

INTRODUCCIÓN | PRIMARIA

En 2018 se presentaron tres estudios realizados al Programa Escuelas de Tiempo Completo (PETC), conducidos por diversos especialistas y con distintas metodologías, quienes encontraron las siguientes coincidencias en sus resultados. 1) La extensión de la jornada escolar que propone el PETC mejoró los resultados de aprendizaje de pruebas estandarizadas, concretamente ENLACE, entre 2006 y 2013. 2) El impacto fue mayor en las escuelas ubicadas en contextos más desfavorables (Cabrera, 2018). 3) Asimismo, el programa tuvo efectos sociales, pues se observó un incremento en la participación de las madres de los estudiantes en el mercado laboral. 4) Las evidencias también indican que el tiempo importa, pues el programa presentó un mayor impacto en términos de equidad cuando se mantuvo por un período de cinco años en un determinado centro escolar (Cabrera, 2018).

La anterior representa un conjunto de mensajes esperanzadores, al mostrar que los resultados positivos en el aprendizaje son alcanzables si los docentes destinan el tiempo de forma efectiva a los aprendizajes.

Así, la Secretaría de Educación Pública pone a disposición de las profesoras y profesores que forman parte del PETC, el presente fichero como una herramienta pedagógica para fortalecer los aprendizajes dentro del tiempo educativo disponible, a partir de las siete Líneas de Trabajo Educativas: Leer y escribir, Leer y escribir en lengua indígena u originaria, Jugar con números y algo más, Expresar y crear con arte, Aprender a convivir, Aprender con TIC y Vivir saludablemente. Cada línea está desarrollada por docentes y/o pedagogas con experiencia en dichas áreas y en trabajo de aula.

En el presente fichero se ha cuidado que cada línea de trabajo educativa utilice como referente los 14 principios del Nuevo Modelo Educativo (NME) y se estructura con base en los siguientes referentes pedagógicos:

- **Metas y objetivos claros.** Cada línea contiene diez propuestas pedagógicas o fichas que en conjunto buscan contribuir a fortalecer los aprendizajes claves del perfil de egreso. Cada aprendizaje esperado que se propone corresponde a un eje, dimensión o ámbito del Nuevo Modelo Educativo.

- **La inclusión como forma de estar.** Tanto en lo pedagógico como en el lenguaje, cada ficha aspira a promover una educación incluyente, para que nunca olvide la maestra o maestro la importancia de hacer partícipe a cada estudiante, desde cómo se expresa verbalmente frente al grupo hasta como cierra la actividad, pues la diversidad siempre debe ser vista como fuente de riqueza; lo que no es **nombrado no existe (Subirats, 2017)**.

- **¡A jugar se aprende y aprendemos jugando!** Cada ficha inicia la actividad con un juego que se relaciona con la secuencia didáctica. Existe un cuerpo considerable de investigación, desde la psicología evolutiva y de desarrollo, antropología, neurociencia y estudios educativos, el cual señala que las niñas y niños concretan aprendizajes en el juego a niveles significativamente más altos que en contextos no lúdicos (Whitebread, Neale, Jensen, Liu, Solis, Hopkins, Hirsh-Pasek, Zosh, 2017). Asimismo, se invita constantemente a la ejercitación física ya que si los estudiantes se mueven durante el día escolar pueden enfocarse mejor y lograr mayores niveles de concentración y aprendizaje.

INTRODUCCIÓN | PRIMARIA

• **La participación en su aprendizaje es muy relevante.** Para que los estudiantes den forma y significado a sus experiencias, requieren contar con autonomía dentro del aula. Cada ficha plantea alternativas para que las y los estudiantes puedan tomar decisiones sobre las actividades a realizar, los materiales a manipular o bien, la organización del grupo. La autonomía permitirá a cada docente observar, retroalimentar, acompañar, escuchar y contemplar procesos de aprendizaje. Todo ello, promueve que los estudiantes se responsabilicen sobre sus aprendizajes y favorece la conexión y colaboración entre pares (France, 2018). De lo que se trata es de poner a los estudiantes y su aprendizaje al centro del proceso educativo.

• **Visibilizar el aprendizaje.** La mejor evaluación de la jornada escolar para un docente se puede encontrar en la luz de la mirada de las niñas y niños cuando aprendieron algo; brilla el descubrimiento y el gusto por compartir lo aprendido. Invitamos a animar a sus grupos para compartir los proyectos propuestos en el fichero con una comunidad más amplia, como pueden ser otros grupos, otros grados, la comunidad. Los estudiantes necesitan oportunidades de comunicación, colaboración y desarrollar otras habilidades que implican presentar y documentar sus aprendizajes. En ese proceso, las y los profesores pueden plantearse reflexiones realmente importantes: ¿qué aprendimos en el camino?, ¿cómo pude haber dado un mejor acompañamiento?, ¿qué nos faltó? (Boss, 2018). Pueden abrir la escuela como casa abierta a la comunidad, hacer presentaciones donde los estudiantes defiendan sus aprendizajes ante los docentes o incluso, entrevistas donde el aprendiz comparta en una charla con su maestra o maestro y padres algún proceso del aprendizaje que le dejó alguna ficha. Finalmente, los mejores proyectos son los que ponen el aprendizaje de la escuela al servicio de su comunidad.

• **El vínculo como la mayor fortaleza.** Definitivamente desconocemos de qué tormenta proviene cada alumna y alumno, y los docentes saben que difícilmente se puede aprender si el bienestar socioemocional no está atendido (Barshay, 2018; Durfee, 2018). El fichero aborda cuestiones socioemocionales y cada ficha contiene cierres que fortalecen la relación del grupo y el cuidado de uno y del otro, para engrosar tanto los vínculos entre pares, como con la maestra o maestro. Además, el fichero propone experiencias a trabajar entre grupos, grados y con el resto de la comunidad, valorando así la colaboración y el aprendizaje informal.

• **Reflexionar lo aprendido tiene sentido.** Un buen cierre nos permite analizar nuestro desempeño individual y grupal, introducirnos en aprendizajes más interesantes o profundos y plantearnos cómo pudimos resolverlo de otra forma (Durfee, 2018). Todas las fichas contienen cierres interdisciplinarios para que relacionemos lo aprendido, pues así está cableado nuestro cerebro. Asimismo, contienen reflexiones tanto cognitivas como emocionales. Agregue preguntas a las propuestas y permita que ellas y ellos dirijan las reflexiones y cierres. Una buena estrategia es crear pequeños grupos para que no protagonicen siempre los mismos estudiantes (Wise, 2018).

• **Todo puede ser educativo hasta el material.** La magia educativa no está en el material, sino en lo que pueden hacer las personas reunidas con éste. Cada ficha propone materiales accesibles para cualquier centro escolar e incluso, invitamos a innovar con material de reciclaje o reúso por una educación ambiental.

INTRODUCCIÓN | PRIMARIA

Cada ficha está estructurada para fortalecer el perfil de egreso y los aprendizajes esperados de cada ficha corresponden a un ciclo. Así, en el apartado denominado Variantes de la actividad pueden encontrarse las adecuaciones sugeridas para simplificar o complejizar los aprendizajes, de acuerdo con las necesidades del grupo. La forma de organización es solamente una recomendación, ya que cada grupo puede elegir de qué otras formas pueden trabajar al interior del aula.

Las fichas contienen también un apartado denominado Recomendaciones. Como su nombre lo indica, sirven para sugerir y acompañar a quienes desean realizar la actividad con información valiosa o consultar fuentes de información que nutran los aprendizajes.

El fichero está pensado para implementarse en cualquier momento del día, donde la única condición son las ganas de aprender jugando. Aunque las fichas lo hacen, se les invita a conquistar los espacios escolares como son el patio, los jardines, la biblioteca u otros lugares que sean de su predilección para desarrollar las experiencias de aprendizaje aquí propuestas.

A veces la planeación, el currículo o los trámites de cada escuela pueden bloquear el tiempo para fortalecer un vínculo más estrecho de los docente con sus estudiantes. Sin embargo, que un docente se dé un tiempo para conectar con ellas y ellos, que se permita creer en sus alumnas y alumnos (altas expectativas), que un aprendizaje puede extenderse haciendo solamente buenas preguntas en el momento preciso, no depende de las familias o de los estudiantes, ni de las autoridades del sistema educativo, únicamente depende de cada docente; ese micro espacio de relación alumno-maestro. El clima del aula y la calidad de las experiencias de aprendizaje dependen en gran medida de la profesora o profesor. Por tanto, que cada estudiante se sienta conocido y reconocido en su escuela es privilegio y responsabilidad.

Deseamos que utilicen este fichero para innovar e incluir, aprender y desaprender, colaborar y conocerse mejor, reconstruir las fichas en grupo para mejorarlas, y en ese proceso educativo sorprenderse gratamente de sus innumerables lenguajes, al reconocer de lo que son capaces en lo individual y juntos.

INTRODUCCIÓN | PRIMARIA

Referencias

Barshay, Jill (2018). Two studies point to the power of teacher-student relationships to boost learning, The Hechinger Report, disponible en: <http://hechingerreport.org/two-studies-point-to-the-power-of-teacher-student-relationships-to-boost-learning/> [consulta: junio 2018].

Boss, Suzzie (2018). Sharing Student Work Beyond the Classroom, Edutopia, disponible en: <https://www.edutopia.org/article/sharing-student-work-beyond-classroom> [consulta: junio 2018].

Cabrera, Francisco (2018). Programa Escuelas de Tiempo Completo: resultados positivos y lecciones aprendidas, Nexos, disponible en: <https://educacion.nexos.com.mx/?p=1200> [consulta: junio 2018].

Durfee, Anna (2018). Frameworks for Reflection, Edutopia, disponible en: <https://www.edutopia.org/article/frameworks-reflection> [consulta: junio 2018].

France, Paul (2018). Personalized Learning Isn't About Tech, Edutopia, disponible en: <https://www.edutopia.org/article/personalized-learning-isnt-about-tech> [consulta: junio 2018].

Subirats, Marina (2017). "Es necesaria una asignatura de Educación en Igualdad", El País, Creando Oportunidades, disponible en: <https://aprendemosjuntos.elpais.com/especial/como-educar-en-igualdad-marina-subirats/> [consulta: junio 2018].

Wise, Mark (2018). Improving Student-Led Discussions, Edutopia, disponible en: <https://www.edutopia.org/article/improving-student-led-discussions> [consulta: junio 2018].

Whitebread, D., Neale, D., Jensen, H., Liu, C., Solis, S.L., Hopkins, E., Hirsh-Pasek, K. Zosh, J. M. (2017). The role of play in children's development: a review of the evidence (research summary). The LEGO Foundation, DK, disponible en: <http://www.legofoundation.com/es-mx/>



La intención esencial de la línea de Leer y escribir está conectada con el propósito fundamental de la enseñanza de la lengua materna español del Nuevo Modelo Educativo. En ella, se pretende que de forma lúdica: “Las y los estudiantes desarrollen su capacidad de expresarse oralmente y que se integren a la cultura escrita mediante la apropiación del sistema convencional de escritura y las experiencias de leer, interpretar y producir diversos tipos de textos”, cuestiones que resultan ser especialmente importantes ya que somos seres sociales que requerimos de estas habilidades para comunicarnos con los demás. Las competencias de lectoescritura para transformar nuestro mundo se pueden materializar si se plantean desde una perspectiva del aprendizaje a lo largo de toda la vida, esto es, aprendizaje en la vida cotidiana, en todos los contextos vitales y en modalidades de aprendizajes formales, no formales e informales para personas en todas las edades (UNESCO, 2017).

En la primaria, las y los estudiantes lograrán uno de los aprendizajes más relevantes de su vida, leer y escribir, competencias fundamentales sobre las cuales se fincará el resto de su desarrollo académico, es entonces especialmente importante que la educación básica centre toda su atención en darles las bases y estrategias adecuadas para desarrollarlas. Las habilidades de lectura y escritura tienen un sinnúmero de beneficios, sobre todo si se cultivan desde edades tempranas; leer y escribir potencia la imaginación y la creatividad, permiten aprender por propia cuenta, favorecen la capacidad de concentración así como el desarrollo de habilidades superiores del pensamiento. Una forma de hacerlo y es la propuesta que aquí ponemos a su disposición es a través de espacios de juego y esparcimiento en donde la lectura y escritura recreativas se conviertan en un acto placentero, asumimos que, si son rutinarias dejarán de ser actividades estimulantes, tanto emocional como intelectualmente.

La educación debe asignar un puesto central a la formación de lectores y escritores, quienes de manera autónoma y gracias a lo aprendido en la escuela, sean capaces de imitar a los lectores eficientes y aplicar algunas de sus estrategias como: identificar palabras claves desconocidas y deducir su significado gracias al contexto, verificar hipótesis, relacionar la nueva información con sus experiencias previas, aclarar confusiones regresando un par de párrafos en la lectura, retener información relevante, entre otras habilidades.

Será importante que el docente como guía y promotor de las habilidades de lectura y comunicación, tome en consideración las siguientes recomendaciones que forman parte importante de la propuesta de



trabajo de *Leer y escribir* que a continuación se presentará:

-Tener una biblioteca en el aula con materiales de lectura apropiados, atractivos y variados, los cuales se encuentren al alcance de las y los alumnos. En relación con esto, será importante que se promueva el uso de la biblioteca escolar y pública, así como las visitas a librerías y ferias de libros para formar su biblioteca personal.

-Dar libertad de elección a las y los estudiantes sobre los libros y materiales que leerá, así como de las actividades y productos con los cuales mostrará el logro de los aprendizajes esperados.

-Impulsar la imaginación y animar a las y los alumnos a escribir sus propias historias y textos.

-Generar espacios de diálogo, discusión en intercambio de experiencias de lectura y escritura.

-Verificar si se presentan problemas mecánicos de lectura y/o escritura y que cada estudiante muestre una buena comprensión, solamente así se desarrollará el gusto por la lectura.

El vínculo que se genera entre cada profesor con sus estudiantes es quizá lo más importante en el aprendizaje (Barshay, 2018; Latapí, 2009). Por ello, las fichas que aquí les proponemos plantean experiencias que responden a las sugerencias antes mencionadas y dan oportunidades de trabajar en un ambiente divertido, cercano y cálido las habilidades de leer y escribir. Se proponen actividades colaborativas que permitan que los estudiantes aprendan juntos y pongan en práctica sus habilidades en contextos reales y atractivos para ellas/ellos. Jugar, cantar, pintar, dialogar o compartir son ejemplos de acciones que se viven de manera frecuente en las actividades y en las que idealmente la maestra o maestro se involucre aprendiendo junto con su grupo.

Cada una incluye recomendaciones y se citan textos de apoyo para enriquecer el trabajo docente. Cada ficha contiene sugerencias de vídeos que presentar al grupo a modo de hacer que la actividad sea más llamativa y significativa para las y los estudiantes.

Las variantes permiten hacer una diferenciación de acuerdo a la edad y desarrollo de las y los estudiantes



especialmente para aquellos que se encuentran en proceso de aprendizaje de la lectoescritura.

Una última recomendación para los docentes: “Leer y escribir más que sólo enseñarse, se ejemplifican”; una o un maestro que realmente ama y practica la lectura y escritura tiene mejores posibilidades de lograr que sus estudiantes hagan lo mismo. Esperamos que esto sirva como un llamado al crecimiento personal y que disfruten con sus grupos el placer de aprender a leer y escribir.

Referencias

Barshay, Jill (2018). Two studies point to the power of teacher-student relationships to boost learning. The Hechinger Report, disponible en: <http://hechingerreport.org/two-studies-point-to-the-power-of-teacher-student-relationships-to-boost-learning/> [consulta: mayo 2018].

Latapí, Pablo (2009). Finale prestissimo. Pensamientos, vivencias y testimonios, en Fondo de Cultura Económica (FCE).

UNESCO (2017). Notas sobre política No 7 del UIL. Las competencias en lectoescritura y aritmética desde una perspectiva del aprendizaje a lo largo de toda la vida, disponible en: <http://unesdoc.unesco.org/images/0024/002470/247094s.pdf> [consulta: junio 2018].



FICHA INTRODUCTORIA PRIMARIA

LEER Y ESCRIBIR EN LENGUA INDÍGENA

Las fichas de Leer y escribir en lengua indígena responden al derecho de las alumnas y los alumnos a ser educados desarrollar, preservar, rescatar, comunicarse y difundir su lengua materna indígena desde la oralidad, la escritura y la lectura, tomar en cuenta sus saberes culturales, su contexto, su cosmovisión, que a lo largo de generaciones han mantenido viva desde un enfoque lúdico formativo.

El Nuevo Modelo Educativo pone la pauta para que estas fichas se desarrollen desde un enfoque socioconstructivista, y cada una de ellas parten de la indagación de los saberes previos, lo que permiten que el aprendizaje sea significativo. Es importante mencionar que todas las propuestas que aquí se plantean, conservan como referente el perfil de egreso de primaria, para ello, ofrecen una transversalización de los aprendizajes utilizando el juego como herramienta lúdica para la adquisición de nuevos aprendizajes. Aprender de la milpa, por ejemplo, implica relacionar aprendizajes matemáticos y de ciencias naturales, en el marco de la producción de textos y la oralidad.

Las fichas manejan en distintas proporciones los 14 principios pedagógicos que plantea el Nuevo Modelo Educativo, teniendo particular énfasis: poner al estudiante y su aprendizaje en el centro del proceso educativo, tener en cuenta los saberes previos, ofrecer un acompañamiento al aprendizaje, motivación intrínseca del estudiante y apreciar la diversidad como fuente de riqueza.

Las secuencias que se ofrecen en estas fichas siempre inician con una actividad lúdica, que posibilita a cada participante vivir una dinámica divertida y simultáneamente la integración de todo el grupo a la actividad. La mayoría de las fichas proponen que se organicen en equipos, y que éstos decidan de qué manera presentar sus productos. En varias fichas, durante la secuencia, se les presenta una terna de estrategias para desarrollar sus investigaciones o indagaciones, es la anhelada participación de las niñas y niños en sus aprendizajes. Invitamos a las maestras y maestros a mirar estas actividades sin desestimar la importancia que tiene -para todos- que los estudiantes tomen el control de su proceso de aprendizaje.



Ciertamente jugamos y decidimos, y en ese proceso aprendimos. Por ello, en cada cierre de actividad se busca un espacio de reflexión, tanto de lo cognitivo como lo emocional. Asimismo, estas actividades son propuestas pedagógicas y por tanto, serán superadas en la realidad y justamente propician en cada cierre, pensar en conjunto cómo podrían extenderse los aprendizajes, qué pudo descubrirse de otras formas, cómo se cruzan y conectan los aprendizajes vistos.

No es asunto menor comentar el tema de materiales. Se proponen materiales de fácil adquisición, que se adecuan a los presupuestos de las escuelas y que pueden sustituirse con material reciclado, natural de la región y de desecho. Se proponen recursos tecnológicos, que en su mayoría se realizan con el apoyo del celular.

