezar!
1.7	Lectura de historias imaginativas	¡Llegó carta!	Hoy aprenderemos a expresar las ideas que tenemos sobre los libros que leemos.
1.8	Lectura de libros de indagación	Lilo explorador	<p>En esta guía, aprenderemos cómo expresar nuestras ideas después de leer libros, textos interesantes y de indagación. ¡Seremos investigadores!</p> <p>Aprenderemos a encontrar pistas en los textos y a usar esas pistas para compartir nuestras ideas y pensamientos con los demás.</p>
1.9	Lectura de libros de indagación	Un mago contador de historias	En esta guía, aprenderemos a desarrollar la imaginación y la creatividad al inventar personajes y escenarios mágicos. Además, potencializaremos la expresión oral al contar nuestras propias historias, utilizando gestos y objetos



1.10	Explorador de historias	Lilo en el laberinto	Disfrutaremos de cuentos leídos en voz alta y entenderemos cuál es su estructura.
1.11	Hablemos como robots	Lilo es un robot	Hoy aprenderemos a separar las palabras por sus sílabas hablando como suenan los robots. ¡Vamos a jugar!
1.12	Escucha y no pares de escuchar	Lilo detective de sonidos	A identificar los sonidos del inicio de las palabras. Seremos como detectives de sonidos.
1.13	Lilo descubre su nombre	Lilo descubre su nombre	Aprenderemos a separar palabras por sílabas mientras jugamos con nuestro nombre.
1.14	Reconocimiento de vocales	Lilo y sus cinco amigas	Reconocerás las vocales y jugarás con ellas, identificarás cómo suenan y cómo se ven.
1.15	Lectura de imágenes y símbolos	Perdido en el centro comercial	Sobre el significado de imágenes y símbolos.



## 5.2 Trayectoria de aprendizaje. Fase Pacífico.

Módulos de ESPAÑOL			
Fase Pacífico			
Numeración Interna	Tema	Título Lúdico: Historia Pretexto	Objetivo ¿Qué aprenderemos hoy?
2.1	Prepara una exposición oral	Te voy a contar que...	A preparar una exposición oral sobre un tema de tu interés.
2.2	Identifica diferencias entre tipos de textos	Lilo es un gran lector	A identificar diferentes tipos de textos en las lecturas que realizamos.
2.3	Entiendo y creo cuentos	La maravillosa historia de Lilo	A identificar características de los cuentos e incluirlas en mis creaciones.
2.4	Lectura de fábulas	Lilo y su nuevo libro	Aprenderemos a leer historias divertidas y las moralejas al final de cada historia.



2.5	Mensajes orales	Hola, ¿Hay alguien ahí?	Hoy aprenderemos a describir eventos de una manera ordenada y seguida.
2.6	Me conozco e identifico mis emociones.	Mi diario	Descubriremos cómo la escritura nos ayuda a comunicarnos con un grupo específico de personas y también nos ayuda a conocernos un poco más.
2.7	Describe a tu familia	Lilo y su familia	Aprenderemos a elaborar un plan para organizar mis ideas y será capaz de planear la producción de un texto descriptivo.
2.8	Retahílas y juegos de palabras	Habla y habla sin parar.	A leer retahílas y juegos de palabras, los asumiremos como un reto y trataremos de aprenderlos de memoria.
2.9	Realiza experimentos científicos	Lilo científico	A seguir instrucciones de textos científicos y analizar algunos experimentos.
2.10	Tradiciones orales	Lilo escucha leyendas	A utilizar diferentes estrategias para incluir elementos que expliquen mejor mis ideas en mis textos escritos y orales.
2.11	Lee textos de su interés comprendiendo lo	Cuentos de héroes y heroínas	A interpretar el contenido y la estructura de diversos textos.



	que se comunica		
2.12	Incluyo elementos no verbales en los textos que escribo	Mis memorias	A escribir texto utilizando elementos no verbales, como imágenes o fotografías.
2.13	Escritura compartida	Lilo tejedor de historias	A participar en escritura compartida y guiada, utilizando personajes, lugares y objetos.
2.14	Escritor de noticias	Lilo reportero	A escribir para comunicar un mensaje a un grupo determinado de personas. Escribir por ejemplo una noticia.
2.15	Vamos a identificar historias	Cuentos a viva voz	Vamos a expresar de forma clara nuestras ideas y sentimientos.



## 5.3 Trayectoria de aprendizaje. Fase Caribe

Módulos de ESPAÑOL			
Fase Caribe			
Numeración Interna	Tema	Título Lúdico: Historia Pretexto	Objetivo ¿Qué aprenderemos hoy?
3.1	Estrategias argumentativas	Lilo y el parque de las libélulas	Vamos a conocer y utilizar estrategias argumentativas en situaciones cotidianas.
3.2	Estrategias argumentativas	Lilo y la venta de limonadas	Vamos a conocer la estrategia discursiva de enumeración y a ponerla en práctica en una situación cotidiana.
3.3	Búsqueda, selección y almacenamiento de información	Lilo y el perrito callejero	Vamos a conocer los procedimientos de búsqueda, selección y almacenamiento de la información que son esenciales para dotar de contenido a nuestros textos argumentativos.
3.4	Escritura epistolar.	Una carta para Adrián	Vamos a conocer sobre la escritura epistolar, que responde



			a una necesidad de comunicación con el otro.
3.5	Texto narrativo	Lilo y un cuento para dormir	Vamos a conocer sobre los textos narrativos, sus características principales y la estructura de este tipo de textos.
3.6	La noticia	Lilo y el periódico escolar	Vamos a conocer sobre la escritura de noticias, su proceso de investigación y las características generales de este tipo de textos.
3.7	Comprensión lectora	Lilo y el león que no sabía escribir	Vamos a explorar nuestra comprensión lectora, específicamente de textos narrativos, poniendo en práctica las estrategias de lectura de este tipo de texto.
3.8	Comprensión lectora	El primo de Lilo	Vamos a comprender e interpretar un texto de tipo informativo, para consultar, seleccionar y extraer información relevante.
3.9	Comprensión lectora	Lilo y el mar de los poemas	Vamos a explorar nuestra comprensión lectora, específicamente de textos poéticos, a través de la



			apreciación y la apropiación de la poesía.
3.10	Tradición oral	Lilo y las historias de su abuela	Vamos a explorar la tradición oral como fuente de la literatura, para mejorar nuestra comprensión e interpretación textual, y relacionaremos el paso de lo oral a lo escrito.
3.11	Tradición oral	Lilo y la búsqueda de los tesoros de la oralidad	Vamos a explorar la tradición oral como fuente de la literatura, específicamente de los mitos de las culturas originarias en Colombia.
3.12	Tradición oral	Lilo y las leyendas de Cali	Vamos a explorar la tradición oral como fuente de la literatura, específicamente de las leyendas en Colombia.
3.13	Producción de texto lírico	El poema de Lilo	Vamos a explorar la creación de producciones textuales propias, en este caso un poema, para desarrollar la capacidad crítica y la creatividad.
3.14	Producción de texto dramático	Lilo y la obra de teatro	Vamos a explorar la creación de producciones textuales propias, en este caso una obra de teatro, para desarrollar la capacidad crítica y la creatividad.