Resulta importante comentar que el presente fichero, asume una diversidad de contextos de aula, considerando que la gran mayoría de las escuelas de las comunidades indígenas son multigrado. Por ello, podrá observarse que las actividades de las fichas abarcan más de un ciclo escolar, incluso con los seis grados simultáneamente.

Por otra parte, las temáticas incorporan saberes comunitarios que son fácilmente adaptables en cualquier comunidad indígena de toda la república porque se refieren a saberes y costumbres familiares, de contexto comunitario, del entorno ambiental, de costumbres y tradiciones, y de historia local. De igual manera se pueden propiciar proyectos que vayan al hogar y a la escuela, todo esto dependiendo del interés de las alumnas y alumnos, así como de la creatividad e innovación de las y los docentes debido a su vinculación con los diversos aprendizajes esperados y perfil de egreso propuesto en el Nuevo Modelo Educativo.



FICHA INTRODUCTORIA PRIMARIA

JUGAR CON NÚMEROS Y ALGO MÁS

Diego Alonso Cuevas, matemático y psicólogo español, quien ha estudiado por años los procesos del razonamiento, plantea que el desagrado o rechazo a las matemáticas se debe a múltiples factores. Uno de ellos es que al enseñarse, las niñas y niños no ven mucha relación entre lo que aprenden en el aula y su entorno: “no les solucionan ningún problema cercano, así que resolver ecuaciones no puede competir ni de lejos con el atractivo de un partido de fútbol, de un videojuego o de un chat con los amigos, actividades que además requieren menos esfuerzo” (Rius, 2015). Cuevas afirma que algunos expertos en el tema han planteado que la diferencia entre amarlas y odiarlas está en la calidad y capacidad de motivación de la profesora o profesor con los que se inicie su aprendizaje (Rius, 2015).

Por ello, la primaria representa una etapa decisiva en la adquisición del gusto por las matemáticas. En el Nuevo Modelo Educativo (NME) se proponen experiencias de aprendizaje en la resolución de problemas como principal enfoque pedagógico, encaminado al fortalecimiento del pensamiento lógico y del razonamiento matemático, al mismo tiempo que favorece una actitud positiva hacia el estudio de esta asignatura.

La línea de trabajo Jugar con números y algo más ofrece una gran oportunidad para consolidar los aprendizajes esperados del Nuevo Modelo Educativo. El presente fichero constituye una propuesta didáctica con la cual, el uso de materiales manipulables y las actividades lúdicas, permiten que los contenidos matemáticos resulten atractivos para las y los alumnos. Con ello, se busca facilitar la comprensión de conceptos, el uso de técnicas y métodos, así como la toma de decisiones para identificar, plantear y resolver problemas en diversas situaciones.

El diseño de las fichas de trabajo de Jugar con números y algo más atiende principalmente las siguientes orientaciones pedagógicas, desde una perspectiva lúdica:

- Comprensión de la situación implicada en el problema.
- Planteamiento de rutas de solución.
- Trabajo individual, colaborativo y grupal.
- Manejo adecuado del tiempo.
- Diversificación del tipo de problemas.

JUGAR CON NÚMEROS Y ALGO MÁS



La implementación de las actividades permite transitar de planteamientos sencillos a problemas cada vez más complejos. Partimos de casos entendibles para las y los estudiantes, con la finalidad de primero atrapar su interés y luego encauzarlos hacia la exploración de otros casos con mayor dificultad. Al respecto, cabe aclarar que para conseguir este importante avance es conveniente retomar la concepción de la resolución de problemas, como meta para que usen de manera flexible sus saberes previos y, como medio para que desarrollen sus propios procedimientos de resolución en el aprendizaje de los contenidos matemáticos. De esta forma se valora y fortalece el pensamiento matemático, coadyuvando a lograr el perfil de egreso, que persigue ampliar los conocimientos de técnicas y conceptos matemáticos para plantear y resolver problemas con distinto grado de complejidad, así como para modelar y analizar situaciones.

Para tener éxito en el desarrollo de las actividades, se sugiere que la o el docente considere las siguientes recomendaciones:

1. Lea previamente todo el contenido de la ficha.
2. Resuelva los ejercicios propuestos, para que identifique las posibles dificultades que presentarán sus estudiantes.
3. Anticipe los errores que pueden surgir para usarlos como fuente de aprendizaje.
4. Prepare o solicite los materiales necesarios.
5. Gestione lo correspondiente a espacios físicos y distribución de mobiliario.
6. Considere las adecuaciones pertinentes de acuerdo a las características y necesidades de su grupo.

Una última recomendación clave. Estudios recientes han encontrado que, fortalecer en los estudiantes la creencia de que pueden resolver cualquier problema matemático tiene repercusiones fundamentales en sus logros de aprendizaje (OECD, 2015). La razón y la emoción trabajan conectadas, funcionan a la vez, en cada pensamiento racional hay una emoción (Punset, 2017). Un gesto, palabra o frase amable como: “a ti sí se te pueden dar las matemáticas” o “estoy seguro que puedes lograrlo”, puede cambiarle la seguridad, confianza, gusto y por consecuencia logro en el aprendizaje de las matemáticas. Hacerlo negativamente también puede condenar su desempeño, afectar su autoestima o visión de sus capacidades, así de poderosa es la palabra de cada docente. Por ello, no dude en mostrarles que cree en la capacidad que tiene cada una y cada uno para lograrlo, será importante buscar un equilibrio entre asignar problemas desafiantes y alcanzables. Los problemas fáciles promueven que se vuelva aburrida la sesión y las



FICHA INTRODUCTORIA PRIMARIA

JUGAR CON NÚMEROS Y ALGO MÁS

inalcanzables frustrantes; ahí el reto docente. Para ello, cada ficha contiene tanto recomendaciones como variantes para acompañarle en su trabajo pedagógico.

La tecnología de una computadora o teléfono inteligente, los transportes, la investigación médica, los bancos, una misión espacial, el mercado y la ecología tienen una relación bellísima e indispensable con las matemáticas que usted puede mostrarle a sus grupos. Es así, que el objetivo principal de las fichas de trabajo es ofrecer oportunidades a las y los estudiantes para que de forma lúdica reflexionen acerca de lo que saben, lo que están aprendiendo y lo que les falta por aprender, haciendo de esta forma efectiva el postulado de la Educación Matemática: “el alumnado tiene el derecho y el deber de recibir una excelente formación matemática”.

Referencias

Rius, Mayte (2015). ¿Por qué muchos estudiantes odian las matemáticas? La Vanguardia, disponible en: <http://www.lavanguardia.com/vida/20150521/54431772174/estudiantes-odian-matematicas.html> [consultado en abril de 2018].

OECD (2015), “¿Hasta qué punto confían los alumnos en su capacidad para resolver problemas de matemáticas?”, PISA in Focus, No. 56, OECD Publishing, Paris, disponible en: <http://educalab.es/documents/10180/18220/pisa-in-focus-n56esp.pdf/20c1d5be-9495-4f13-835f-e8cc4aefc602> [consultado en junio de 2018].

Punset, Elsa (2017). “Sed los entrenadores emocionales de vuestros hijos”, El País: Creando oportunidades, en: <https://aprendemosjuntos.elpais.com/especial/ensena-a-tus-hijos-a-elegir-entre-el-amor-y-el-miedo-elsa-punset/> [consultado en junio de 2018].



FICHA INTRODUCTORIA PRIMARIA

EXPRESAR Y CREAR CON ARTE

Cada niña y niño nace con creatividad, pero debe estimularse en el entorno (Bosch, 2017). Las niñas y los niños en educación primaria se encuentran en una etapa de formación decisiva para desarrollar todo su potencial, basado en el gusto por aprender. El arte es una vía para ello ya que les permite expresarse, comunicarse, manifestar pensamientos por diversos medios y aprovechar todas sus capacidades para generar conocimiento. Es una potente herramienta para impulsar el desarrollo socioemocional e intelectual a través de múltiples formas de expresión o lenguajes, desde donde pueden comprender el mundo, a sí mismas y mismos, a otras y a otros.

De acuerdo con el Nuevo Modelo Educativo los estudiantes aprenden a través del arte nuevas formas de comunicarse y expresarse de manera original, única e intencional mediante el uso del cuerpo, los movimientos, el espacio, el tiempo, los sonidos, las formas y el color. La Línea de trabajo Expresar y crear con arte aporta elementos para establecer vínculos de pertenencia a una cultura y para el disfrute del arte como propuesta formativa para el desarrollo integral, a partir de la experimentación de diversas manifestaciones artísticas como la música, la danza, el teatro y las artes visuales.

Las fichas están basadas en la pedagogía de Reggio Emilia, enfoques de expresión corporal y musical, así como técnicas de expresión artística. Presentan actividades para promover que las niñas y los niños desarrollen de manera lúdica su sensibilidad, creatividad e imaginación, identifiquen sus cualidades y las de otros, aprecien y respeten la cultura propia y del lugar donde viven, identifiquen sus emociones y experimenten diversas manifestaciones artísticas ya sean musicales, sonoras, visuales, teatrales o dancísticas que les permitan formar nuevos significados.

Para favorecer un buen desarrollo de las actividades, es importante propiciar un ambiente de participación donde todas y todos puedan hablar y compartir su mundo interior mediante diversas experiencias y manifestaciones artísticas, privilegiando los procesos más que los productos finales, para lo cual es importante tener presentes las siguientes recomendaciones:

1. Leer previamente todo el contenido de las fichas.
2. Recolectar los materiales necesarios.
3. Realizar previamente las actividades para prever cualquier eventualidad o dificultad.
4. Preparar o solicitar a las y los niños, los materiales necesarios.



5. Realizar las adecuaciones pertinentes de acuerdo con las características y necesidades de cada grupo.
6. Recuperar siempre las emociones vividas y los aprendizajes generados.
7. Mantener un ambiente de respeto, confianza y colaboración.

En suma, el principal objetivo de las fichas de trabajo es ofrecer oportunidades a las niñas y los niños para que reflexionen y compartan acerca de lo que sienten, lo que experimentan o aprenden y lo que pueden crear y comunicar, a partir de incontables maneras de expresión. Loris Malaguzzi, creador de la filosofía pedagógica Reggio Emilia planteaba que “los niños tienen 100 maneras de expresarse, pero les robamos 99” (Cagliari, Catagnetti, Giudicci, Rinaldi, Vecchi y Moss, 2017). Invitemos y acompañemos a las niñas y los niños a explorar esos lenguajes sin imponerles límites, sí es posible diseñar un mundo mejor empezando por la escuela.

Referencias

Bosch, Rosan (2017). “Podemos diseñar un mundo mejor empezando por la escuela”, en El País, creando oportunidades, disponible en: <https://aprendemosjuntos.elpais.com/especial/escuelas-que-desatan-la-creatividad-rosan-bosch/> [consulta: junio 2018].

Cagliari, Paola, Catagnetti, Marina, Giudicci, Claudia, Rinaldi, Carla, Vecchi, Ve, Vecchi y Moss, Peter. (2017). Loris Malaguzzi y las escuelas de Reggio Emilia. Una selección de textos y discursos de 1945 a 1993. Ediciones Morata S.L., 500 pp. Puede ver también: <https://youtu.be/YfZaGj33gwM>



FICHA INTRODUCTORIA PRIMARIA

APRENDER A CONVIVIR

La escuela primaria ofrece un momento evolutivo a nivel cognitivo y social para comprender conocimientos, desarrollar actitudes y ejercer acciones que enriquezcan la percepción del entorno social. En estas edades, las niñas y niños reafirman su autonomía, por lo que es el momento ideal para incorporar conciencia sobre la colectividad, la toma de decisiones empática y la comunicación asertiva.

La presente línea de trabajo educativo de Aprender a Convivir consta de diez fichas cuya estructura permite al docente encontrar de forma rápida y práctica actividades que puede realizar de forma lúdica en cualquier momento de la jornada escolar, ya sea para romper la dinámica en un determinado momento del día, profundizar un aprendizaje. Cada una de las actividades contribuye directamente al desarrollo de habilidades que se esperan en el perfil de egreso del estudiante. Se abordan temáticas que favorezcan la conciencia de la importancia de conocerse a sí mismo para autorregularse y acceder a la autonomía. Además se propician experiencias para negociar con empatía y aprender a incorporar perspectivas distintas a las propias y construir colectivamente conceptos y acuerdos dentro del diseño de proyectos.

Las fichas presentadas proponen entornos de aprendizaje diversos con un enfoque constructivista y lúdico, que buscan propiciar oportunidades a las niñas y niños para adquirir habilidades, actitudes y experiencias para convivir pacíficamente y resolver conflictos democráticamente. En este sentido se le da un amplio espacio (últimas cinco fichas) a las prácticas restaurativas en un nivel preventivo que permitirá a la comunidad escolar reflexionar sobre su postura ante los problemas disciplinarios.

Las fichas ponen énfasis en la perspectiva de género y la paz, lo que implica que el docente empiece consigo misma(o) al estimular capacidades, habilidades y actitudes que los lleven a capitalizar su propia experiencia, a pensar, a preguntar, a expresarse en relación con su propia capacidad. Todo ello para favorecer la capacidad en el estudiante el diálogo que rechace todo tipo de discriminación y violencia. Es importante abrir los ojos del mundo masculino y femenino para las niñas y los niños, y reflexionar en torno a ello (Subirats, 2017).

Para enriquecer aún más la experiencia, cada ficha sugiere al docente que realice un diagnóstico grupal sobre el nivel de desarrollo que tienen sus alumnas y alumnos en los aprendizajes esperados de ambas áreas: educación socio emocional y formación cívica y ética. Con base en ello, se pueden priorizar actividades que generen oportunidades para ejercer las habilidades y actitudes que hacen falta.



Importa lo que hacen las escuelas para fortalecer los derechos. Las prácticas escolares que propician la discusión de temas controvertidos son importantes para los estudiantes y para favorecer actitudes igualitarias en las escuelas (IEA, 2018; 2018a).

México necesita ciudadanos capaces de resolver pacíficamente sus diferencias, transitar del respeto al aprecio por nuestra diversidad y replantear esquemas de pensamiento que favorezcan la convivencia social. La escuela es, por excelencia, un laboratorio privilegiado para consolidar dichas herramientas. Por ello, deseamos que con las actividades propuestas por el fichero de Aprender a Convivir se favorezcan entre otras habilidades, un ejercicio responsable de la libertad, un sentido de pertenencia y valoración de la diversidad, la solución restaurativa de conflictos, así como una convivencia con sentido de justicia y apego a la legalidad con un enfoque lúdico y divertido.

Referencias

International Association for the Evaluation of Educational Achievement (IEA) (2018). Teaching Tolerance in a Globalized World, IEA Research for Education 4, disponible en: https://doi.org/10.1007/978-3-319-78692-6_6 [consultado en: junio 2018].

(IEA, 2018a). Informe latinoamericano del ICCS 2016. Percepciones de los jóvenes acerca del gobierno, la convivencia pacífica y la diversidad en cinco países de América Latina, IEA, disponible en: <https://iccs.iea.nl/resources/publications/single-publication/news/informe-latinoamericano-del-iccs-2016-percepciones-de-los-jovenes-acerca-del-gobierno-la-convivenc/> [consultado en: junio 2018].

Subirats, Marina (2017). "Es necesaria una asignatura de Educación en Igualdad", El País, Creando Oportunidades, disponible en: <https://aprendemosjuntos.elpais.com/especial/como-educar-en-igualdad-marina-subirats/> [consulta: junio 2018].



FICHA INTRODUCTORIA PRIMARIA

APRENDER CON TIC

Hoy en día, Aprender con TIC es uno de los retos más importantes que tenemos las personas sea cual sea nuestra línea de trabajo e interés. La velocidad con la que esta rama evoluciona es impredecible y todos debemos integrar a nuestros objetivos de formación integral el desarrollar la habilidad de adaptarnos a este tipo de cambios. Aprender con TIC es una línea de trabajo que requiere mucha curiosidad, experimentación y manipulación de herramientas, y justo es esto lo que buscamos lograr a través de las actividades que se proponen en estas fichas.

En una línea de trabajo educativa transversal, por ello a lo largo de las fichas podrás encontrar actividades lúdicas y diversas que integran diferentes aprendizajes y habilidades a desarrollar: pensamiento crítico y reflexivo, análisis, síntesis de información y habilidades de autorregulación, comunicación e investigación. Algunas tienen como objetivo aprender un poco más de la TIC. Otras tienen como objetivo la integración de aprendizajes de diferentes materias. Y por último, hay actividades que buscan focalizar nuestra atención y autoconsciencia, iniciando un espacio de reflexión y diálogo sobre diferentes procesos cognitivos y emocionales.

Las actividades buscan abordar el aprendizaje de una manera divertida. De esto parte la propuesta de que seas tú la o el primero que se divierta y transmita la emoción por explorar y aprender algo nuevo a la comunidad de aprendizaje. Todas las actividades pueden ser tan breves o extensas como tú lo desees. Ten libertad de adaptarlas a contenidos de diferentes asignaturas e intereses para explotarlas al máximo. Si así lo desees, procura ampliarlas hasta desarrollar proyectos que integren a toda la comunidad de aprendizaje. Dialogar con tus alumnas y alumnos puede ayudarte a profundizar en temas que les apasionen y así poder engancharles y retarles asertivamente.

Debido a que estamos planteando actividades y aprendizajes a partir de tecnologías, para Aprender con TIC, si no cuentas con los materiales necesarios no te cierres a las posibilidades. Lee detenidamente la actividad y piensa en alternativas creativas con las que puedas reemplazar o agregar materiales para llevarla a cabo. Asimismo, si no cuentas con suficientes herramientas para todas las y los alumnos, puedes pensar en actividades de integración para que todos puedan aprender.



Por último, siendo una línea de trabajo transversal, considera las siguientes recomendaciones:

- Realizar actividades nuevas siempre es un reto. Toma tu tiempo para observar qué es lo que está pasando durante el desarrollo de la actividad.
- Demos la oportunidad a nuestros alumnos de tomar diferentes roles y de explorar alternativas para la solución de problemas.
- Cuando te presenten ideas nuevas, trata de no decir “Mmm sí, pero...” a las personas. Esta frase, en la mayoría de las situaciones, mata la curiosidad. Intenta mejor preguntar “¿por qué?”, en repetidas veces, hasta que la persona tenga más clara su perspectiva y tome la decisión de seguir adelante con ella o modificarla.
- Al terminar la actividad, toma unos minutos para reflexionar: ¿Qué salió bien? ¿Cómo puedo hacerlo mejor la próxima vez? También puedes hacer preguntas a tus alumnas y alumnos para saber qué les pareció la actividad y pensar en qué cambios positivos podrías hacer.
- Haz lo posible para que el ambiente dentro del espacio de aprendizaje sea pacífico y amigable. A nadie nos gusta aprender en un ambiente inseguro y amenazador.

Cada ficha que proponemos esperamos sea una experiencia de aprendizaje para todo el grupo, incluídos sus maestras y maestros. La participación, la toma de decisiones y la autonomía de cada integrante son muy importantes, por lo que este bloque de diez fichas les brinda una flexibilidad para ampliar cuanto ustedes los aprendizajes de cada propuesta. Recuerden: “La tecnología solo es una herramienta. En términos de lograr que las y los niños trabajen juntos y motivarlos, las y los maestros son los más importantes” - Bill Gates, fundador de Microsoft.



FICHA INTRODUCTORIA PRIMARIA

VIVIR SALUDABLEMENTE

La educación del siglo XXI enfrenta retos que pueden ser abordados desde perspectivas y paradigmas que refresquen y enriquezcan la tarea docente. En el nivel primaria, la educación socioemocional orienta y sustenta los aprendizajes que garanticen el desarrollo de una vida saludable, la cual se traduzca en oportunidades para que los estudiantes a través del autocuidado logren ser felices, perseverantes, determinados y congruentes.

Sentir primero, pensar después forma parte de un paradigma que movilice el trabajo educativo desde la perspectiva de las emociones. Revitalizar la práctica docente para cumplir con los rasgos del perfil de egreso obliga al cambio y a la innovación. Ello, engloba una perspectiva lúdica y disruptiva de una educación basada en el desarrollo de todas las facultades del ser humano.

El conjunto de fichas aquí propuestos puede convertirse en una oportunidad para movilizar saberes que no enfatizan únicamente la mera transmisión de conocimientos, sino vivir desde el sentir la práctica educativa; innovar para obtener resultados diferentes. La docencia debe recuperar el gozo y la emoción por hacer de cada clase un momento para crecer, reír, y soñar.

Vivir saludablemente propine un cambio de hábitos, los cuales permitan realizar profunda transformaciones personales en todos los participantes, incluidos los docentes, a través del trabajo educativo cotidiano en las escuelas.

El presente conjunto de fichas invita a las y los docentes a ser mediadores del aprendizaje, invitando a poner un énfasis en el proceso de las actividades. Las y los titulares de los grupos tendrán en las fichas un conjunto de ideas que pueden convertirse en un primer punto de partida para el diseño de actividades situadas. En este proceso se invita a vivir la educación con gozo propiciando ambientes incluyentes, democráticos, sanos y pacíficos.

La pedagogía centrada en la Ética del cuidado permite que el grupo externe sus necesidades y reflexiones en torno a los hábitos saludables. El carácter lúdico de las actividades propuestas en las fichas permitirá a los estudiantes desarrollar competencias socioemocionales y de autocuidado que puedan manifestarse en diversos contextos, de esta manera los ambientes sanos se construyen social y holísticamente de manera responsable.

El Nuevo Modelo Educativo es el referente epistemológico y metodológico del conjunto de las fichas

FICHA INTRODUCTORIA PRIMARIA

VIVIR SALUDABLEMENTE



propuestas, se retoman en ella las dimensiones del aprendizaje emocional: el autoconocimiento, la autoestima, la autorregulación, la empatía y el trabajo colaborativo. Las actividades propuestas de carácter holístico consideran la libre expresión en esta línea de trabajo, de esta manera las fichas se consideran como herramientas que permitirán a los docentes plantear retos cognitivos que movilicen los saberes de las y los estudiantes enriqueciendo una actitud propositiva y autoreflexiva.

La línea de trabajo para Vivir saludablemente ofrece oportunidades para que los docentes incorporen la música y el lenguaje de las artes como elementos imprescindibles para la creación de ambientes favorables -no solo de gozo- sino también de salud emocional y del espíritu. Considerando lo anterior se sugiere a las y los docentes acercarse al conocimiento y disfrute de diversos tipos de música (clásica, tradicional, jazz, popular, entre otras) así como a las diversas manifestaciones del arte, el cual también permite un equilibrio en la autoconstrucción de hábitos de vida saludables. En esta línea se invita también a que los colectivos docentes conozcan con mayor detalle sobre la filosofía de la ética del cuidado y las ideas de Bernardo Toro, quien propone un cambio radical de paradigma que permita a las organizaciones educativas brindar oportunidades desde la praxis cotidiana para la mejora de hábitos que nos lleven a una vida saludable.

Gracias a la flexibilidad de las propuestas que plantea la presente línea, invitamos a que cada educador se apropie de éstas y logre transformarlas según sus propios estilos pedagógicos. Se sugiere que las y los docentes registren, compartan y difundan las adecuaciones que pueden hacer de las mismas fichas, garantizando de esta forma un trabajo colaborativo que favorezca el crecimiento y aprendizaje entre pares.

¿Cómo vamos a resolver esta paradoja, por un lado, hemos hecho todo para desaparecer como especie y por otro, hemos creado las condiciones para reconocernos como una especie?, ¿cuál es el paradigma que va a conducir nuestras acciones? Es importante descubrir que el autocuidado de una vida saludable puede reparar daños, aprender a crear vínculos, reconocer al otro y crear un mundo mejor a partir de acciones, diálogos, reflexiones y hábitos cotidianos que propiciemos en la escuela (Toro, 2012).

Referencias

Toro, Bernardo (2012). Bernardo Toro. El Cuidado, disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=1AQLkAT6xmE> [consultado: junio 2018]

Secretaría de Educación Pública

Otto Granados Roldán

Subsecretaría de Educación Básica

Javier Treviño Cantú

Encargado de los Trabajos de la Dirección General de Desarrollo de la Gestión Educativa

Secretario Técnico Directivo Nacional “La Escuela al Centro”

Pedro Velasco Sodi

Director General Adjunto de Innovación

José Luis Márquez Hernández

Revisión Técnico-Pedagógica

Ivonne Santillán Olivares

Francisco Javier Moreno Barrera

Primera edición, 2018

D.R. © Secretaría de Educación Pública 2018

Argentina 28, Centro,

C.P. 06029, Ciudad de México

Impreso en México

Distribución gratuita-Prohibida su venta

“Este Programa es de carácter público, no es patrocinado ni promovido por partido político alguno y sus recursos provienen de los impuestos que pagan todos los contribuyentes. Está prohibido el uso de este Programa con fines políticos, electorales, de lucro y otros distintos a los establecidos. Quien haga uso indebido de los recursos de este Programa deberá ser denunciado y sancionado de acuerdo con la ley aplicable y ante la autoridad competente”.

Artículos 7 y 12 de la Ley Federal de Transparencia y Acceso a la Información Pública Gubernamental.

“Este Programa es financiado con recursos públicos aprobados por la Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión y queda prohibido su uso para fines partidistas, electorales o de promoción personal de los funcionarios”.

Ley Federal de Transparencia y Acceso a la Información Pública Gubernamental.

“Este Programa es público, ajeno a cualquier partido político. Queda prohibido el uso para fines distintos al desarrollo social”. Artículo 28 de la Ley General de Desarrollo Social”.

Realizado por

Cien Lenguajes del Niño, A.C.

Coordinador General

Manuel Ricardo Bravo Valladolid

Leer y Escribir

Theresia Pfenich Díaz

Leer y Escribir en Lengua Indígena

Ricardo Enrique Cetina Flores

Jugar con Números y algo más...

M. Guadalupe Leal Zamorano

Expresar y Crear con Arte

María de Lourdes Pacheco Cámara

Aprender a Convivir

Ivonne Torres Morales

Aprender con TIC

María de Lourdes Septién del Cueto

Vivir Saludablemente

Hilario Rafael Sampedro Martínez

Revisión Didáctica

Sandra Cecilia Amador Jiménez
Gabriela Contreras Rodríguez

Perspectiva incluyente

Manuel López Pereyra

Revisión de Estilo

Ruth Karina Orozco Hernández

Diseño

La Maga Films

Concepto

Alejandro Cabrera

Ilustración

Christian Sarabia

Diseño Gráfico

Valeria Gómez



Números juguetones

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

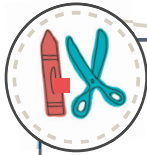
Segundo ciclo.

Número, álgebra y variación

Lee, escribe y ordena números naturales hasta de cinco cifras.



Trabajo Grupal



Material:

- Para cada estudiante un número dibujado en tela pellón o en hoja de papel y un segurito.

Variantes de la actividad:

En el primer ciclo, se puede trabajar con tres cifras y quitando la condición de las cifras fijas.

En el tercer ciclo, se puede trabajar con números de seis cifras o más.

1

Las niñas y los niños salen al patio para jugar con los números. Pueden sugerir una estrategia para formar equipos de cinco o seguir estos pasos: formen cinco filas de la misma cantidad de personas, si sobran niñas o niños, ellos se desempeñarán como ayudantes del coordinador; los integrantes de cada fila portarán un dígito (una fila el 1, otra el 2, otra el 3, otra el 4 y la última el 5); ahora, pueden integrar equipos de cinco, de tal manera que cada equipo cuente con las cinco cifras consecutivas (1,2,3,4 y 5).

2

El coordinador (docente o estudiante) propone las reglas del juego: cada equipo formará un número de cinco cifras que sea distinto a los que formen los otros equipos. Habrá dos cifras fijas y tres movibles; entonces tenemos que ponernos de acuerdo sobre cuáles serán las cifras fijas y en qué posiciones se colocarán (decenas de millar, unidades de millar, centenas, decenas, unidades), para que sean respetadas por todos los equipos.



3

Una vez acordadas las condiciones, las y los integrantes de cada equipo forman su número de cinco cifras, verificando que no se repita en los otros equipos. Si hay ayudantes del coordinador, serán los encargados de revisar que no se repitan los números formados por los equipos.

4

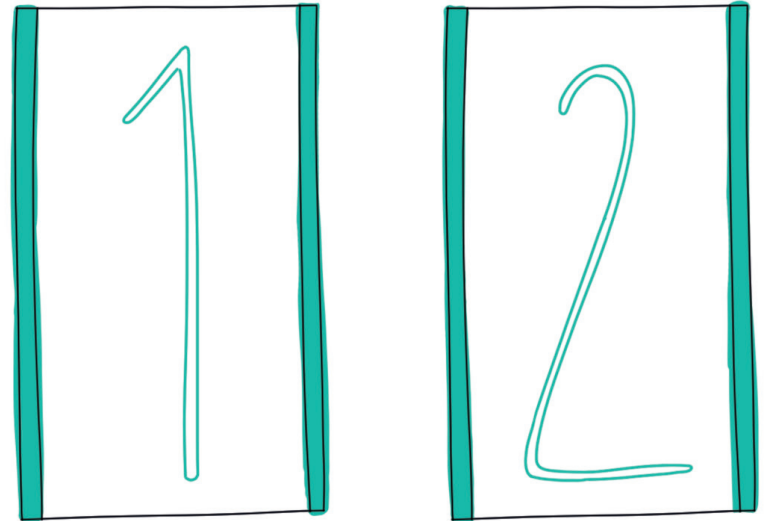
Enseguida el coordinador (a) invita a que los equipos se ordenen de tal forma que los números que formaron se visualicen del menor al mayor o viceversa; el grupo decide la distribución para esta actividad (puede ser en forma de círculo, semicírculo o fila).

Recomendaciones

- Se sugiere elaborar con anticipación los números en tela pellón o en hojas de papel.
- Se recomienda consultar el siguiente material como apoyo sobre el orden de los números que puede enriquecer la actividad:
- Secretaría de Estado de Educación. (2005). "Ordenemos números", en Escuela Multigrado Innovada, Guía para el aprendizaje, Matemáticas, Tercer grado (21-26). República Dominicana: SEE. Recuperado de <http://bit.ly/2mqOa3A>

5

Concluimos analizando en plenaria la experiencia vivida, a partir de los siguientes cuestionamientos: ¿cómo me sentí al trabajar en equipo?, ¿cómo nos pusimos de acuerdo?, ¿cómo me sentí al querer formar un número diferente a los de los otros equipos, teniendo sólo tres cifras movibles?, ¿tiene relación el título con el desarrollo de la actividad?, ¿qué cambios se le pueden hacer? Es importante considerar que con tres cifras movibles sólo pueden formarse seis combinaciones, por lo que si hay más de seis equipos forzosamente se repetirán uno o más números.



6

Reflexionamos de qué otra manera podemos abordar el tema para otra materia, qué actividades podrían ser, por qué y para qué nos serviría.



¡Sálvese quien pueda!

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

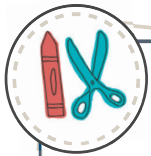
Segundo ciclo.

Número, álgebra y variación

Resuelve problemas de suma y resta con números naturales hasta 10 000. Usa el algoritmo convencional para restar.



Grupal



Material:

- Un gafete para cada estudiante con su número de lista y un segurito.

Variantes de la actividad:

En el primer ciclo, sólo reunir pares con pares e impares con impares, sin importar cuánto sumen. Se les puede pedir que ambos números terminen con la misma cifra.

En el tercer ciclo, se puede realizar la actividad sin usar gafetes y, en el juego de entrada, en lugar de brincar pueden dar pasos o pararse unos y sentarse otros; el objetivo es que identifiquen quiénes son pares y quiénes impares.

Las niñas y los niños forman un círculo y cada quien se coloca su gafete, luego el coordinador los invita a jugar "pares y nones", de la siguiente forma:

- Al decir pares, todas y todos los que tengan un número par dan dos saltos hacia el frente y los demás permanecen en su lugar.
- Al decir nones, quienes tengan un número impar darán un salto hacia atrás.
- Al decir números, los pares dan dos saltos hacia atrás y los impares un salto al frente, de forma que todos lleguen a su lugar de origen. El grupo puede proponer otras reglas para el juego.



2

En seguida, participamos en el juego “sálvese quien pueda”, sugiriendo que:

- Imaginemos que nos embarcamos en un barco y que está a punto de hundirse.
- Hay muchos salvavidas, pero sólo tienen capacidad para dos personas cada uno.
- ¿Cómo se formarán las parejas para salvarse? Pueden cumplir con las siguientes condiciones:
- Primera: los números de sus gafetes tienen que sumar 40.
- Segunda: sólo se pueden juntar pares con pares e impares con impares.
- Además, ¿cuánto tiempo creen que sea conveniente para encontrar a su pareja y salvarse? (El tiempo será el resultado de la negociación entre los estudiantes y el coordinador).

Recomendaciones

- Se sugiere elaborar con anticipación los gafetes. Se recomienda consultar el siguiente material para repasar la resta. Fichas de números y operaciones para 3° de Primaria. Recuperado de <http://bit.ly/2L9coyh>

4

Al concluir el tiempo acordado, les propone a las parejas que se distribuyan en dos grupos, en uno las que tienen números impares y en otro las que tienen pares.

5

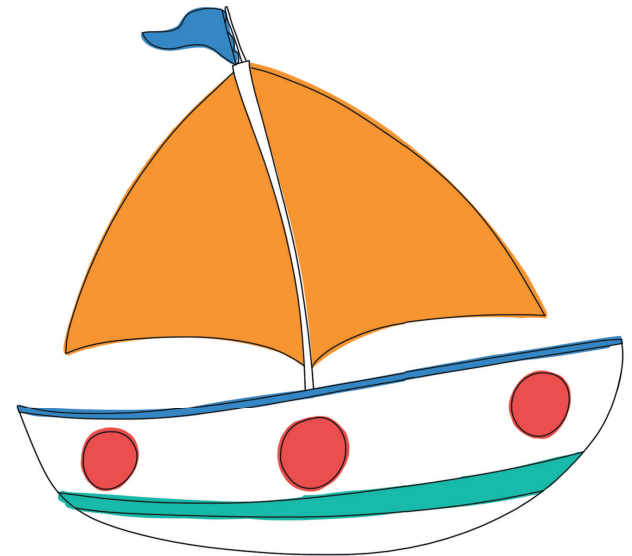
En cada grupo pueden revisar si las sumas son correctas y platicar ¿cómo es que se pudieron encontrar con la persona que tenía el número que necesitaban?

6

Cerramos la actividad invitando a las y los alumnos a compartir en plenaria su experiencia vivida. Pueden servir estas preguntas: ¿cómo me sentí al tener que buscar a la persona que tuviera el número que yo necesitaba?, ¿cómo calculé el número que me hacía falta para poder sumar 40?, ¿qué modificaciones propongo para este juego? Concluimos reflexionando sobre qué otras actividades en otras materias podemos realizar para continuar con el tema o relacionarlo.

3

Conocidas las condiciones, el coordinador grita: ¡Sálvese quien pueda!, e inicia el conteo del tiempo.





Múltiplos fantasma

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

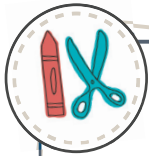
Segundo ciclo.

Número, álgebra y variación

Calcula mentalmente multiplicaciones de números de una cifra por números de una cifra y por múltiplos de 10, así como divisiones con divisores y cocientes de una cifra.



Grupal



Material:

- Cuerdas para saltar (opcional).

Variantes de la actividad:

En el primer ciclo, se puede trabajar con series numéricas. En el tercer ciclo, se puede optar por múltiplos de siete y números terminados en siete, es decir, 7, 14, 17, 21, 27, 28... Otras opciones pueden ser, que en lugar de decir "paso" se dé una palmada, tres o cinco palmadas según los múltiplos con los que se esté jugando, o si se realiza en el patio, en lugar de palmadas se pueden dar saltos con la cuerda.

1

Las niñas y los niños se colocan en forma de círculo para jugar con los múltiplos. Pueden decidir jugar en el salón o el patio de la escuela.

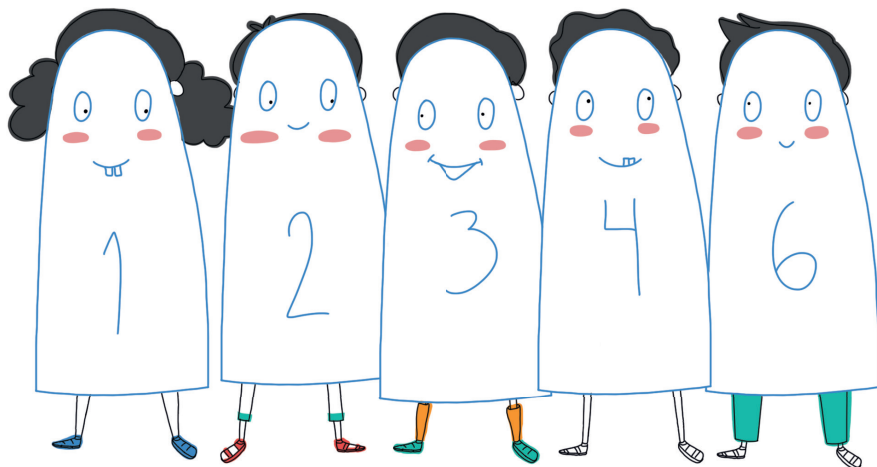
2

Cada niña y niño se numera, a partir del número uno en orden consecutivo y aclaramos que a quienes les toque un número múltiplo de cinco (5, 10, 15, 20, 25...), en lugar de mencionar el nombre del número, dirán "paso" y, quien esté a su derecha, dirá el número que sigue. Por ejemplo, si te toca cinco di "paso" y la persona que sigue dirá seis.