3.15	Producción de texto informativo	Lilo y las ballenas jorobadas	Vamos a explorar la creación de nuestras propias producciones textuales, en este caso un texto informativo, para desarrollar la capacidad crítica y la creatividad, y entender la metodología
------	---------------------------------	-------------------------------	---



## 5.4 Trayectoria de aprendizaje. Fase Amazonas.

Módulos de ESPAÑOL			
Fase Amazonas			
Numeración Interna	Tema	Título Lúdico: Historia Pretexto	Objetivo ¿Qué aprenderemos hoy?
4.1	Recopilación de información de medios de comunicación	Lilo y el misterio de los gatos	Vamos a explorar los medios de comunicación masiva, con la intención de identificar sus características principales y usarlos para recopilar información sobre un tema o un suceso.
4.2	Organización de información de medios de comunicación	Lilo y las mariposas monarcas	Vamos a explorar los medios de comunicación masiva, con la intención de obtener información para organizarla, en torno a un tema o suceso del que queramos conocer más.
4.3	Análisis de información de medios de comunicación	Lilo y la sequía	Vamos a explorar los medios de comunicación masiva, con la intención de obtener información de ellos, para analizarla y evaluar la



			veracidad de la información respecto a un tema o suceso.
4.4	Relación entre la pintura y la comunicación verbal	Lilo y la contemplación	Vamos a aprender a relacionar de manera intertextual la pintura, que emplea el lenguaje no verbal, con obras que emplean el lenguaje verbal.
4.5	Relación entre la música y la comunicación verbal	Lilo y la melodía secreta	Vamos a aprender a relacionar de manera intertextual la música, que emplea el lenguaje no verbal, con obras que emplean el lenguaje verbal.
4.6	Relación entre la danza y la comunicación verbal	Lilo y la danza de las hadas	Vamos a aprender a relacionar de manera intertextual la danza, que emplea el lenguaje no verbal, con obras que emplean el lenguaje verbal.
4.7	Relación entre el cine mudo y la comunicación verbal	Lilo y la era silente	Vamos a aprender a relacionar de manera intertextual el cine mudo, que emplea el lenguaje no verbal, con obras que emplean el lenguaje verbal.
4.8	Relación entre la fotografía y la comunicación verbal	Lilo y el instante capturado	Vamos a aprender a relacionar de manera intertextual la fotografía, que emplea el lenguaje no verbal, con obras que emplean el lenguaje verbal.



4.9	Relación entre la escultura y la comunicación verbal	Lilo y el secreto de Medusa	Vamos a aprender a relacionar de manera intertextual la escultura, que emplea el lenguaje no verbal, con obras que emplean el lenguaje verbal.
4.10	Importancia del lenguaje para la construcción de conocimiento	Lilo y la libertad de expresión	Vamos a aprender a producir textos argumentativos que evidencien el conocimiento de la lengua y su uso en contextos comunicativos orales y escritos.
4.11	Estrategias argumentativas en la producción textual	Lilo y el medio ambiente	Vamos a aprender a producir textos argumentativos, usando estrategias argumentativas, que evidencien el conocimiento de la lengua y su uso en contextos comunicativos orales y escritos.
4.12	Ensayos argumentativos	Lilo y la discriminación	Vamos a aprender a producir textos argumentativos, específicamente ensayos, que evidencien el conocimiento de la lengua y su uso en contextos comunicativos orales y escritos.
4.13	Producciones literarias de la tradición oral latinoamericana	Lilo y las historias de nuestros ancestros	Vamos a aprender a determinar en las obras literarias de la tradición oral latinoamericana, elementos textuales que den cuenta de sus características estéticas, históricas y sociológicas.



4.14	Relaciones entre obras literarias latinoamericanas	Lilo y la literatura latinoamericana	Vamos a aprender a relacionar entre sí obras literarias latinoamericanas, identificando elementos textuales que den cuenta de sus características estéticas, históricas y sociológicas.
4.15	Historia de la literatura latinoamericana	Lilo y el boom latinoamericano	Vamos a aprender sobre la historia de la literatura latinoamericana, identificando elementos textuales que den cuenta de sus características estéticas, históricas y sociológicas.



## 6. Concepto gráfico y estético de la colección

---

### 6.1 Origen del personaje principal

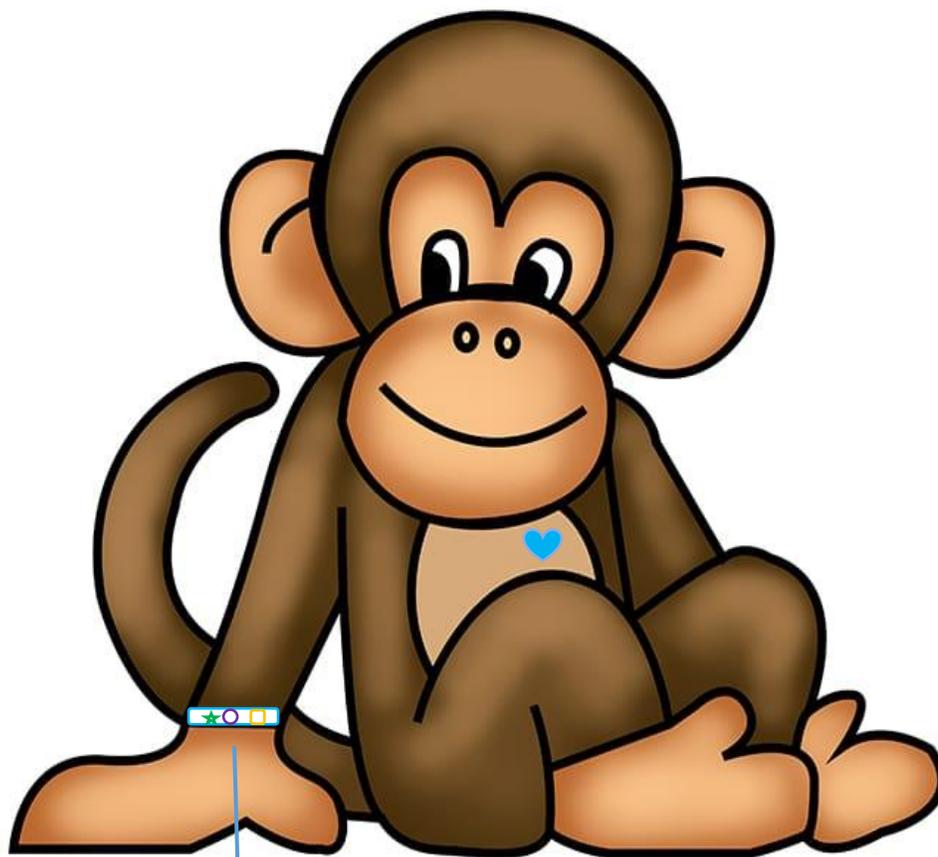
Lilo es un chimpancé de una especie llamada *bonobo*. Algunas investigaciones muestran que los bonobos son capaces de expresar bondad, una cualidad que hasta ahora se creía exclusiva de los seres humanos. Estos animales se ayudan unos a otros a obtener alimentos, incluso cuando el otro simio es un extraño, o no hay una recompensa inmediata. (1)

Con base en los valores transversales de los módulos, se consideró pertinente la elección de este tipo de personaje para que acompañe las actividades de cada uno de los módulos.