3

Si alguien se equivoca, el juego vuelve a comenzar (hacia la izquierda), iniciando nuevamente con el número uno, de tal manera que cada vez que haya una falla, el juego reinicia en sentido contrario (las y los alumnos pueden decidir que otro tipo de reglas incorporar en caso de que alguien se equivoque, mediados por la o el docente).



4

En una equivocación las niñas y los niños cambian los múltiplos de cinco por los múltiplos de tres u otros que vayan decidiendo, motivándolos a que cada vez tengan un mayor reto.

5

Cerramos la actividad invitando a las y los estudiantes a compartir con el grupo su experiencia vivida durante el juego de los múltiplos fantasma y reflexionando en qué otras materias nos son útiles conocer los múltiplos, por ejemplo, en Historia para saber los sucesos vividos en nuestro país cada seis años en el cambio de presidente.

Recomendaciones

- En caso de que haya niñas o niños con discapacidad auditiva, invitamos a los participantes a que, además de decir el nombre del número, lo representen con sus dedos.
- Se sugiere revisar el siguiente video para practicar el truco que favorece el aprendizaje de los múltiplos de 8.
Video "Truco de la tabla de multiplicar del ocho con las manos". Recuperado de:
<https://www.youtube.com/watch?v=VXr7NuSX55M>



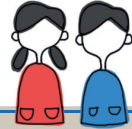
Memoria de elefante

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

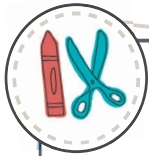
Segundo ciclo.

Número, álgebra y variación.

Calcula mentalmente, de manera exacta y aproximada, sumas y restas múltiples de 100 hasta cuatro cifras.



Parejas



Material:

- Tarjetas para la dinámica.
- Material diverso para el memorama: cartón, pegatinas, papeles, foamy.
- Regla y tijeras.
- Lápiz de color o marcador de agua.

Variantes de la actividad:

En el primer ciclo, se pueden utilizar cantidades más pequeñas. En el tercer ciclo, se pueden utilizar operaciones con fracciones y decimales. También se puede diseñar un memorama geométrico, trazando, en una tarjeta la figura y, en la otra, una descripción breve de la misma. Por parejas pueden elaborar la lista de operaciones y resultados e intercambiarla con otra pareja.

1

Jugamos en el patio "memorama de pie". Pedimos a las niñas y niños pegarse en la frente una tarjeta sin que la vean, tiene que haber dos tarjetas con la misma figura y pueden ser de animales, números, figuras geométricas, u otras cosas. Cada persona deberá encontrar a su pareja, haciendo preguntas donde la respuesta sea únicamente si o no, por ejemplo, ¿tengo cuatro lados iguales? (La respuesta sería sí, cuando estemos hablando de un cuadrado). Tienen que hacer las preguntas que sean necesarias hasta que se encuentre una(o) a la otra(o). Cuando todas las parejas se hayan juntado, repondemos: ¿nos gustó la actividad?, ¿qué le cambiaría?, ¿qué sentí al no poder encontrar a mi pareja o al encontrar rápidamente?

2

Compartimos que ahora elaboraremos un memorama, pero ahora será de sumas y restas. Aprovechamos sus saberes previos para que juntos establezcamos las reglas del juego.

3

Les pedimos que, en parejas, empleen su imaginación y creatividad para elaborar las fichas de su memorama empleando material diverso.



JUGAR CON NÚMEROS Y ALGO MÁS

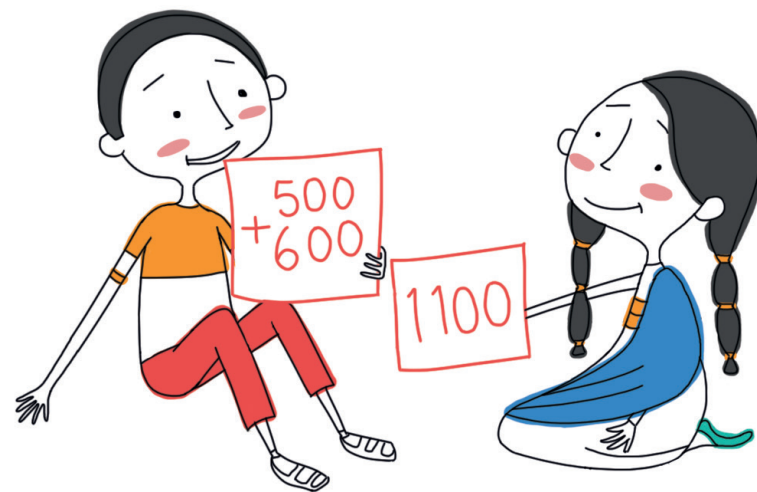
4

Mientras están trabajando mostramos, en el pizarrón, la siguiente tabla con las operaciones y sus resultados:

$3000 - 2100$	900	$900 + 800$	1700
$500 + 600$	1100	$1600 + 900$	2500
$700 + 700$	1400	$6000 - 3000$	3000
$2800 - 1400$	1400	$200 + 3500$	3700
$4000 - 2400$	1600	$8000 - 800$	7200

5

En cada ficha de su memorama escriben una operación o un resultado de los que se muestran en el pizarrón.



Recomendaciones

- Presentar al grupo un juego de memorama y explicar las reglas, en caso de que alguien nunca lo haya jugado.
- En caso de que haya niñas o niños débiles visuales, pedimos a sus compañeros de equipo les ayuden con la oralidad de las operaciones y de los resultados.
- Se sugiere revisar el siguiente material en el apartado que trata sobre la resta, para conocer y retomar alguna propuesta de las que se trabajan en otro país.
- Secretaría de Estado de Educación. (2005). Calculemos sustracción. En Escuela Multigrado Innovada, Guía para el aprendizaje, Matemáticas, Tercer grado (48-54). República Dominicana: SEE. Recuperado de <http://bit.ly/2mqOa3A>

6

Ahora que ya tenemos todo listo, nos disponemos a jugar, cada quien con su compañera o compañero de equipo; determinamos entre todas y todos un tiempo para el juego y, si fuese necesario, recordamos las reglas del memorama: en la mesa de trabajo o en el piso, coloquen las tarjetas con las operaciones y resultados hacia abajo. Luego, por turnos, cada uno destapa dos tarjetas y, si en ellas está la operación y su resultado, se las queda y puede volver a destapar otras dos tarjetas, si no coinciden, las regresa a su lugar y continúa su compañera o compañero. Y así sucesivamente hasta que se terminen las tarjetas, y gana el que obtiene la mayor cantidad de pares de tarjetas.

7

Cerramos la actividad, haciendo comentarios generales acerca del desarrollo del juego y de la organización con su pareja, cómo se sintieron, cómo se pusieron de acuerdo, de qué otros temas de otras materias podemos hacer memoramas para seguir aprendiendo de manera divertida.

8

Invitamos a los equipos a compartir sus memoramas con otros grupos.



Mitades y más mitades

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

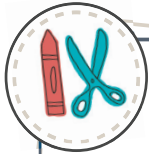
Segundo ciclo.

Número, álgebra y variación.

Usa fracciones con denominador dos, cuatro y ocho para expresar relaciones parte-todo, medidas, y resultados de reparto.



Grupal



Material:

- Ninguno

Variantes de la actividad:

En el primer ciclo, se puede realizar únicamente con la primera mitad del número correspondiente.

En el tercer ciclo, se pueden utilizar mitades, tercios, quintos y séptimos.

Las niñas y los niños juegan (preferentemente en el patio) “estatuas numéricas”; para ello se colocan de pie formando un círculo y se numeran en voz alta: uno, dos, tres, cuatro, cinco..., luego cuando escuchen que el líder mencione las características del número que les tocó tomarán la postura de una estatua, permaneciendo así hasta que el líder mencione las características de otro tipo de números y, de esta forma, se repite el juego considerando números como los que a continuación se enuncian:

- Los números que tienen mitad exacta y son múltiplos de 2.
- Los números que tienen mitad y cuarta y son múltiplos de 4.
- Los números que tienen mitad, cuarta y octava y son múltiplos de 8.
- Los números impares.
- Todos los números.



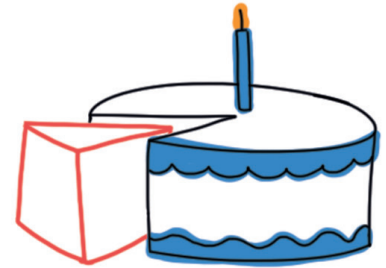
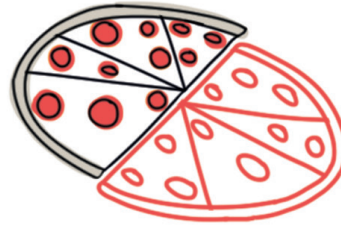
JUGAR CON NÚMEROS Y ALGO MÁS

05

2

Luego, las y los estudiantes eligen cómo realizar el juego “mitades y más mitades”; una forma puede ser la siguiente:

- Colocados en círculo, se van numerando utilizando sólo los dedos de las manos (1, 2, 3, 4, 5...)
- Cuando se presente un número par (2, 4, 6, 8...) la persona que tenga el número que representa la mitad, lo dirá en voz alta y, a su vez, el que tenga la mitad de ese número hará lo mismo y así hasta que ya no se pueda fraccionar más (ejemplo: 16, quien tenga el número 8, dice “la mitad”, después quien tenga el 4, dice “la mitad”, y así sucesivamente).



3

Una vez que hayan participado todos los integrantes del grupo, las y los alumnos deciden si lo vuelven a jugar igual o le cambian las condiciones, por ejemplo, esta vez puede iniciar la numeración el último participante y la pueden continuar en sentido contrario.

4

Ahora las y los estudiantes eligen la manera de volver a jugar, retomando solo un tipo de fracción (medios, cuartos u octavos).

5

En seguida el líder los invita para que escojan una estrategia (números que terminan en 0, en 1, en 2, en 3..., en 9; pares e impares) y se reúnen en pequeños grupos, en los que platicarán sobre la temática del juego.

6

Cerramos la actividad implicando a las y los niños en una conversación grupal en la que se aborden aspectos como los siguientes: ¿cómo me sentí durante el desarrollo del juego?, ¿por qué me sentí así?, ¿qué hacer para sentirme mejor?, ¿qué relación tienen entre sí los medios, cuartos y octavos?, ¿será posible realizar esta misma actividad usando recursos diferentes como dibujos, hojas u otros materiales?, ¿qué podemos hacer para mejorar el juego?, ¿cómo puedo usar esas fracciones en mi vida cotidiana?, ¿cómo puedo relacionar este tema con actividades de otras materias?

Recomendaciones

- Se puede realizar toda la actividad en voz alta o toda muda.
- El siguiente material se recomienda para trabajar con el grupo en forma interactiva.
- ¡Fracciones! Recuperado de <http://bit.ly/2L9qijW>



Soy turista

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

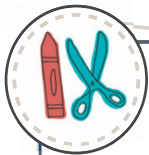
Segundo ciclo.

Forma, espacio y medida.

Construye y analiza figuras geométricas, en particular triángulos y cuadriláteros, a partir de comparar lados, ángulos, paralelismo, perpendicularidad y simetría.



Pequeños Grupos



Material:

- Por equipo
Un trozo de cartón o una hoja tamaño carta.
Una escuadra, lápiz y dos dados iguales.
- Por persona
Un objeto pequeño para utilizar como ficha de juego.

Variantes de la actividad:

En el primer ciclo, se suman los puntos de los dados en lugar de multiplicarlos.
En el tercer ciclo, se pueden trazar cubos y utilizar tres dados.
La actividad puede realizarse fuera del aula en un espacio amplio.

1

Las alumnas y los alumnos juegan “mi número favorito”; cada persona piensa un número de una sola cifra, luego sin hablar se reúne en equipo con todas y todos los que eligieron el mismo número.

2

Una vez conformados los equipos, con la actividad anterior, deciden dónde jugar “soy turista”, si es en el salón hacen su tablero en el cartón o la hoja o, si es en el patio, lo dibujan en el piso. Los componentes del tablero son, un triángulo equilátero y seis cuadrados cuadriculados, el primero de un cuadro, luego el de 4, el de 9, el de 16, el de 25 y, por último, el de 36; la distribución de los cuadrados la determina el equipo, considerando que el triángulo es el punto de partida y los cuadrados los diferentes destinos turísticos.



Recomendaciones

- Material sugerido para trabajar con el uso de las TIC. Rompecabezas "Cuadrado en partes". Recuperado de <http://bit.ly/2LutYbP>

3

En el equipo deciden cuáles serán sus destinos turísticos (ejemplo: punto de partida Ciudad de México, Monterrey, Guadalajara, etcétera), primer destino Xochimilco; segundo, Oaxtepec; tercero, Cuernavaca; cuarto, Taxco; quinto, Iguala, y sexto, Acapulco, anotando cada nombre en el cuadrado que le corresponde). También eligen a uno de sus integrantes para que funja como policía, quien estará pendiente del buen comportamiento de los turistas.

4

Teniendo todo preparado, los integrantes del equipo colocan sus fichas en el punto de partida y, por turnos, lanzan los dados y multiplican los puntos obtenidos, teniendo las siguientes opciones:

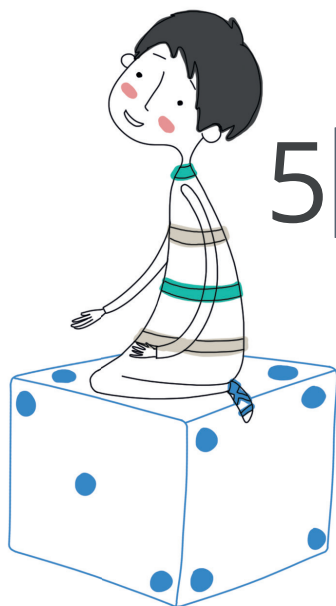
- Si el resultado de la multiplicación es 1, 4, 9, 16, 25 o 36, viaja inmediatamente al destino que corresponda, colocando su ficha en ese lugar, por ejemplo, si el resultado es 16 la ficha se coloca en Taxco.
- Si el resultado es diferente a los anteriormente mencionados, tiene la oportunidad de volver a lanzar los dados para ver si sumando sus dos puntuaciones logra conseguir un viaje. Si no es así tendrá que esperar su próximo turno.
- Si el turista ya se encuentra en un destino, tiene dos opciones, quedarse allí o lanzar los dados para intentar, bajo las condiciones de los pasos a y b, viajar a otro destino.
- Gana la persona que tiene la oportunidad de viajar a más destinos o bien la que llegó al destino más lejano, para este caso, Acapulco.

5

Los integrantes de cada equipo dialogan con respecto al número de posibilidades que se tienen para obtener las puntuaciones designadas a los destinos turísticos y, en cuanto a los cambios que proponen para mejorar el juego.

6

Cerramos la actividad solicitando un comentario de cada equipo sobre el análisis que hicieron en el paso cinco, de igual manera reflexionamos sobre qué otros aprendizajes relacionados con otras asignaturas obtuvimos. Preguntamos a las y los alumnos: ¿qué fue lo que más les gustó de la actividad?, ¿si la volvieramos a hacer que cambiarían?, ¿qué fue lo que aprendieron?





La tortuga veloz

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

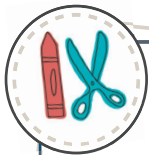
Segundo ciclo.

Número, álgebra y variación.

Calcula de manera exacta y aproximada, sumas y restas con números de hasta tres cifras.



Equipos



Material:

- Un cartón de 45 cm de largo por 10 cm de ancho.
- Dos dados de distinto color.
- Regla y lápiz de color.
- Objetos distintos para usar como fichas de juego.

Variantes de la actividad:

Es más divertido jugar en el patio, trazando la recta numérica, con un gis blanco, en el piso. De esta manera se puede agrandar hasta el número veinte, en ambas direcciones.

En el primer ciclo, se realizan las mismas actividades llamando a un dado el que avanza y al otro el que retrocede.

En el tercer ciclo, a los números del lado izquierdo anotar el signo menos (números negativos).

1

Las y los alumnos forman equipos jugando a pares y nones.

2

Para jugar “la tortuga veloz”, cada equipo tendrá un cartón donde trazarán una recta numérica de 40 centímetros y marcarán líneas pequeñas cada dos centímetros sobre ésta.

3

Nuestra recta numérica tendrá dos lados, positivo y negativo, los alumnos deberán de llegar a la conclusión de cuáles son los pasos a seguir para que nuestra recta cuente con estas especificaciones. ¿dónde pondrán el cero?, etcétera.



4

Cuando terminen de trazar la recta, hay que acordar cuál será el dado positivo y cuál el negativo, los puntos positivos indicarán avanzar o recorrer hacia la derecha y los negativos, retroceder o recorrer hacia la izquierda.

Recomendaciones

- Las alumnas y los alumnos forman los equipos de trabajo de acuerdo a sus intereses y necesidades. La maestra o maestro puede realizar dinámicas para propiciar el trabajo con diferentes compañeros, por ejemplo, se reúnen los que tengan el mismo color de pantalón.
- Este material se recomienda para repasar la resta de manera interactiva. "Restar números naturales". Recuperado de <http://bit.ly/2Nt1Lmo>

5

Para iniciar el juego, colóquense en la posición del cero alguno de ustedes será la ficha, por turnos, el compañero lanza los dados y, con base en los puntos que resulten, se mueven al número que corresponda.

6

Una vez iniciado el juego comentamos que ganará el primero que llegue al número diez positivo y, que si alguien llega al diez negativo, se vuelven a colocar en el cero.

7

Cerramos la actividad platicando, en plenaria: ¿qué fue lo que más les gustó de la actividad?, ¿si la volviéramos a hacer qué cambiarían?, ¿les gustó ser ustedes las fichas?, ¿por qué el juego se llama "la tortuga veloz"?, ¿qué pasaría si los dos dados son positivos o los dos negativos?, ¿cómo se hace una recta numérica?, ¿cómo supieron de donde partir?, ¿qué conexión encontraron con lo visto en otras materias?





Gallinas y conejos

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

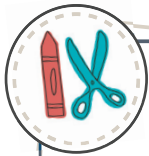
Segundo ciclo.

Número, álgebra y variación.

Calcula mentalmente multiplicaciones de números de una cifra por números de una cifra y por múltiplos de 10, así como divisiones con divisores y cocientes de una cifra (sin algoritmo).



Grupal



Material:

- Para el líder, un cuadro como el que aparece en el apartado de recomendaciones.

Variantes de la actividad:

En el primer ciclo, el líder grita, por ejemplo: ¡jaulas con 4 gallinas y 5 conejos! Para este caso los equipos serán de 9 integrantes, 4 conejos y 5 gallinas (o viceversa).

En el tercer ciclo, se le puede aumentar el grado de dificultad, haciendo los equipos con pocas niñas y muchos niños o viceversa. Otra variante puede ser que los equipos no se eliminen, si no que sigan jugando hasta un tiempo determinado.

La actividad puede realizarse fuera del aula en un espacio amplio.

1

Las alumnas y los alumnos juegan “adivina la respuesta”; el líder (docente o estudiante) plantea al grupo el siguiente reto: si en una granja contamos las patas de las gallinas y las sumamos con las patas de los conejos son 64, ¿cuántas gallinas y cuántos conejos hay en la granja? (posibles respuestas: 8 gallinas y 12 conejos o 24 gallinas y 4 conejos).

2

Una vez resuelto y analizado el reto del paso uno, el líder sugiere el juego “gallinas y conejos”, en el que cada alumno decidirá si quiere representar una gallina o un conejo.

3

En seguida propone las siguientes reglas del juego:

- Al gritar: jaulas con \square animales haciendo un total de \square patas, entre alumnas y alumnos (gallinas y conejos) forman equipos que cumplan con la cantidad solicitada tanto de animales como de patas.
- Al principio vamos a usar el tiempo necesario para que la mayoría logre integrarse en los equipos.
- Una vez conocido el juego podemos decidir qué tiempo es conveniente destinar para la integración de los equipos.
- Un ejemplo puede ser: ¡jaulas con 9 animales haciendo un total de 28 patas! Para este caso los equipos serán de 9 integrantes, 4 niñas y 5 niños.
- Antes de continuar el juego, checamos que todos los equipos cumplan con las condiciones establecidas.



Recomendaciones

- Se sugiere que el docente con anticipación elabore una tabla como la que se muestra a continuación.

Opciones para la formación de equipos

De cinco integrantes

Animales	Patas	Gallinas	Conejos
5	18	1	4
5	16	2	3
5	14	3	2
5	12	4	1

De seis integrantes

6	22	1	5
6	20	2	4
6	18	3	3
6	16	4	2
6	14	5	1

Se recomienda revisar el video para luego utilizarlo con las y los niños para que consoliden el conocimiento de las tablas de multiplicar.

Video "Rueda de Multiplicación Waldorf (DIY)"

Recuperado de:

<https://www.youtube.com/watch?v=eqe2NrjFQuE>

4

En equipo, las alumnas y los alumnos conversan acerca de las dificultades que se presentaron para conformar los equipos, de tal manera que cumplieran con las reglas propuestas, y sugieren nuevas reglas para mejorar el juego.



5

Cerramos la actividad propiciando un análisis grupal relacionado con las siguientes temáticas: ¿cómo me sentí al participar en el juego?, ¿cuáles fueron las principales dificultades que se presentaron durante el desarrollo del juego?, ¿qué aprendí durante esta actividad?, ¿lo que aprendí lo puedo relacionar con otros temas de la escuela y de mi vida cotidiana?, ¿qué cambios propongo para mejorar este juego?



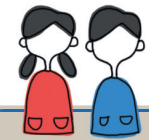
Estamos en Egipto

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

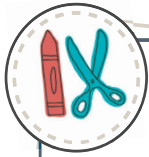
Segundo ciclo.

Forma, espacio y medida.

Construye y analiza figuras geométricas, en particular triángulos, a partir de comparar sus lados y sus simetrías.



Parejas



Material:

- 30 fichas por persona.

Variantes de la actividad:

En el primer ciclo se pueden realizar las mismas actividades, sólo disminuyendo el nivel de dificultad sobre todo en el análisis.
En el tercer ciclo se puede continuar la serie y hacer un análisis con respecto a las características de los números triangulares.
Realizar esta actividad de preferencia en el patio.

1

Las alumnas y los alumnos juegan en parejas “adivina ¿qué figura soy?” Por turnos, describen las características de una figura geométrica para que su pareja adivine a qué figura se refieren. Ejemplo tengo cuatro lados iguales y puedo estar en una ventana. Respuesta: cuadrado.

2

Luego, las mismas parejas formadas en el paso uno, eligen un lugar para trabajar, en las mesas, en el piso del salón o en el piso del patio. Cada pareja decide cómo y cuántos triángulos formar con fichas con las características que quieran.

3

Por turnos, las parejas hacen un recorrido para observar los triángulos que han formado los demás, interactuando con sus compañeras y compañeros, con la finalidad de que identifiquen algunas características de los triángulos.

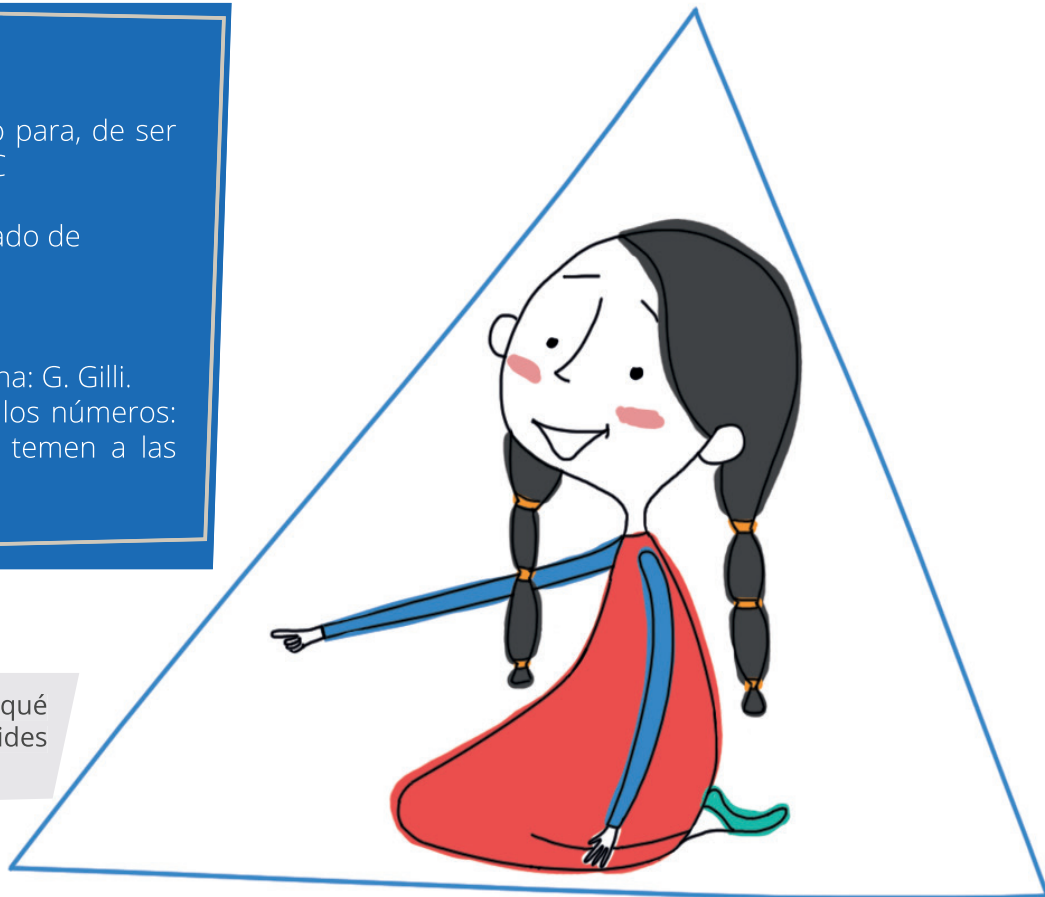


4

Posteriormente, el coordinador sugiere que, ahora, en una segunda etapa de trabajo, formen triángulos equiláteros, en forma de pirámide, con las siguientes cantidades de fichas: tres, seis, diez, quince y veintiuna, por ejemplo, tres fichas en la base, sobre ellas dos y encima de esas dos, una.

Recomendaciones

- Se sugiere revisar el siguiente recurso para, de ser posible, trabajarlo con el uso de las TIC
- Juego “Parejas matemáticas”. Recuperado de <http://bit.ly/2uODm30>
- Bibliografía sugerida
Munari, B. (1999). El triángulo. Barcelona: G. Gilli.
Enzensberger, H. (1997). El diablo de los números: Un libro para todos aquellos que le temen a las Matemáticas. España: Siruela.



5

Después las y los estudiantes revisan qué es lo que caracteriza a estas pirámides triangulares.

6

Cerramos la actividad platicando, en plenaria: ¿fue divertido formar triángulos con fichas?, ¿qué características tienen los triángulos?, ¿cómo se forman las pirámides triangulares?, ¿se podrán formar pirámides triangulares con una gran cantidad de fichas?, ¿por qué?, ¿qué otros materiales podríamos utilizar para crear pirámides?, ¿conoces algunas zonas arqueológicas?, ¿dónde se encuentran? ¿Qué conexión existe con el contenido de esta actividad y otras materias?



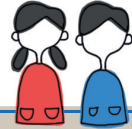
Gato multiplicativo

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

Segundo ciclo.

Número, álgebra y variación.

Calcula mentalmente, de manera aproximada y exacta, multiplicaciones de un número de dos cifras por uno de una cifra y divisiones con divisor de una cifra.



Parejas



Material:

- Cuaderno y lápiz

Variantes de la actividad:

En el primer ciclo, jugar sólo con suma, colocando, en las casillas de las esquinas, números de una cifra.

En el tercer ciclo, se sugiere que inicien con múltiplos de diez.

1

Jugamos con múltiplos de 5, en círculo las y los alumnos irán contando por turnos empezando por el 1, a quien le toque el 5 o múltiplos de 5 tiene que aplaudir, si no lo hace irán saliendo del círculo y así formarán sus parejas

2

Las y los alumnos pueden dibujar en su cuaderno o en una hoja un esquema de gato, aclarando que esta vez no lo jugaremos con ceros y taches, sino con números de una cifra.



JUGAR CON NÚMEROS Y ALGO MÁS

10

3

Solicitamos a uno de los participantes que anote un número diferente en las casillas de las cuatro esquinas, después la otra persona llena las casillas intermedias con los resultados que se obtienen al sumar los números de las filas y los de las columnas, verificando que el resultado de la casilla central corresponde tanto a la suma de su fila como a la de su columna. Es conveniente que lleven un registro de los gatos correctos.

4

Terminado el primer gato, para resolver el segundo, se invierten los papeles, es decir, la persona que resolvió ahora anota los números de las esquinas y la otra resuelve las sumas.

5

Siguiendo el mismo proceso, esta vez, en lugar de sumar multiplicamos los números y, de manera alternada, continuamos practicando.



Recomendaciones

- En caso de que haya niños con discapacidad visual, favorecer la oralidad con la ayuda entre pares.
- Se sugiere revisar este material para conocer el uso del juego del gato en el que se repasa la tabla del siete.
- Video "Truco de la tabla de multiplicar de 7". Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=k98rgPPpZiU>

6

Para terminar las y los estudiantes cuentan cuántos gatos resolvieron sin errores. Gana quien tenga más gatos correctos.

7

Cerramos la actividad, contestando en plenaria las preguntas: ¿cuál fue mi experiencia al jugar "el gato multiplicativo"? ¿cómo vinculamos lo visto en esta actividad con el contenido de otras materias? Después de escuchar los comentarios, agradecemos y nos despedimos de las niñas y los niños.



¡Me encantó la magia de este libro!

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

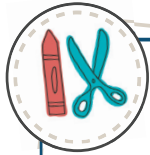
Segundo ciclo.

Lenguaje y comunicación.

Escribe recomendaciones para invitar a la lectura de distintos materiales.



Equipos



Material:

- Cuentos, historietas o novelas cortas.
- Cartulinas y cartón
- Colores, hojas y plumones.

Variantes de la actividad:

Una variante para cualquier ciclo, es que traigan de casa o de la biblioteca de la escuela algún libro que ya hayan leído previamente, les guste y quieran promocionar.

Para el segundo ciclo, pueden hacer dibujos o representaciones con títeres elaborados por ellos.

Para el tercer ciclo, pueden hacer uso de celulares para elaborar videos promocionales como el mostrado.

1

Las y los alumnos participan en el juego de la pelota. En grupo establecen las reglas: quien lanza menciona un elemento de la naturaleza: aire, agua o tierra; quien recibe menciona un animal que pertenezca a ese elemento, por ejemplo, agua-tiburón. Se sugiere no repetir animales y responder rápido, gana quien no se equivoque.

2

Después de la dinámica de integración, las y los alumnos observan uno o los dos videos en donde se muestra a unas niñas promocionando la lectura de algunos libros. Se abre un pequeño espacio de discusión orientado en comprender los motivos por los que consideran que estas niñas se interesaron en promocionar la lectura.

<https://www.youtube.com/watch?v=y8x6hD6mcr8>
<https://www.youtube.com/watch?v=khnLHFwqMjs>



3

Posteriormente, las alumnas y los alumnos usan su creatividad para realizar promocionales sobre la lectura de algún libro. Para ello, buscan entre los libros que trajeron al aula alguno que les interese leer y promocionar, para lo cual es recomendable que los hojeen, vean la portada, lean la sinopsis y vean las ilustraciones.

4

Una vez que eligen un libro buscan un espacio cómodo en el aula para iniciar la lectura y hacer comentarios al respecto del por qué les gustó y al menos tres las razones por las cuales lo recomendarían.

5

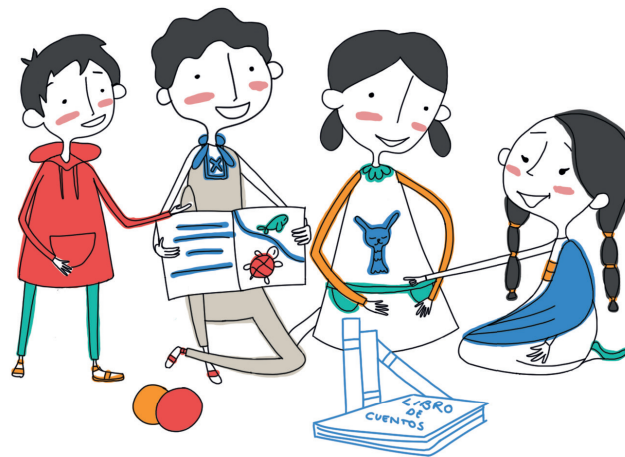
Dedican el tiempo necesario para realizar el producto final. La organización del trabajo puede darse a partir de los intereses del grupo, trabajando de manera individual, por parejas, tercias o en equipos y cada quien decide cómo promocionar el libro (por medio de un video, de un cartel o de una representación).

6

Juntas y juntos observan y escuchan el trabajo de las y los demás, incluso pueden invitar a otros grupos a participar en la presentación.

7

Al final reflexionan sobre cómo se sintieron al realizar esta actividad, qué fue lo que más les gustó y qué lo que menos, por qué es importante la lectura y de qué otras maneras, además de lo que presentaron, pueden influir en las personas de su escuela y comunidad para promocionar el gusto por la lectura. La maestra o maestro puede preguntar con qué otras materias se puede relacionar la actividad y de qué manera.



Recomendaciones

- Sugerimos emplear material de reúso en la promoción del cuento.
- Es deseable hacer esta actividad con todas las y los estudiantes de los diferentes ciclos escolares y que como resultado, se organice un gran evento de promoción de lectura en el que toda la comunidad educativa participe.
- Para tercer ciclo, se puede sugerir que inventen un cuento según su creatividad, desde incluir otros personajes, poner otra narrativa, emplear otro lenguaje.
- Se sugiere ver el video de una experiencia de promoción a la lectura para toda la comunidad educativa, en la escuela Justo Sierra de la ciudad de Mazatlán disponible en el vínculo:
<https://www.youtube.com/watch?v=pbOqYppdC20>
- También se sugiere consultar los siguientes materiales como apoyo para la actividad:
- Aportes para la enseñanza de la lectura (p.62-72).
<https://bit.ly/2mplw1z>
- Sobre las recomendaciones de libros:
<https://bit.ly/2zSubo1>



¡Yo sí estoy bien enterado y preocupado por el medio ambiente!

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

Segundo ciclo.

Lenguaje y comunicación.

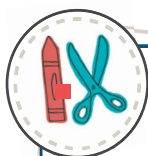
Explora textos informativos y analiza su función y contenido.

Formula preguntas sobre un tema de interés.

Localiza información para responder preguntas específicas.



Equipos



Material:

- Textos informativos sobre el tema de medio ambiente.
- Imágenes y fotografías sobre problemas de contaminación del medio ambiente.
- Computadora o teléfono inteligente
- Acceso a internet.

Variantes de la actividad:

Para el primer ciclo, pueden expresar de manera oral la noticia o a través de dibujos o imágenes.

Para el tercer ciclo, pueden realizar un proyecto para resolver algún problema del medio ambiente y presentar la información grabada en audio o video simulando un programa de radio o televisión en el que se entreviste a una persona sobre el tema elegido. También pueden representar el programa de radio o televisión en el salón.

1

Participamos en el juego “teléfono descompuesto” para lo cual nos colocamos en círculo. La maestra o maestro entrega una noticia muy breve sobre el medio ambiente que se irá susurrando de uno a uno hasta que el último participante sea el que la diga nuevamente en voz alta. Se reflexiona en torno a la manera que la noticia fue distorsionada sin mala intención.

2

Observamos un video en donde se recuperan los principales elementos de un texto informativo disponible en la liga:

<https://bit.ly/2o4g0W2>

También se puede hacer a través de una lluvia de ideas.



3

Las y los alumnos eligen alguna o varias de las siguientes actividades, podemos incorporar alguna otra actividad pertinente, repetir mesas en caso de ser un grupo numeroso y decidir trabajar dentro o fuera del salón:

Mesa 1: Escuchar, ver o leer una noticia en relación con el medio ambiente y recuperar la información básica de la manera que les resulte interesante.

Mesa 2: Redactar una noticia con base en las imágenes del medio ambiente que comparte la maestra o maestro. Al terminar, comparan con la redacción original.

Mesa 3: Hacer una contranoticia. Se les entrega una noticia real para que la modifiquen intencionalmente y expliquen las razones por las cuales decidieron hacerlo así.

Mesa 4: Hacer entrevistas sobre medio ambiente a docentes, alumnas y alumnos de la comunidad educativa.

4

Una vez que han concluido sus actividades las presentamos al resto del grupo y de ser posible a compañeras(os) de otros grados escolares, para reflexionar sobre el cuidado del medio ambiente en toda la comunidad escolar.