#### ¿Por qué “Lilo”?

Se eligió este nombre con el fin de darle identidad con el Aula Lili. Por otra parte, “Lilo” significa *generoso* en la cultura hawaiana, así que es un nombre coherente con el espíritu de este proyecto.





La materialización del diseño final de Lilo, y todas sus versiones, se dieron gracias al valioso trabajo de Larry José Mass Torres, diseñador de la Ciudad de Barranquilla, quien siempre recibió nuestras ideas y modificaciones requeridas con mucha generosidad y amabilidad. Gracias por tu valioso talento para lograr esta bella producción gráfica.



## 6.2 Origen del logo de la Colección



- Se eligieron colores suaves para evocar armonía y tranquilidad.
- Se escogió la ballena como un homenaje al mar, a la vida, al Pacífico; el mar más cercano a la Fundación Valle del Lili.
- El libro en la cola de la ballena es un libro que quiere elevarse y volar. Es un homenaje a la libertad y a la esperanza que nos da el aprendizaje.
- Los puntos amarillos conectan todo y son una evocación del sol, de la esperanza que trae cada nuevo sol, cada nuevo día.



### 6.3 Argumentación de la portada



Después de explorar muchas opciones se escoge esta portada que evoca el mar Pacífico, con la ballena jorobada como su símbolo inconfundible. Y Lilo como capitán del barco, dirigiendo el maravilloso y emocionante viaje hacia el conocimiento.