5

Al final reflexionamos sobre los aprendizajes más significativos, los principales obstáculos para el logro de la actividad y sobre la importancia que tiene una noticia veraz y oportuna en nuestra vida. Se recomienda vincular la actividad con otras materias que aborden el tema del medio ambiente, como Exploración y comprensión del mundo natural y social.

Recomendaciones

- Se recomienda consultar el siguiente material para mostrar a las y los estudiantes:
- Video noticia de niños preocupados por el medio ambiente:
<https://www.youtube.com/watch?v=C4AnEfQLmto>
- Entrevista sobre el medio ambiente:
<https://www.youtube.com/watch?v=7mB0125tRLA>
- Noticia corta sobre medio ambiente:
<https://bit.ly/2uzETeb>





¡Descríbeme al responsable!

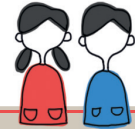
Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

Segundo ciclo.

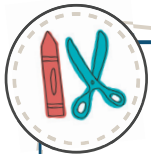
Lenguaje y comunicación.

Describe algún personaje relevante.

Identifica rasgos característicos del personaje.



Parejas



Material:

- Hojas blancas.
- Lápices y colores.

Variantes de la actividad:

Para el primer ciclo, se puede mostrar el video sobre la descripción de las personas con el fin de ampliar su vocabulario en relación con el tema o elaborar un juego de mesa donde tengan que adivinar con base en descripciones de qué persona se habla, pueden incluir tanto a compañeros(as) como a personajes famosos.

Para el tercer ciclo, pueden escribir la descripción de la persona secreta para el segundo reto y dárselo a una pareja.

1

Juguemos “el cartero trae cartas”, para ello nos sentamos en círculo. La o el docente dice en voz alta: “el cartero trae cartas para todas y todos los que tienen el cabello largo”. Quienes poseen dicha característica se cambian de lugar entre ellas (os) lo más rápido posible, el o la última en sentarse sale del juego. Continuamos dando instrucciones que apunten a descripciones físicas de los presentes hasta que quede una sola persona como ganadora. Al término de la dinámica recuperamos en voz alta algunos de los adjetivos que se usaron para hacer las descripciones físicas y si les gustó o no la dinámica.

2

Posteriormente, recuperamos los aprendizajes previos sobre los retratos hablados y la utilidad que tienen para hacer una investigación del delito.



3

Las y los alumnos eligen uno o los dos retos para trabajar en parejas:
Reto 1: Hacer un retrato hablado.
Reto 2: Descubrir el personaje secreto.

4

El primer reto consiste en que se le enseñará a uno de los dos integrantes la foto de una persona desconocida a quien deberán observar por unos minutos con mucha atención. Después deberá de ir describiendo al sujeto lo mejor posible para que su compañera o compañero pueda hacer un retrato hablado que se parezca mucho a la foto. La pareja ganadora es la que logra el retrato más parecido al original.

Recomendaciones

- Se recomienda consultar el siguiente material como apoyo para la actividad:
- Video sobre “la descripción de las personas” para el primer ciclo:
<https://www.youtube.com/watch?v=xGmS4LO21R0>
- Adjetivos y sustantivos para describir personas:
<https://bit.ly/1Vg6l8l>

5

El segundo reto consiste en que se les entregará un sobre con una descripción detallada escrita de una persona de la escuela. La descripción tendrá incluso algunas señas particulares que no son visibles. Las y los estudiantes saldrán en busca del personaje secreto y para asegurarse de que acertaron quizá tendrán que hacer preguntas como: ¿tienes un lunar grande en una pierna? Las parejas que lo descubran deberán regresar lo más rápidamente al salón de clases para darle el nombre a la maestra o maestro. La pareja ganadora es la que termina primero.

6

Al término comentamos las experiencias y aprendizajes más significativos de la actividad. La reflexión final gira en torno a las diferencias y semejanzas que hay entre todas y todos nosotros y la importancia de respetarnos unas(os) a otras(os). Sugerimos preguntar con qué otras materias podemos relacionar esta actividad, por qué, de qué manera.





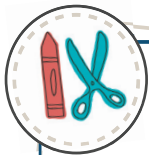
¡Mi familia tiene una gran historia!

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

Segundo ciclo.
Lenguaje y comunicación.
Escribe narraciones de invención propia.



Individual



Material:

- Hojas blancas
- Colores

Variantes de la actividad:

Para el primer ciclo, pueden hacer el relato de manera oral apoyándose en sus dibujos.
Para el tercer ciclo, pueden hacer uso de la tecnología para hacer un video o presentación en power point (u otro programa que conozcan) de su historia o pueden proponer hacer un álbum o cuadernillo de su historia.
Los tres ciclos, pueden hacer un gran mural en la escuela con las fotos de todas las familias que integran la comunidad educativa.

1

Juguemos “reunión de familia” para lo cual entregamos a los alumnos tarjetas que dicen: hija, hijo, sobrino, sobrina, mamá, papá y otros integrantes de la familia. Damos la indicación: “reunión de primos”, “reunión de familia de cinco integrantes” o “reunión de hermanos” etc., y debemos juntarnos lo más pronto posible. Después de varios turnos, cada familia formada inventa una breve historia familiar donde se incluya a cada miembro de la familia. Cada familia pasa al frente a contar su historia y reflexionamos acerca de los diferentes tipos de familia y el respeto que merece cada una, así como la importancia que tiene en nuestra vida.

2

Observamos el video sobre la historia de una familia disponible en el siguiente vínculo: <https://bit.ly/2MNzGXI>, también la o el docente puede compartir una historia de su familia o invitar a una alumna o alumno a contar la suya. Comentamos la importancia de recuperar nuestras historias familiares.



Recomendaciones

- Esta ficha se puede trabajar en varias sesiones, de acuerdo a las necesidades e intereses que las y los alumnos manifiesten.
- Una sesión anterior se les puede pedir que se acerquen con algún familiar para pedirle que les cuente una anécdota familiar. Se recomienda pedirles que tomen nota de lo más importante y que traigan, si fuera posible, alguna fotografía, dibujo o evidencia de lo relatado.
- Se recomienda consultar el siguiente material para mostrar a las y los estudiantes o apoyarse en la actividad:
- Video de la historia de la familia elaborado por un alumno:
<https://www.youtube.com/watch?v=2VeYp8cxOqw>
- Video de la historia de la familia contada por la abuela:
<https://www.youtube.com/watch?v=TUGY0bvD8K8>
- Cómo escribir una historia corta y divertida:
<https://bit.ly/2JCLPLZ>

3

Las y los estudiantes piensan en una historia familiar y tratan de responder a las preguntas: ¿quiénes la protagonizan y cómo son?, ¿cuándo y en dónde sucedió?, ¿cómo es el lugar y ambiente en dónde se desarrolló?, ¿cuánto tiempo duró la historia?

4

A continuación hacemos dibujos que representen qué pasó al inicio, durante y al final de la historia. Es importante que en cada ilustración coloquemos los títulos: inicio, durante, final.

5

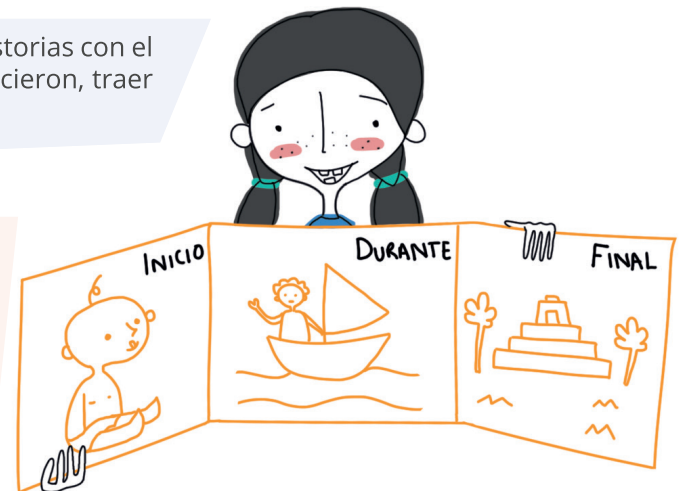
Una vez terminados los dibujos, comenzamos la redacción de la historia. Primero, con un borrador que es un ejercicio previo a la escritura final del escrito. Las alumnas y alumnos buscan maneras creativas de iniciar la historia, de mantener al lector interesado en el relato y finalmente sorprenderlo con un buen desenlace. Una vez hechas todas las revisiones y correcciones, elaboran el escrito final cuidando su letra y ortografía.

6

Todas y todos tendremos la oportunidad de leer y compartir sus historias con el resto del grupo y para ello se pueden apoyar en los dibujos que hicieron, traer fotografías o incluso presentarlas de una manera muy creativa.

7

Cerramos con una reflexión sobre los aprendizajes más relevantes y comparten sus experiencias. Comentamos la importancia que tiene en nuestras vidas tener una familia con quien compartir y apoyarnos. Finalmente podemos analizar qué relación puede tener el tema con otras materias, por ejemplo Historia, Matemáticas o Arte: ¿qué actividades creen que podemos hacer en estas materias que complementen nuestra actividad sobre la familia?





¡Perdido en el tiempo!

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

Segundo grado.

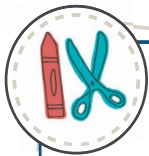
Lenguaje y comunicación.

Reconstruye una historia, como una secuencia de acontecimientos a partir de pistas.

Identifica el espacio y tiempo en el que transcurre la historia.



Equipos



Material:

- Una historia escrita fragmentada en varias partes.
- Imágenes sobre la evolución de los aparatos tecnológicos o de la moda o de algunos edificios.
- Hojas blancas.
- Colores, plumones y pegamento.

Variantes de la actividad:

Para el primer ciclo, adecuar las actividades para que en sustitución de la escritura lo hagan de manera oral o a través de dibujos.

Para el tercer ciclo, pueden hacer su línea del tiempo haciendo uso de la tecnología e imágenes y fotografías la cual presentar al grupo u otros grupos.

1

Participamos en el juego “¿qué ha cambiado?” para lo cual nos organizamos en parejas. En parejas nos observamos y tratamos de memorizar la apariencia de cada cual. Luego nos damos la vuelta y hacemos tres cambios en nuestra apariencia, por ejemplo, se ponen el reloj en otra muñeca, se quitan los lentes o se suben las mangas. Al voltearnos tenemos que descubrir los cambios. Gana quien logra que no descubran algún cambio que se hizo.

2

Vemos la siguiente presentación: <https://bit.ly/2L9X0ld> y después compartimos nuestras opiniones respecto de la importancia que tiene el entender la secuencia de acontecimientos de una historia.



Las y los estudiantes eligen trabajar alguno o varios de los siguientes retos, pueden proponer algún otro reto o repetirlos si el grupo es numeroso, para ello podemos organizarnos de manera individual, en parejas, en tercias o en equipos.

Mesa 1: Hacer cinco dibujos de momentos relevantes de un cuento o historia ordenados correctamente en secuencia temporal.

Mesa 2: Ordenar en una secuencia correcta las partes de un texto para lo cual será conveniente apoyarse de los tiempos verbales (pasado, presente y futuro).

Mesa 3: Hacer una línea del tiempo sobre los principales eventos de nuestra vida.

Mesa 4: Ordenar de manera correcta las imágenes de la manera de vestir, tecnología o edificios, etcétera a lo largo de la historia y fundamentar por qué lo ordenaron así.

3

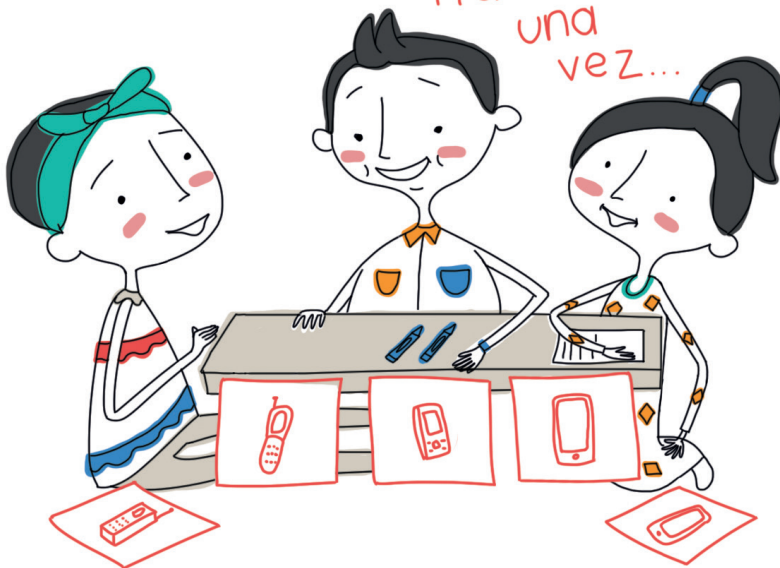
Concluidas las actividades en las mesas salimos al exterior a observar la naturaleza, el cielo, los árboles, plantas. Las y los alumnos conectan el tema de secuencia temporal con lo que sucede en el entorno. Reflexionamos sobre el paso del tiempo en nosotros y la naturaleza y cómo podemos continuar analizando este tema en otras materias.

4

Cerramos la actividad con la participación libre de las y los estudiantes que quieran mostrar sus trabajos y comentar sobre sus principales reflexiones y aprendizajes logrados así como sobre su experiencia en la actividad.

5

Había una vez...



Recomendaciones

- Permitir que concluida la actividad puedan cambiar y hacer alguna otra actividad más.
- Se recomienda consultar el siguiente material para introducir o dar continuidad al tema:
- Blogs e ideas para docentes sobre imágenes de secuencia temporal:
<http://eljardinedouglass.blogspot.mx/>
<https://bit.ly/2uBztzb>
- Recursos y técnicas para la enseñanza del tiempo en la educación primaria:
<https://bit.ly/2mqPH9Z>
- Ejemplos de historias fragmentadas:
<https://bit.ly/2L84qp4>



¡Es importante saber lo que pasa en mi escuela!

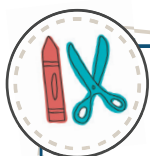
Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

Segundo ciclo. Participación social.

Elabora notas informativas sobre los sucesos más importantes de su comunidad, colonia o escuela.



Equipos



Material:

- Papel kraft o bond.
- Plumones, colores o crayones.
- Acceso a Internet.

Variantes de la actividad:

En el primer ciclo, empiecen por hacer un periódico tradicional común en donde se privilegie el que pongan imágenes más que textos largos.

En el tercer ciclo, pueden hacer un periódico digital con el uso de diferentes programas gratuitos en internet. También pueden organizarse para hacer un periódico escolar e involucrar a toda la comunidad.

1

Jugamos el “juego de las noticias” para lo cual se lanza una pelota y se pregunta a la persona que la recibe que cuente una noticia de actualidad que recuerda, si puede hacerlo continúa en el juego, sino pierde. No se pueden repetir noticias, el juego continúa hasta que queda el ganador.

El reto del día de hoy será hacer un periódico de aula para lo cual primero veremos un vídeo para recuperar los elementos fundamentales que debe contener. <https://www.youtube.com/watch?v=Y6SrsBPY44U> Se puede mostrar también información sobre lo que son los periódicos virtuales, sus propósitos, formato, organización y otras características, revisen el vínculo:

<http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/PeriodicoEscolarDigital>



3

Nos organizamos libremente en equipos y éstos deciden de qué manera quieren hacer su periódico de aula dependiendo de los recursos con los que cuentan, algunas de las opciones puede ser hacer un periódico digital que enviar a través de internet a sus padres de familia y otros miembros de la comunidad educativa, o bien diseñarlo e imprimirlo haciendo uso de diferentes programas o simplemente hacer un mural en donde montar las noticias de la escuela.

4

El grupo empieza a compartir ideas y a decidir qué quieren hacer para el periódico de aula. De manera grupal decidimos el nombre del periódico y las diferentes secciones que tendrá, por ejemplo, eventos, actividades especiales, así como una sección con producciones de las y los alumnos como cuentos, poemas, dibujos y otras, noticias de las y los docentes, anuncios y más cuestiones vinculadas con la educación y la cultura de la comunidad.



Recomendaciones

- Es aconsejable sugerir a las y los alumnos hacer un periódico digital que contenga imágenes, vídeos y entradillas cortas. El periódico digital permite a los usuarios compartir con rapidez noticias, acontecimientos de su interés. Los periódicos digitales pueden incorporar videos de noticias alojados en YouTube o Vimeo.
- Consultar los siguientes vínculos:
Programas para crear un periódico digital gratis:
<http://www.periodicodigitalgratis.com/>
<https://bit.ly/2O1JHAU>
- Tutorial en YouTube para hacer un periódico digital:
<https://www.youtube.com/watch?v=mEfCRqanPgQ>
- Ejemplos de periódicos digitales escolares:
<https://bit.ly/2O2T9UU>

5

Cada equipo tendrá una sección que cubrir. Los equipos comparten con el grupo sus propuestas e ideas y en consenso se verifica que sean adecuadas.

6

Las y los alumnos buscan un lugar para realizar la consigna y se hacen de los materiales y recursos que requieren para el trabajo. Una vez concluidas las producciones compartimos en el grupo y de preferencia con otros grupos.

7

Cerramos la actividad de hoy comentando los principales aprendizajes y experiencias, a partir de las preguntas: ¿con qué otras asignaturas se conectó el trabajo que se hizo para ésta clase? Orientamos la reflexión hacia los beneficios que aportará la comunidad un periódico escolar.



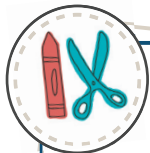
Proponemos pasatiempos para pensar palabras

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

Segundo ciclo.
Lenguaje y comunicación. Literatura.
Practica y crea juegos de palabras.
Escribe narraciones de invención propia.



Equipos



Material:

- 1 dado con sílabas en lugar de números.
- 3 cajas vacías de pañuelos desechables.
- 3 pedazos de cartulina pequeños por alumna y alumno.

Variantes de la actividad:

En el primer ciclo, se puede pedir que digan de manera oral las consignas, también se pueden agregar juegos de trabalenguas. En el tercer ciclo, se les puede pedir que creen un juego de palabras para ponérselo a compañeras y compañeros de otros grados.

1

Participaremos en "juego de palabras" para lo cual se utiliza un dado con algunas sílabas como: ta, me, po, si, y otras. Se tira el dado y las alumnas y alumnos escribirán lo más rápido posible todas las palabras que recuerdan tienen esa sílaba, ya sea en el inicio o dentro de una palabra. Leen sus palabras y todas las que no fueron repetidas tienen el valor de un punto. Gana quien al final del juego haya logrado más puntos.

2

En la actividad del día de hoy habrá tres retos diferentes en los que las alumnas y alumnos podrán participar.
Retos 1. La consigna es que escriban en un papel un sustantivo, en otro un verbo y un escenario o lugar.