Versión base de la portada

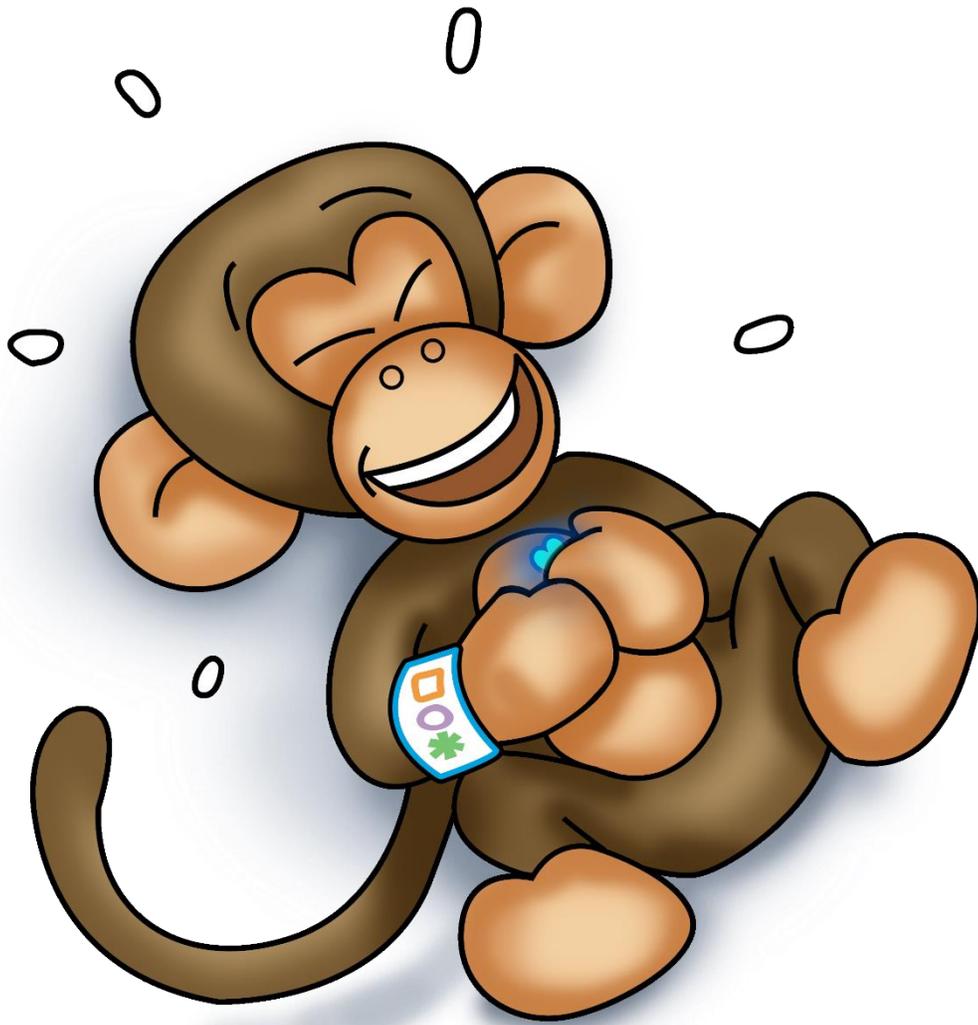


### 6.4 Versiones de Lilo



Lilo Saludando





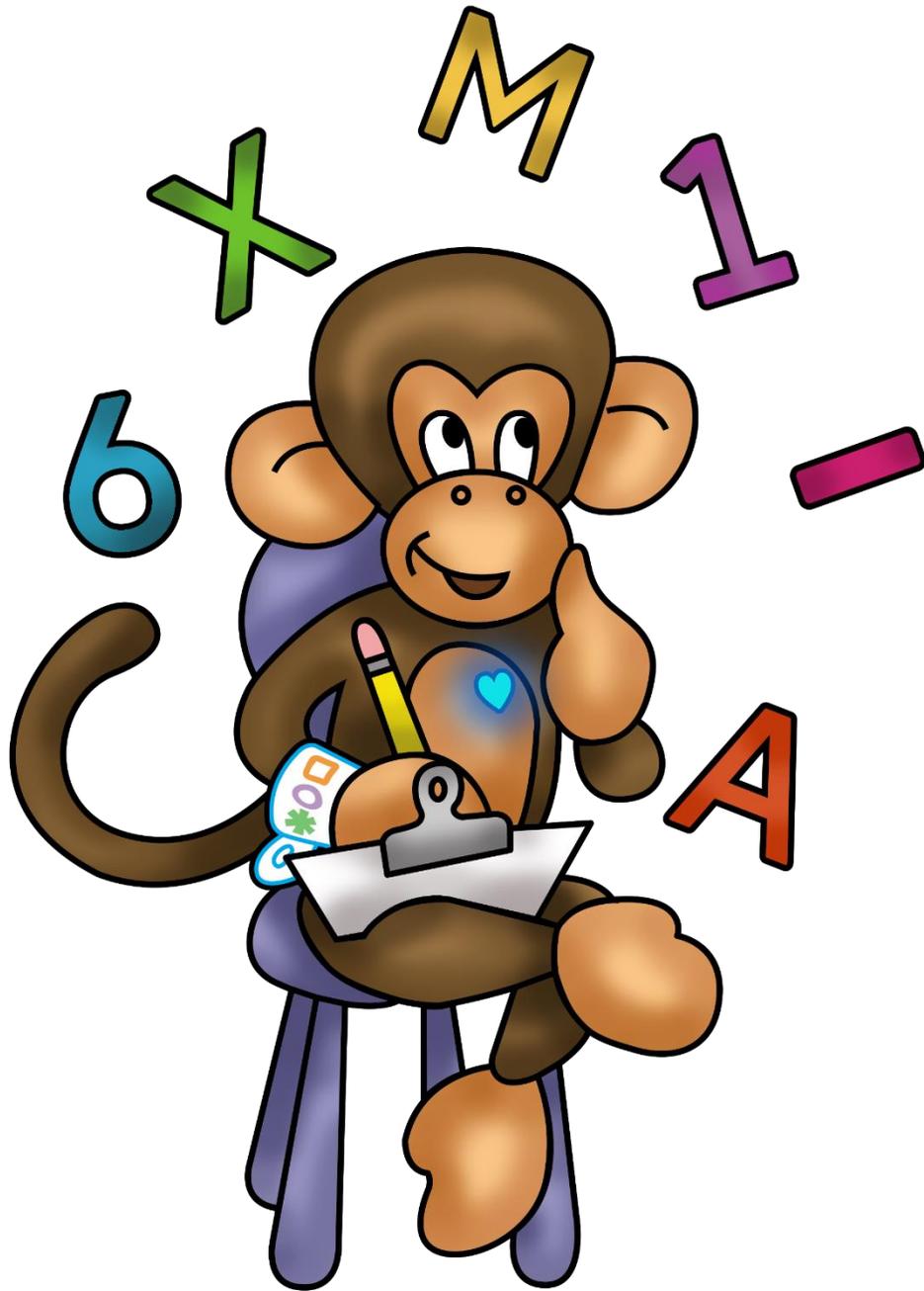
Lilo Riéndose





Lilo Bailando





Lilo Calculando





Lilo Cantando





Lilo Coloreando





Lilo Comiendo





Lilo Descansando





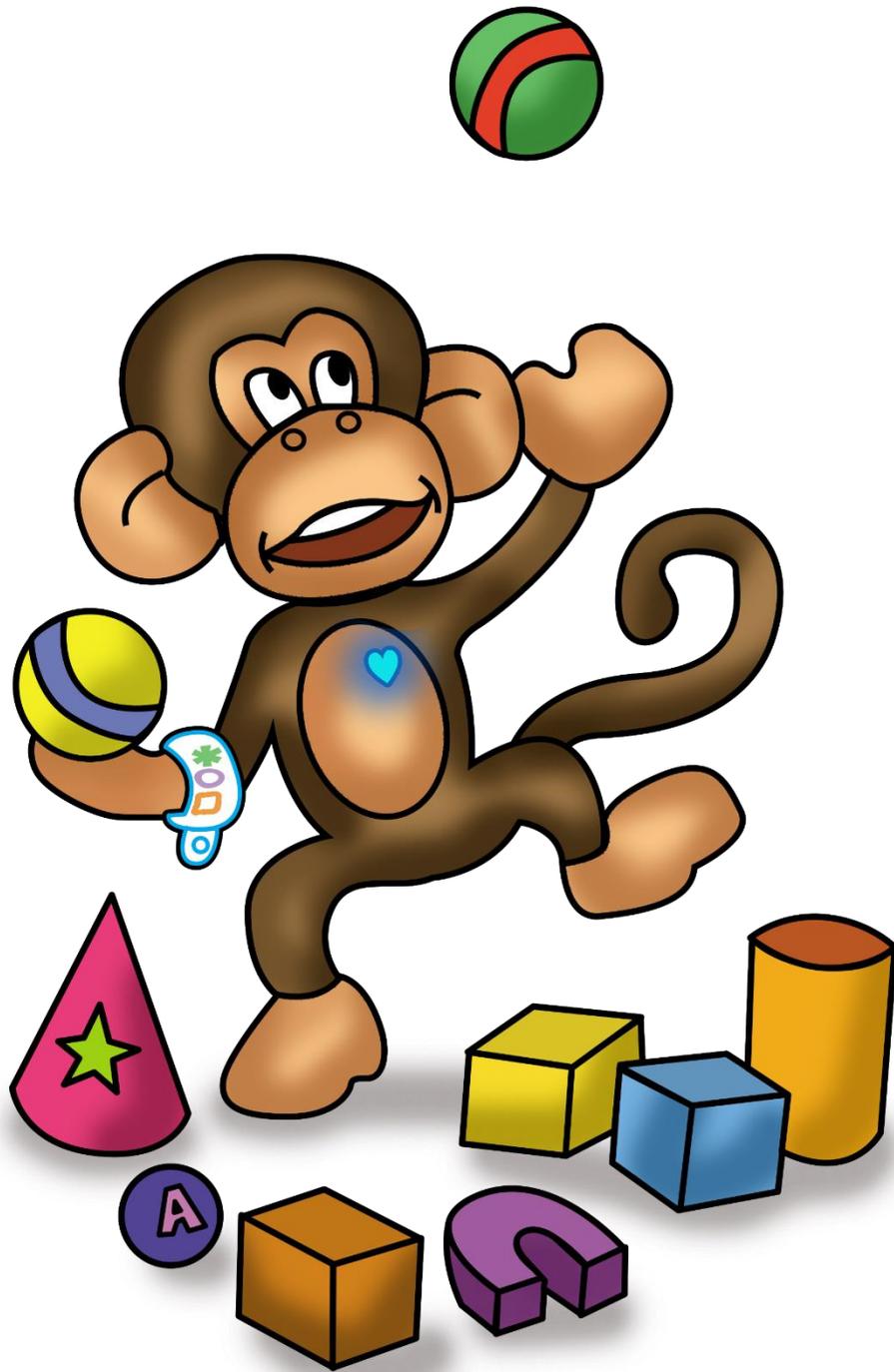