3

Se ponen por separado en tres cajas. Las alumnas y alumnos se organizan para trabajar en equipos y pasan cada una y uno a tomar un papelito de cada caja. Al final tendrán tres personajes, tres verbos y tres escenarios diferentes con los que tendrán que construir una pequeña historia. Se indica el tiempo que tendrán para trabajar el reto. Una vez que hayan concluido, cada uno de los equipos leerá su redacción.

4

Reto 2. Consiste en crear oraciones de al menos cuatro palabras, donde todas inicien con la misma letra, por ejemplo:

- Carlos come carne caliente.
- Tomás tiene tremenda tos.

Se indica la letra y todos los equipos trabajan para que hagan la oración lo más rápido posible. Van ganando puntos los equipos que lo logran.

5

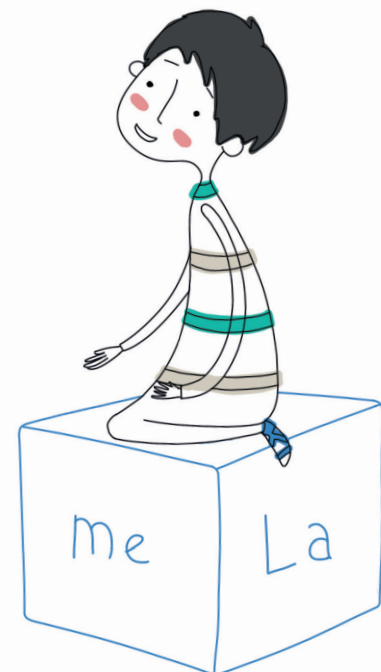
Reto 3. Consiste en que cada equipo elige el nombre de un país que los represente y con éste arman un acróstico destacando adjetivos o cosas que los caracterizan, por ejemplo, a qué continente pertenece.

6

Cerramos la actividad compartiendo nuestros aprendizajes y experiencias. Reflexionamos en torno a la riqueza de nuestro idioma. Cuestionamos sobre qué otros aprendizajes obtuvimos con esta actividad y en qué momento conectamos con estos aprendizajes, así como sobre qué otras asignaturas estuvieron presentes en esta actividad.

Recomendaciones

- Pueden jugar scrabble.
- Las y los alumnos del primer ciclo pueden usar los siguientes trabalenguas para la variante de la actividad:
<https://www.youtube.com/watch?v=FZgEH3pDKn8>
- En las siguientes páginas encontrarán juegos de palabras:
<http://www.juegosdepalabras.com/>
<http://www.juegosjuegos.mx/juegos/palabras>





Adivina adivinador ¿qué producto crees que soy?

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

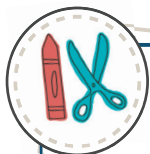
Tercer ciclo.

Lenguaje y comunicación. Literatura.

Participa con fluidez en el juego de decir una adivinanza y responderla. Analiza las adivinanzas para identificar las pistas de respuesta que ofrece.



Grupal/ Equipos



Material:

- Hojas blancas y cartulinas.
- Colores y plumones.
- Revistas para recortar y pegamento.

Variantes de la actividad:

En el primer ciclo, pueden hacer la adivinanza de manera oral.

En el segundo ciclo, puede promover que con el uso de la tecnología hagan videos o presentaciones digitales de sus adivinanzas que incluso se podrían subir a YouTube.

1

Las alumnas y alumnos participan en el juego de “adivanzas” para lo cual se pueden usar recursos en internet como los siguientes videos de YouTube:

<https://www.youtube.com/watch?v=Unfk7yd5IPs>, <https://bit.ly/2mvsdk8>, <https://bit.ly/2JD7Kmq>

También pueden recurrir a las adivinanzas que las y los alumnos sepan y compartan. Gana quién haya contestado por escrito de manera acertada mayor número de adivinanzas.

2

Las y los estudiantes analizan las adivinanzas e identifican algunas características que tienen en común, por ejemplo, que tienen redacción corta y creativa y que usan rimas y juegos de palabras para describir un objeto.



3

Se organizan libremente en equipos para hacer adivinanzas en relación con el tema productos originarios de México. Se puede mostrar como referencia el vídeo de “Frutas de México” disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=uQ9qVtoYP7w>, o algún tema de relación que sea de interés para los alumnos.

4

Los equipos hacen una investigación de los diferentes productos mexicanos y eligen tres para los cuales redactan una adivinanza de acuerdo a las características antes trabajadas. Revisarán de manera colectiva sus redacciones.

5

Una vez hechas las redacciones, harán de manera creativa la representación o dibujo del producto. Pueden utilizar materiales diversos de preferencia de reciclado así como los celulares, tabletas o computadoras.

6

Cuando los equipos han terminado, hacemos un juego con todas las adivinanzas que se hicieron para lo cual se pueden invitar alumnas y alumnos de otros grados, los cuales pueden participar diciendo adivinanzas que conozcan.

Recomendaciones

- Estas páginas pueden servir de apoyo para dar a conocer la actividad o para dar continuidad en diferentes momentos que quiera decirles alguna adivinanza.
- Adivinanzas para niños
<https://www.chiquipedia.com/adivinanzas/>
<https://www.pocoyo.com/adivinanzas>
- Hacer un evento con la participación de todas las alumnas y alumnos de la escuela en el que presenten a los padres de familia adivinanzas sobre diferentes temas y/o juegos de palabras.

7

Las y los alumnos comparten: ¿qué aprendieron a través de los juegos de adivinanzas?, ¿cómo se sintieron?, ¿con qué aprendizajes de otras materias se relaciona esta actividad?, ¿en qué punto de la actividad lo experimentamos?





¡Las paredes y los pisos hablan!

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

Tercer ciclo.

Participación social.

Explora y analiza la publicidad.

Elabora un anuncio publicitario.



Equipos



Material:

- Variedad de anuncios publicitarios impresos.
- Cartulina.
- Colores y plumones.
- Pegamento y tijeras.

Variantes de la actividad:

En el segundo y tercer ciclo, pueden utilizar medios tecnológicos para hacer la publicidad. Una posibilidad de extender la actividad sería que el anuncio ganador fuera plasmado en una manta o bien dibujado de manera permanente en alguna pared de la escuela con la participación de todas y todos los alumnos.

1

Las y los alumnos participan en el juego “soy tu espejo” para lo cual eligen una pareja con quien trabajar y se ponen de acuerdo sobre quién empezará siendo el espejo. Se ponen frente a frente y el espejo deberá imitar las acciones de su pareja de ser posible al mismo tiempo. Intercambian lugares y comparten sus experiencias con el grupo.

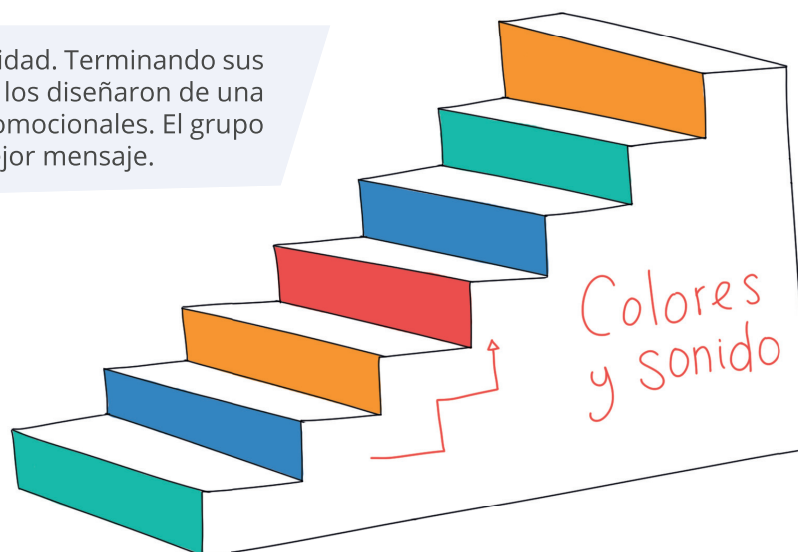
2

Veremos el video de mensajes publicitarios creativos disponible en: <https://youtu.be/XVoqYfiE8wg> o bien algunos anuncios publicitarios seleccionados previamente. Las y los alumnos recuperarán en voz alta los elementos más importantes que tienen y las intenciones que hay detrás de cada uno de los anuncios publicitarios.



3 El reto o consigna del día de hoy será hacer una campaña publicitaria escolar que promueva buenos hábitos alimenticios y de salud. Las y los estudiantes se organizan libremente para planear y diseñar su anuncio publicitario para lo cual consideran lo siguiente: público al que va dirigido, eslogan, información breve que contendrá, imágenes y diseño creativo.

4 Los equipos trabajan de manera colaborativa en la actividad. Terminando sus anuncios, explicarán al grupo las razones por las cuales los diseñaron de una determinada manera y por qué eligieron esas frases promocionales. El grupo votará por el anuncio que fue más creativo y con un mejor mensaje.



Recomendaciones

- Para ver cómo hacer un anuncio publicitario pueden ver el siguiente video haciendo la aclaración de que hay una falta de ortografía en la palabra gimnasio.
<https://www.youtube.com/watch?v=prScEcy-iLg>
- Sería muy recomendable permitir que las y los alumnos transformaran el espacio escolar con anuncios que promuevan buenos hábitos alimenticios y de salud. Que las paredes y pisos hablen de una filosofía escolar que promueve el ejercicio, los valores y la sana alimentación para lo cual sería importante que las y los escolares de todos los ciclos trabajaran en el proyecto y que inclusive se invite a padres de familia a colaborar tanto con materiales como con mano de obra.
- Un ejemplo de algo creativo que se puede hacer en las escaleras es el video que muestra unas escaleras musicales:
<https://www.youtube.com/watch?v=pZbWqdrXpqw>

5 Todos los anuncios realizados deberán de colocarse en diferentes lugares de la escuela para ser observados por otros estudiantes. Las y los alumnos comparten sus experiencias durante la actividad y la manera en que la actividad de hacer publicidad se conectó con otras asignaturas.

6 Cerramos la sesión reflexionando sobre la importancia de adoptar una postura crítica frente a los mensajes publicitarios y a no permitir que nos persuadan de adquirir productos nocivos para la salud o que no necesitamos. También observamos si esta actividad tiene alguna conexión con lo visto en otras materias, como por ejemplo arte al momento de crear sus anuncios.



¡Somos niñas y niños muy talentosos!

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

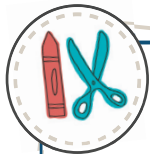
Primer ciclo.

Lenguaje y comunicación. Literatura.

Canta, lee y reescribe canciones.



Equipos



Material:

- Un aparato reproductor de sonido.
- Una canción popular elegida para la sesión.

Variantes de la actividad:

En el primer ciclo, se les puede poner una canción más sencilla. Organizar un evento en donde toda la escuela participe. Permitir a las alumnas y alumnos de los tres ciclos que a partir de la experiencia vivida en esta sesión, practiquen escribir la letra de una canción que desean adaptar a una melodía conocida por ellos. Motivar a quienes tocan instrumentos para que los traigan para hacer una presentación en una sesión próxima.

1

Nos pondremos en círculo para jugar el juego de “la orquesta sin instrumentos” para lo cual pensamos en un sonido que podemos hacer con la boca o cualquier parte del cuerpo, podemos silbar, tararear, zapatear, aplaudir u otra actividad con el cuerpo. Empieza una alumna o alumno y la siguiente persona tendrá que hacer el sonido de su compañera o compañero y agregar el suyo; los siguientes participantes deberán hacer lo mismo de modo que el o la última persona, tenga que repetir todos los sonidos. Todo el grupo al final repetirá todos los sonidos.

2

Escuchamos la canción “Color esperanza” o cualquier otra que sea del interés de los alumnos . Ponemos atención a la letra mientras la escuchamos o cantamos. Después de haberla reproducido varias veces, todas y todos podremos cantarla. Se abre un espacio para que se comente la idea central o mensaje de la canción.



3

Las y los estudiantes se organizan de manera libre para elegir una canción que les guste, cantarla y ensayar la coreografía o baile para presentarla al grupo. Buscaremos un espacio para poder hacerlo sin interferir con el resto del grupo.

Recomendaciones

- Puede encontrar la canción “Color esperanza” en el siguiente vínculo: <https://youtu.be/kFBSW4JV2P0>
- La “Canción de los sonidos” permite conocer a las y los alumnos algunos sonidos que pueden realizar en la actividad.
<https://www.youtube.com/watch?v=BPnO1HrsHic>
- Para elaborar instrumentos, consulte el siguiente tutorial:
<https://www.youtube.com/watch?v=6KSbM5CxNfE>
- Para informarnos sobre los efectos de la música en nuestro cerebro, pueden leer los artículos:
<https://bit.ly/2zR09AZ>
<https://bit.ly/2qr7AsQ>

4

Se invita a las y los estudiantes a que sean creativos también en cuanto a hacerse un vestuario e improvisar con algunos materiales que les sirvan a modo de instrumentos.

5

Por turnos los diferentes equipos irán haciendo su presentación la cual podría también hacerse a las y los estudiantes de otros grados. Al concluir cada presentación, las y los alumnos compartirán las razones por las que eligieron determinada canción y el mensaje que quieren transmitir al grupo.

6

Al cierre de la sesión reflexionamos en torno a que las canciones comunican emociones y pensamientos acompañados de una melodía y ritmo, y que a la mayoría de las personas nos gusta y hace mucho bien cantar.

7

Nos preguntamos que aspectos importantes de otras materias tocamos en esta actividad y que aprendizajes previos debemos tener para poder llevarla a cabo.





¡Aprendemos ayudando en el hogar!

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

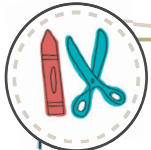
Segundo ciclo.

Escuchar, recopilar y registrar relatos de la antigua o nueva palabra.

Reconstruye la secuencia de episodios y los narra en el orden que deben presentarse, integra diálogos (directos o indirectos) y descripciones para comprender el simbolismo de personajes, objetos, espacios o lugares.



Equipos



Material:

- Hojas opalinas (tamaño carta) o cartulina (recortada en tamaño carta).
- Regla, pegamento, colores, crayolas y/o marcadores.
- Pintura de agua, tela, recortes varios, cartón (opcional).

Variantes de la actividad:

La complejidad de la historieta dependerá del grado en que se aplique.

En el primer ciclo, pueden participar madres, padres y tutores en la elaboración.

En el tercer ciclo, podemos elaborar una historieta con la misma temática, pero utilizando personajes fantasiosos o utilizar la fantasía como un recurso para ampliar la historieta.

En grupo y fuera del salón de clases cantamos y bailamos una de las siguientes canciones sobre “Los días de la semana y los quehaceres del hogar”: <https://www.youtube.com/watch?v=RYFzoigl4K8>

<https://www.youtube.com/watch?v=Sskjq94Hlms>

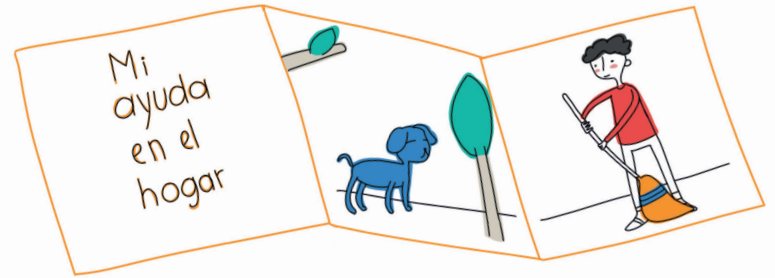
Podemos proponer traducir la canción a lengua indígena y volver a cantarla y bailarla. Después en el salón de clases retomamos cómo se sintieron bailando y cantando, y comentamos: ¿qué labores se realizan en sus hogares?, ¿quiénes la realizan?, ¿cómo participan ustedes en las labores del hogar?, ¿por qué deben ayudar en el hogar? Reflexionamos sobre esto, preferentemente en lengua indígena.

Pensamos en acciones que realizamos para apoyar las labores del hogar desde que amanecemos hasta que nos acostamos y en cómo nos gustaría representar esas acciones (dibujos y textos). Los personajes de la historieta serán las y los alumnos mismos, sus familias y sus animales.



3

En equipo elaboramos un acordeón con las hojas opalina o la cartulina, para vaciar en éste la versión final de una historieta. Tienen que ir pegando las orillas de cada hoja, una tras otra, para formar el acordeón: la cantidad de hojas, así como la posición (horizontal o vertical) depende de cada equipo.



4

Empezamos a desarrollar el borrador de la historieta tomando como base las preguntas sobre las que se reflexionó al inicio de la actividad así como los elementos que la componen: viñetas o cuadros, dibujos, texto para los globos de diálogo y para las cartelas, y onomatopeyas. Intentemos escribirla en lengua indígena.

5

Revisamos unas(os) a otras(os) el borrador y hacemos observaciones que puedan ayudar a mejorar la estructura narrativa de la historieta, así como posibles errores en el uso de los elementos de la historieta, en la sintaxis y ortografía de los textos.

6

Elaboramos la versión final de la historieta, con los materiales de nuestra preferencia.

7

Observamos y escuchamos el trabajo de cada equipo, incluso podemos invitar a otros grupos a participar en la presentación. Al final, reflexionamos sobre la importancia de involucrarse en las labores del hogar. Además, podemos analizar cómo continuar trabajando este tema desde otras materias.

Recomendaciones

- Las y los alumnos forman sus equipos de trabajo de acuerdo con sus intereses y necesidades. La maestra o maestro puede realizar dinámicas para propiciar el trabajo con diferentes compañeros, por ejemplo: juntarse con los que tienen la misma estatura o el mismo número de hermanos, etcétera.
- Con las historietas pueden realizar una antología a manera de libro cartonero, agregar los siguientes elementos: portada; título, imagen, autor(a) o autores, logotipo de la editorial (crear uno). Posterior a la portada, la página legal, el cuerpo de la historieta y finalmente el colofón.
- Se recomienda consultar el siguiente material como apoyo para introducir o dar continuidad al tema: Actividades donde las niñas y niños pueden ayudar en el hogar de acuerdo a su edad: <https://bit.ly/2JE36ED>
- ¿Cómo hacer un acordeón o un libro desplegable? <https://bit.ly/2uyWdjg>



Las milpas de mi pueblo, ¿sabes cómo nos dan de comer?

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

Segundo ciclo.

Registrar y difundir el conocimiento que se estudia o investiga en materiales impresos.

Produce textos sencillos, utiliza las imágenes como soporte. Participa en la planificación del producto colectivo a partir de un formato preestablecido. Toma decisiones al planificar y escribir un texto.



Equipos



Material:

- Hojas tamaño carta u oficio
- Colores, crayones, pegamento blanco, regla
- Recortes

Variantes de la actividad:

En el primer ciclo, podemos elaborar materiales que contengan más imágenes que texto y apoyarlo en la escritura e investigación de la milpa.