Lilo Explicando





Lilo Explorando





Lilo Jugando





Lilo Leyendo





Lilo Moldeando





Lilo Reflexionando





Lilo Mago





Lilo Detective





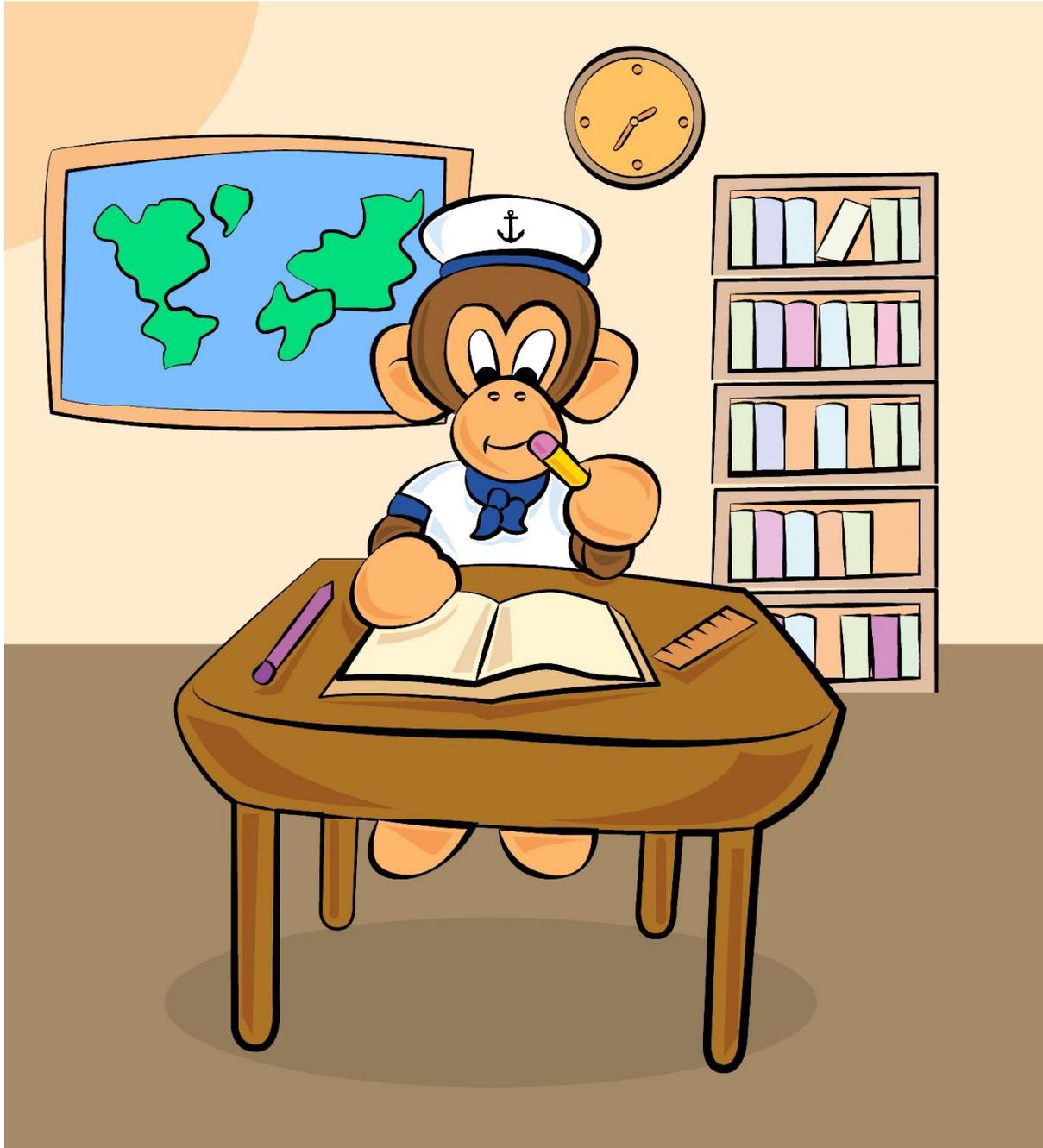
Lilo Hechicero





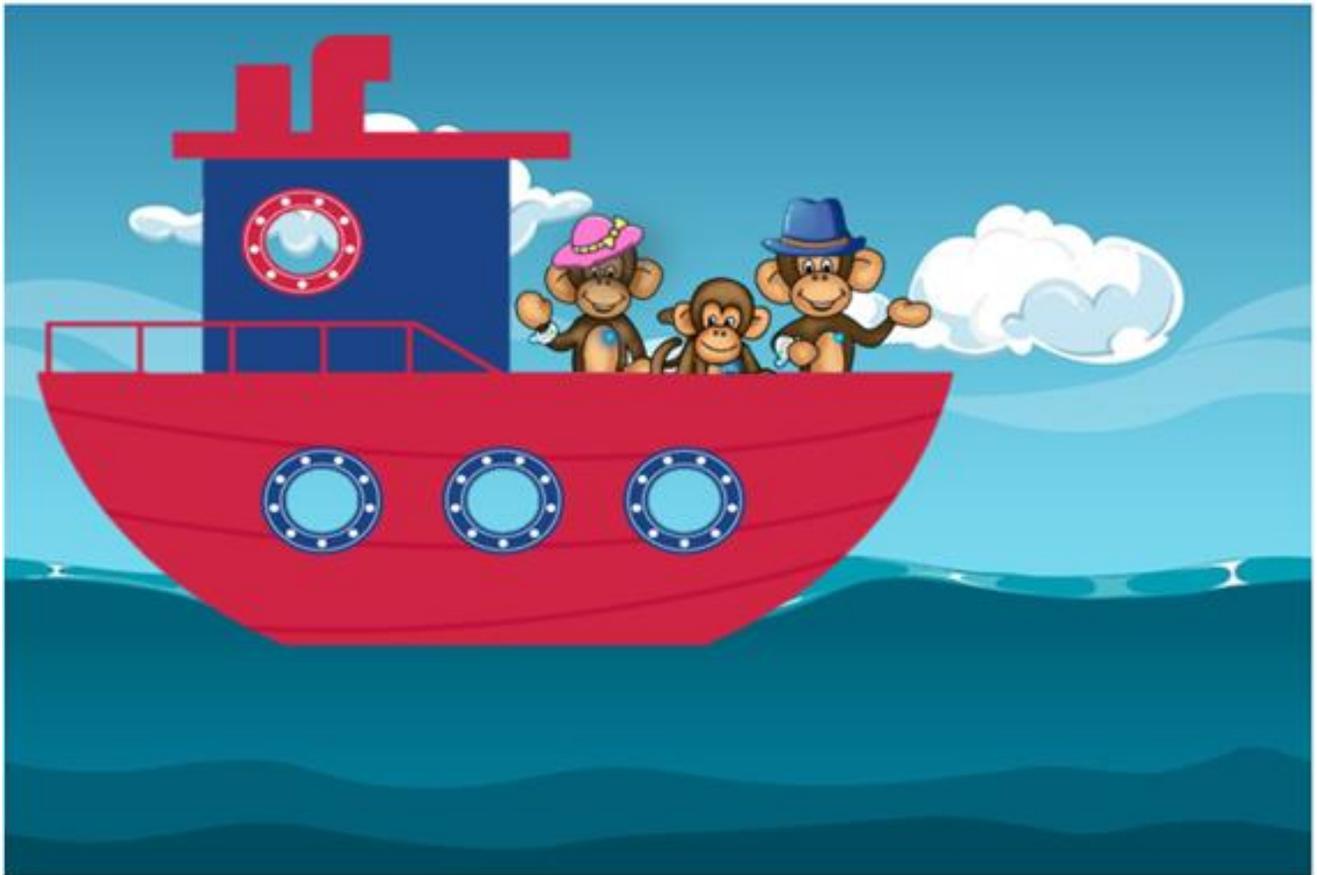
Lilo en Navidad





Lilo en el Colegio





Lilo en Barco





Lilo en Avión

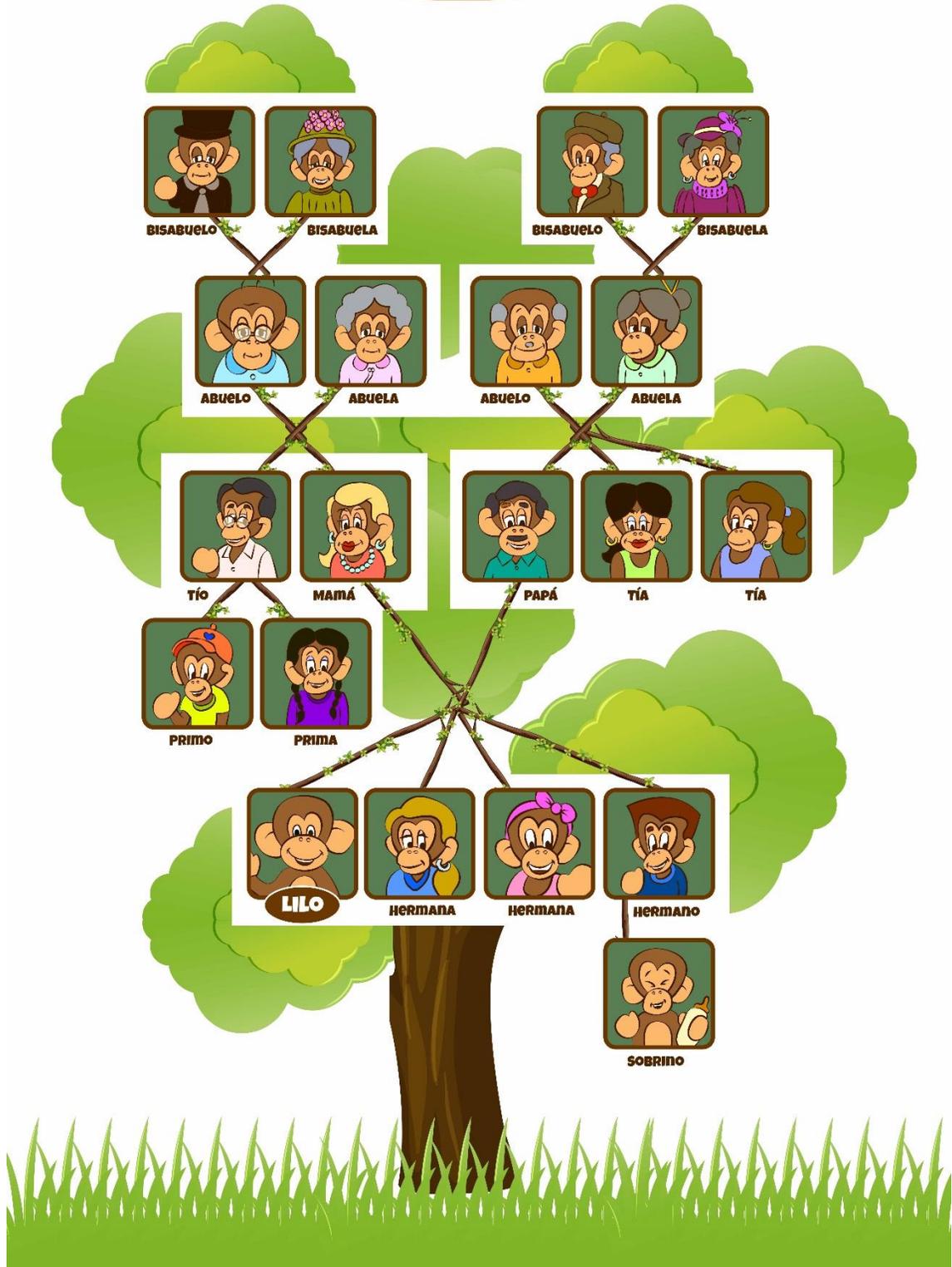




Lilo en Tren



# ÁRBOL GENEALÓGICO DE: LILLO





Lilo Bebé





Hermana de Lilo





Papá y Mamá de Lilo

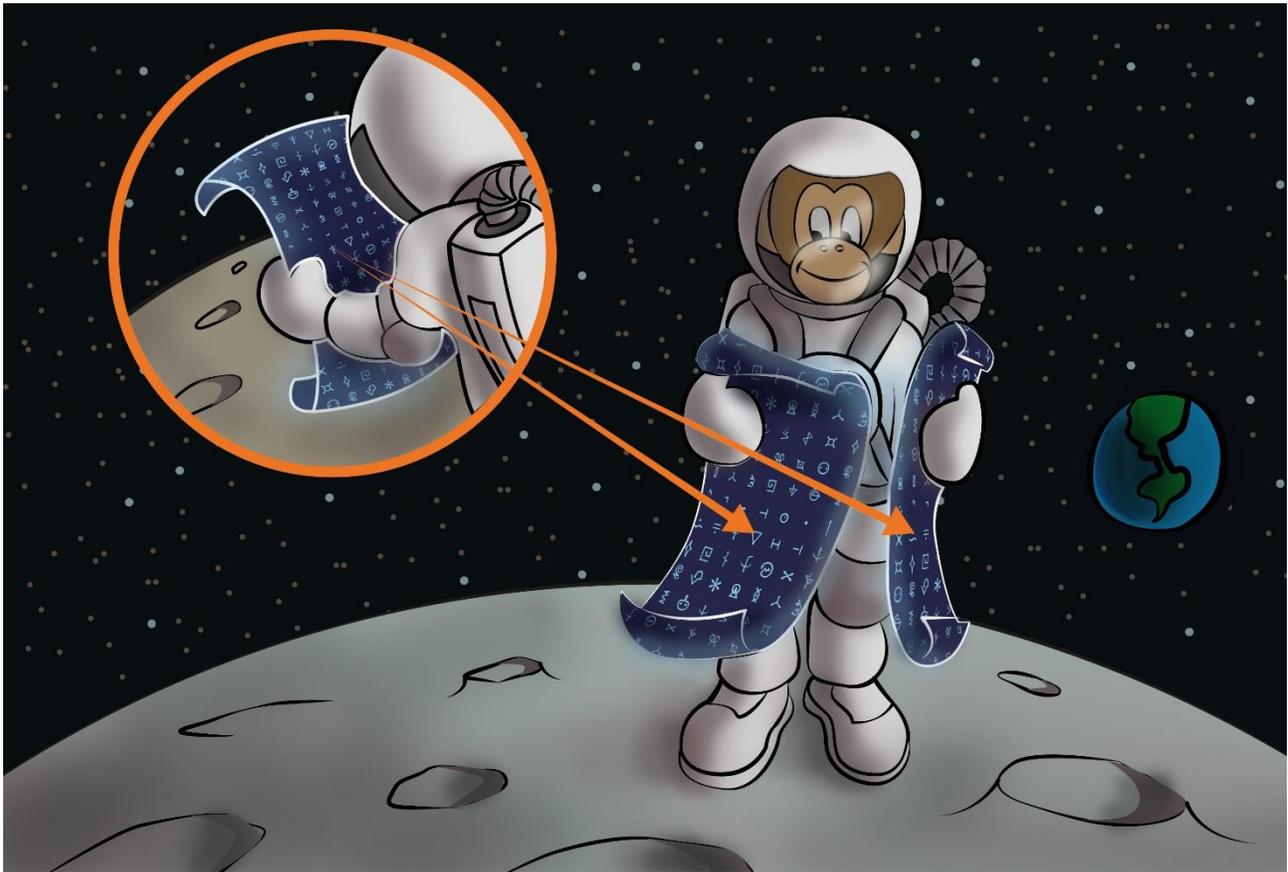


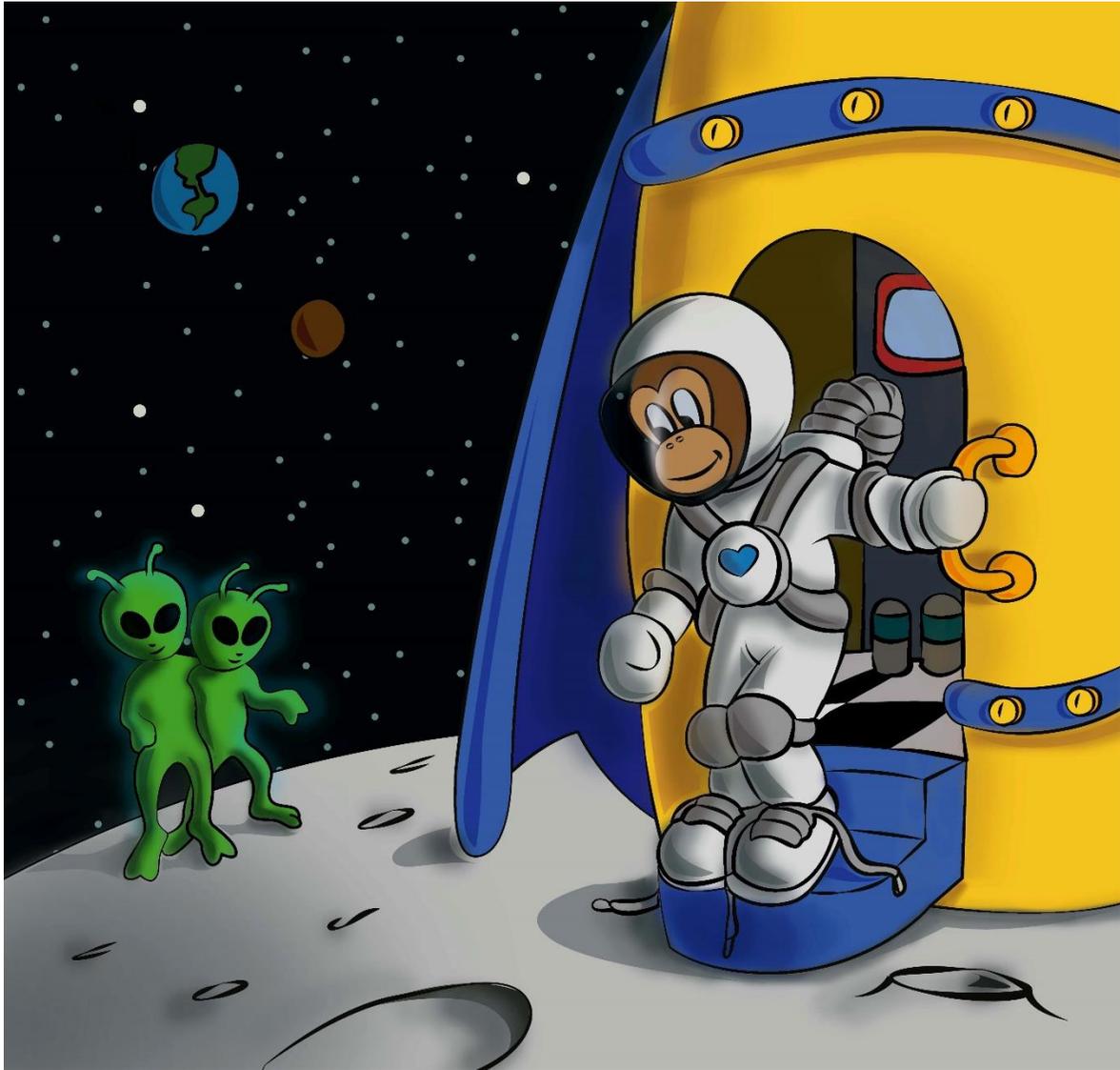


Mamá de Lilo

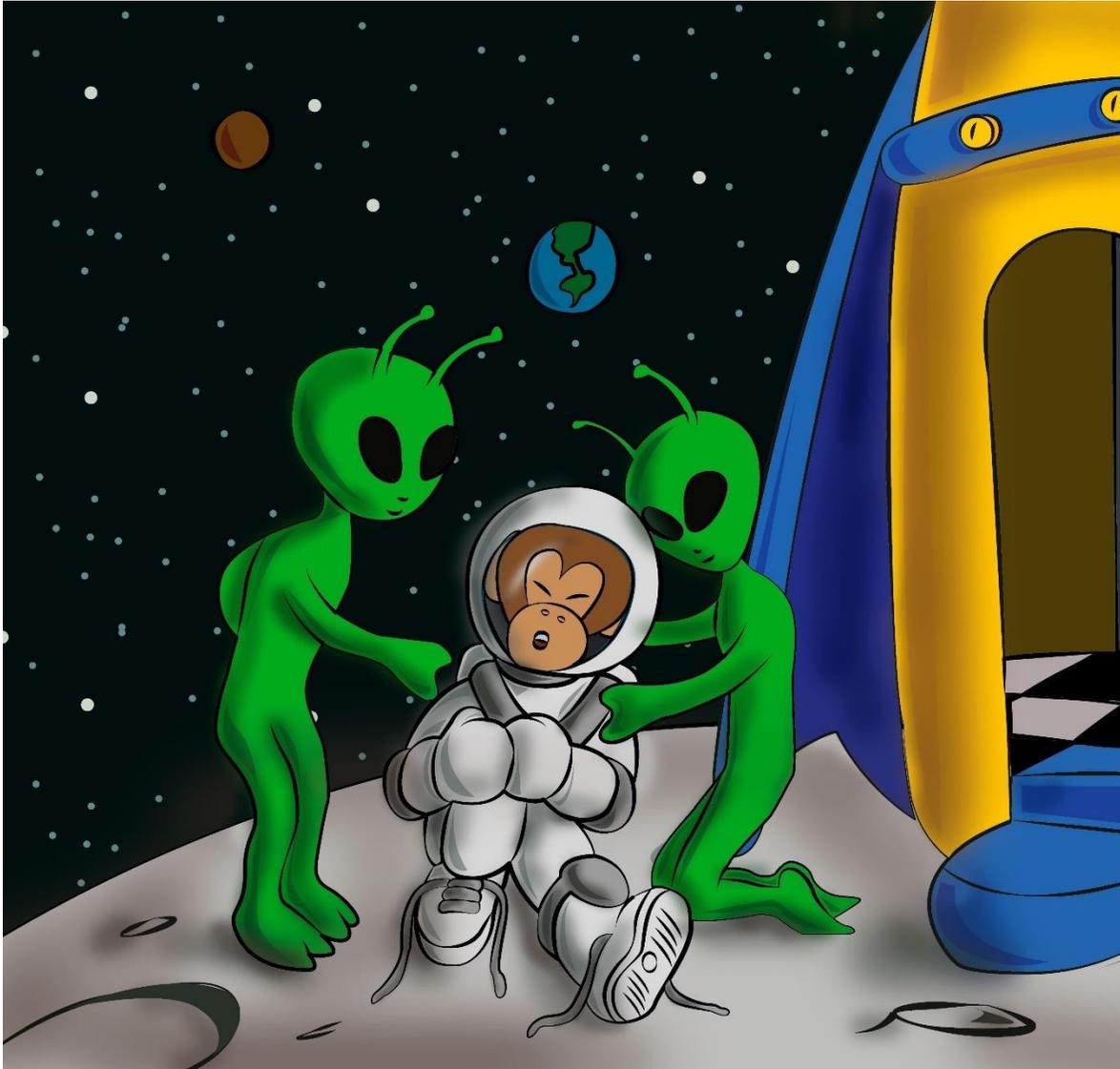


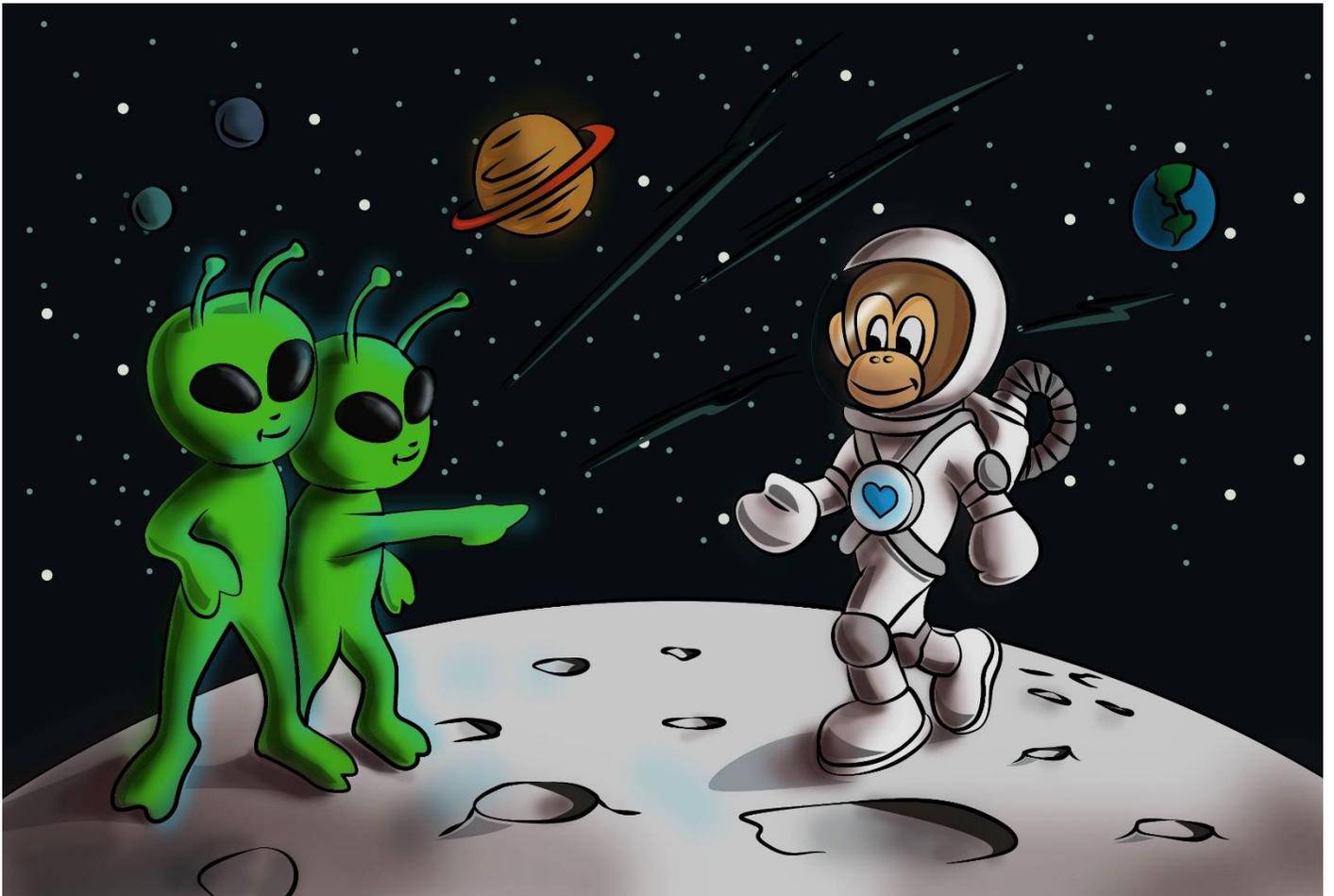
# Lilo y sus amigos del Espacio











## 7. Referencias

---

- (1) <https://www.europapress.es/ciencia/laboratorio/noticia-bonobos-son-bondadosos-cualidad-humana-exclusiva-ahora-20171107182600.html>
- (2) [82https://www.mineducacion.gov.co/portal/men/Publicaciones/Guias/116042:Estandares-Basicos-de-Competencias-en-Lenguaje-Matematicas-Ciencias-y-Ciudadanas](https://www.mineducacion.gov.co/portal/men/Publicaciones/Guias/116042:Estandares-Basicos-de-Competencias-en-Lenguaje-Matematicas-Ciencias-y-Ciudadanas)
- (3) <https://educra.cl/el-exito-del-metodo-singapur/#:~:text=El%20m%C3%A9todo%20Singapur%20es%20mundialmente,un%20m%C3%A9todo%20espec%C3%ADfico%20de%20ense%C3%Blanza.>