En el tercer ciclo, podemos realizar una investigación más formal sobre el tema, utilizar procesadores de texto para formalizar los escritos y difundirlos en la comunidad.

1

Jugamos “montando a la milpa”. Formamos un círculo y alguien inicia diciendo: —me llamo (nombre) y vengo montada(o) en un (elemento relacionado con la milpa), por ejemplo, elote; el que está en el lado derecho continúa diciendo: —ella o él se llama (nombre) y viene montada (o) en un “elote”, yo me llamo (nombre) y vengo montado (a) en una “hacha”, así sucesivamente vamos repitiendo el nombre y objeto de los que nos antecedieron hasta que cierre el círculo, si alguien se confunde deberá reiniciar el juego. Este juego puede ser realizado en lengua indígena y entre todas y todos podemos ir variando las reglas.

2

Nos organizamos para recabar información sobre las milpas (a través de internet, de personas de la comunidad, milperos, etc.), como técnicas, riesgos y cuidados, beneficios, productos principales y otros datos que nos parezcan interesantes.

3

Redactamos la información reunida en lengua indígena y nos apoyamos unas(os) y otras(os) para mejorar o corregir y tener lista la versión final. (ortografía, presentación, contenido, diseño, etc.).



Recomendaciones

Se recomienda consultar los siguientes materiales como apoyo para introducir o dar continuidad al tema:

- Liga sobre lo que es y cómo cultivar una milpa:
www.historia-mexico.info/2012/08/la-milpa.html
www.mayas.uady.mx/articulos/milpa.html
- Video sobre el cultivo del maíz:
<https://www.youtube.com/watch?v=ff2IHuIGsq8>
- ¿Cómo hacer un díptico y un tríptico?
<https://bit.ly/2qxR5fo>

¿Cómo hacer un folleto?

- <https://www.youtube.com/watch?v=dQ-eOcFGWsQ>
<https://bit.ly/2uzPzJK>

Para informarnos más:

Santos, Tania (2015). Estrategias para el uso, desarrollo y aprendizaje de las lenguas indígenas en educación básica. Lecciones derivadas de la experiencia, Secretaría de Educación Pública, 135 p., disponible en: <https://bit.ly/2mrMO8N> (consulta: mayo 2018).

4

De manera individual, por parejas, tercias o equipos, decidimos cómo presentar esa información, de tal manera que podamos compartirla con otros grupos y nuestras familias. Se sugiere realizar dípticos, trípticos, folletos, carteles o cualquier otro material.

5

Empleamos nuestra creatividad para realizar el diseño del material que elegimos. Cuando terminemos, los presentamos al grupo y a la comunidad. Podemos elegir entre todos (as) el mejor diseño y compartirlo en redes sociales.



6

Finalmente reflexionamos sobre lo que más nos gustó de la actividad, las dificultades y lo que aprendimos de nosotros (as) y de los demás. Analizamos en qué otras materias nos hemos apoyado para esta actividad y en cuáles podríamos seguir trabajando el tema. Por ejemplo, en matemáticas: con información de la milpa, calcular medidas, resolver problemas sobre costos y ganancias de las producciones, figuras geométricas; en ciencias naturales: elaborar mapas conceptuales sobre los elementos naturales que conforman las milpas, la biodiversidad que generan, los riesgos que conllevan los descuidos o los excesos en la explotación de la tierra.



Animales de la selva: ¡lotería!

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

Segundo ciclo.

Investigar en la comunidad.

Integra información en textos según formatos preestablecidos para compartirlos y difundirlos.



Equipos



Material:

- Una o dos cartulinas por equipo
- Regla, marcadores, colores
- Mica o hule cristal (opcional)

Variantes de la actividad:

En el primer ciclo, pueden utilizar únicamente imágenes de los animales con su nombre en lengua indígena. En el tercer ciclo, pueden realizar clasificaciones más complejas, utilizando subespecies, ejemplos de felinos, de caninos, anfibios, etcétera. Asimismo pueden realizar las cartillas de mayor tamaño y en mayor cantidad de animales.

2

Posteriormente, preguntamos si les gustaría jugar a la lotería y retomamos conocimientos previos sobre quiénes conocen y/o han jugado este juego. En seguida, forman equipos y deciden qué clasificación de animales les gustaría trabajar en la elaboración de una lotería: aves, reptiles, mamíferos, insectos y animales acuáticos.

1

Participamos en la dinámica “soy un...”, en la cual imitamos a algún animal, y las y los demás compañeras(os) descubren de qué animal se trata.

3

En equipo, investigan (en la biblioteca, en internet, en casa y/o en su comunidad) y registran las características de 20 animales de acuerdo con la clasificación que eligieron. Recomendamos escribir las características principales de cada animal en una frase corta en lengua indígena.



Recomendaciones

- Se sugiere solicitarles previamente que recopilen información sobre los animales de su comunidad con sus familias y/o ingresar a los siguientes links:
<http://bit.ly/2JCbqEM>
<http://bit.ly/2Ltiohj>
- Puede llevar una lotería como ejemplo para que las niñas y los niños que no han jugado tengan más claro qué van a realizar en la actividad o consultar con el grupo los siguiente video:
- ¿Cómo hacer un juego de la lotería?
<https://www.youtube.com/watch?v=tjzofsRux94>

4

Posteriormente, comparten con otro equipo su listado de animales con las descripciones, para que les hagan observaciones o correcciones. Con apoyo de la o el docente revisan los textos escritos.

5

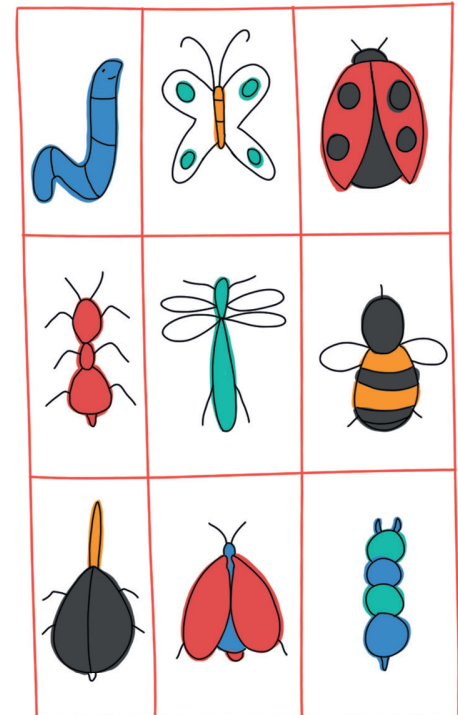
Ahora, los equipos pueden empezar la elaboración de una lotería con la información recopilada, donde usen su imaginación y creatividad. Para ello, hacen fichas (una por integrante de equipo) que contengan al menos 6 animales de los que investigaron (variando los animales en cada ficha) y tarjetas pequeñas con cada uno de los animales investigados.

6

¡A jugar todos! Las niñas y niños “cantan la lotería” mientras leen la descripción del animal para que el resto del equipo lo busque en su cartilla. Gana quien termina primero el llenado correcto de su cartilla.

7

Invitamos al grupo a compartir sus loterías con otros equipos y/o con otros grupos de la escuela. Finalmente, las niñas y los niños mencionan los aprendizajes más significativos sobre los animales que investigaron y cómo se sintieron trabajando en equipo. Analizamos con qué otras materias nos hemos apoyado o podríamos continuar trabajando las características de los animales.





¡Yo ayudo a mi comunidad!

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

Segundo ciclo.

Registra y difunde el conocimiento que estudia o investiga en materiales impresos.

Prepara una presentación para una audiencia y un cartel expositivo con dibujos y texto.

Expone oralmente con apoyo de carteles expositivos.

Expone su estudio ante una audiencia, explica nociones, sucesos, problemas.



Equipos



Material:

- Hojas tamaño oficio.
- Papel bond cuadriculado o blanco.
- Colores y marcadores.
- Pegamento, cinta adhesiva y tijeras.
- Imágenes (opcional).
- Material de desecho.
- Bolsas de diversos productos y cajas de medicamentos.

Variantes de la actividad:

En el primer ciclo, podemos investigar juntos los servicios y cómo elaborar un cartel. Podemos pedir que lleven juguetes que tengan para la representación.

En el tercer ciclo, podemos ampliar la investigación sobre los servidores públicos, como ventajas y desventajas de cada función y diseñar el cartel con alguna aplicación de internet (que conozcan).

1

Jugamos “la tienda de papá”. Un estudiante inicia diciendo: –En la tienda de mi papá se vende algo que empieza con la letra... Los estudiantes han de adivinar qué es; el que adivina dirige el juego en el siguiente turno. Como variación, se pueden dar dos letras: ch, b (chicle bombita) o combinar: pl, (plátano). Juntas(os) podemos establecer reglas y variantes (como pistas).

2

Ahora todas y todos jugamos a “los servidores públicos”. Cada estudiante elige, de acuerdo con sus intereses qué servidor quiere representar, por ejemplo: doctor, enfermera, partera, maestra, el del agua y alumbrado, comisario, policía, del molino, de la tienda, etcétera.

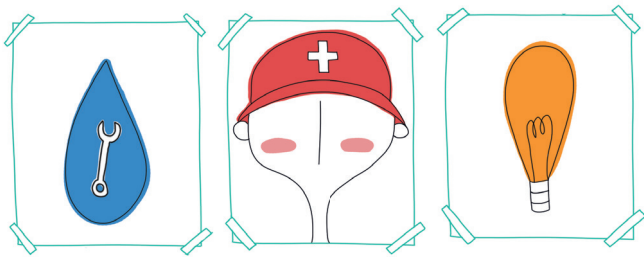


3

Organizamos en el patio el espacio para proporcionar los servicios: lugar, materiales o herramientas que empleamos de acuerdo con nuestra función, la ropa, etcétera. Posteriormente, algunas alumnas y alumnos ofrecen el servicio a una parte del grupo que funge como comunidad y después de un tiempo determinado, cambian los roles. La interacción se puede dar primero en lengua indígena y posteriormente en español.

4

Al concluir, reflexionamos sobre la importancia de los servicios que se ofrecen en las comunidades y el rol que juega cada persona. Acordamos realizar carteles para promocionar cada servicio representado anteriormente.



5

En equipo, usamos nuestra creatividad para elaborar el diseño de nuestro cartel y seleccionar la información que nos parezca más importante. ¡Intentemos realizarlo en lengua indígena o bilingüe! (apoyémonos en la materia de Español para revisar partes del cartel, ortografía y redacción).

6

Finalmente, presentamos nuestros carteles al resto del grupo. Podemos pasar de salón en salón a explicar a los demás grupos nuestro trabajo y después pegar los carteles dentro y/o fuera de la escuela.

Recomendaciones

- Se recomienda consultar el siguiente material como apoyo para el desarrollo de la actividad:
- Henry D. Edgreen y Joseph J. Gruben. 1990. Juegos para alumnos de primaria. Editorial Pax México.
- Galdames, Viviana, Waqui, Aida y Gustafson, Bret (2006). Enseñanza de lengua indígena como lengua materna, 248pp., Secretaría de Educación Pública, disponible en: <http://eib.sep.gob.mx/isbn/dl41105605.pdf> (consulta: mayo 2018).
- Ejemplo de actividad en la escuela sobre los servicios públicos: <https://www.youtube.com/watch?v=TEBlhzt6QVE>
- Explicación animada de una clase sobre los servicios públicos: <https://www.youtube.com/watch?v=nlhS2ajNfqY>
- Representación de una historia en dibujos sobre servicios públicos: <https://www.youtube.com/watch?v=dDEnos1Xjho>
- Videos sobre cómo elaborar un cartel escolar en la primaria y algunos ejemplos: https://www.youtube.com/watch?v=E4B77qKaj_k
<https://www.youtube.com/watch?v=0WavujMWOTI>
<https://www.youtube.com/watch?v=1JXwF8UJm24>

7

Reflexionemos si les gustó o no la actividad, de qué otras maneras podemos promocionar los servicios y con qué otras materias podemos relacionar lo trabajado y por qué.



¡Armemos un rally!

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

Segundo ciclo.

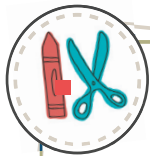
Escuchar, recopilar y registrar textos líricos o poéticos de la antigua y nueva palabra.

Disfruta y aprecia jugar con el lenguaje y las palabras sintiendo su efecto lúdico y poético (coplas, trabalenguas, adivinanzas, acertijos).

Analiza la forma en que se logran los efectos sonoros estéticos: cómo se construye una rima o se logra un esquema rítmico, efecto enigmático en las adivinanzas, efecto sonoro en la escritura de versos, entre otros.



Equipos



Material:

- Hojas tamaño carta de cuatro colores diferentes (cortadas a la mitad).
- Lápiz o lapicero.

Variantes de la actividad:

Para el primer ciclo, invitar a las madres, padres o tutores a participar junto con sus hijas(os) en la actividad.

Para el tercer ciclo, hacer más complejas las instrucciones de búsqueda de las pistas y las adivinanzas, trabalenguas o acertijos con temas como el maíz transgénico, plagas de maíz, la economía y el maíz, la deforestación y el maíz, etcétera. También pueden realizar un folleto con las adivinanzas, trabalenguas o acertijos inventados por el grupo, registrar los nombres de los creadores y ponerlo a disposición de la comunidad escolar.

1

Las y los alumnos participan en la resolución de un crucigrama (o alguna otra actividad mediada por la o el docente) en un tiempo determinado, por ejemplo, en un minuto. Una vez que termine el tiempo, participan en una lluvia de ideas donde mencionen cómo se sintieron y se les invita a participar en la resolución de más retos a través de la creación de un rally.

2

Se organizan en equipos y cada uno escoge un color de hoja y un nombre para distinguirse. Se invita a que las instrucciones y pistas se escriban en lengua indígena. En grupo, deciden un punto de partida para todos los equipos, por ejemplo: partiendo del asta bandera y mirando hacia la salida de la escuela camina 10 pasos grandes, luego dobla a la derecha, camina 20 pasos, dobla a la izquierda y cerca de ahí encontrarás el reto.



3

Cada equipo toma cuatro pedazos de hoja del color que eligieron. En una cara de la hoja escriben la pista para encontrar el siguiente reto (las instrucciones) y en la parte de atrás, el reto que deben resolver antes de buscar la siguiente pista. Entre todas y todos eligen el tipo de retos que les interesa trabajar: adivinanzas, trabalenguas o acertijos. El tema es el maíz y se sugiere crear el reto sobre bebidas, alimentos, alimentos para animales, usos artesanales, comerciales, etcétera.

Recomendaciones

- Al inicio de la clase puede preguntar a las y los alumnos si conocen algunas adivinanzas, trabalenguas o acertijos en su lengua y pedir que las compartan con el grupo.
- Se recomienda consultar el siguiente material como apoyo al desarrollo de la ficha:
- Apoyo para investigar sobre los usos que se le da al maíz: <https://bit.ly/2Lk1WmG>
<http://delmaiz.info/usos/>
- ¿Cómo crear una adivinanza?
<http://bit.ly/2mrB9GS>
- ¿Cómo crear acertijos?
<https://bit.ly/2L4VZL0>
<http://juegosdeingenio.org/archivo/650>
- ¿Cómo hacer trabalenguas?
<https://bit.ly/2lrC7RX>

4

Cuando los equipos terminen de elaborar sus pistas y retos, eligen a una o un representante, se hace el sorteo de equipos para que uno de éstos sea el oponente del otro y se entrega al representante la primera pista con su reto.

5

Cada equipo sale al patio escolar y esconde las hojas con las demás pistas y retos. Se recomienda sortear el orden en el que cada equipo esconda las hojas en donde los demás equipos no las vean.

6

Todos los equipos salen al mismo tiempo, gana el que haya concluido primero la búsqueda de pistas y retos.



7

Invitamos al grupo a escuchar las adivinanzas, trabalenguas y acertijos creados por cada equipo y finalmente reflexionamos sobre la importancia del maíz en las comunidades y cómo podemos apoyar para su cultivo y cosecha. Comentamos cómo nos sentimos con el trabajo en equipo, qué nos gustó o no de la actividad y de qué otras materias nos apoyamos para este trabajo.



Catálogo de mis amigos: los árboles

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

Segundo ciclo.

Práctica social del lenguaje.

Participa en la escritura colectiva (palabras preliminares, agradecimientos, índice, autores, portada), y en el armado del libro (portada, contraportada, prólogo, presentación, página legal, títulos, apartados) con apoyo del libro artesanal.



Equipos



Material:

- Hoja opalina o cartulina.
- Marcadores, colores y crayones.
- Tijeras, regla y pegamento.
- Un pedazo de tela, hilo, aguja capotera, clavo, martillo, cartón, pintura de agua, brochas (opcional).

Variantes de la actividad:

Para el primer ciclo, las madres y padres de familia pueden realizar junto con sus hijos el portador de catálogo, la o el docente conducirá el proceso para que el material sea de utilidad para iniciar a niñas y niños a la cultura escrita.

Para el tercer ciclo, seguir la secuencia pero investigando de manera más técnica y profundizando en la utilidad y los riesgos de extinción de algunos árboles.

1

“El juego del árbol” para formar equipos, seleccionan una alumna o alumno guía quién dirá en voz alta la orden. Se integran los participantes según la palabra que mencione el guía: “árbol” de 1 integrante, el estudiante se para con las manos alzadas; “cerro” entre 2 y lo simulan agarrándose de la manos; “fogón” con 3 integrantes; “milpa” la forman 4 estudiantes; “gusano” lo integran 5, quienes se agarran de los hombros y caminan en zigzag por todo el patio o salón. Se adapta a lengua indígena.

2

Al terminar el juego, caminamos por los alrededores de la escuela y la comunidad, observar las características de los árboles y ver si encontramos algunos como los que se mencionaron en el juego, le tomamos una foto con un celular o cámara o si no tuviéramos lo dibujamos. Si se desconoce el nombre o la utilidad de alguno, hacer la indagación con los dueños del terreno, tomar nota.



3

Los equipos indagan en medios impresos o electrónicos sobre el catálogo como portador textual, el tipo de información, sus partes, su proceso de elaboración, los materiales para su realización. Socializar la información de manera grupal, posteriormente observar y manipular un ejemplo de catálogo.

4

Sugerir al grupo la elaboración de un catálogo con la información recabada, distribuyen responsabilidades en función de los componentes del catálogo, elaborar el borrador y revisarlo con el apoyo de la o el docente.

5

Realizar la versión final y decidir sobre la formalización (engargolar, encuadernar con la técnica del libro cartonero u otra técnica artesanal). La redacción será en lengua indígena o bilingüe. Organizar la presentación del catálogo a los otros grupos de la escuela, donde se exponga el contenido y las características del catálogo como portador.



6

Reflexionar, en relación a lo significativo de los árboles para nuestras vidas, un escrito formal como el catálogo, ser autores de un documento para investigar. Preguntar: ¿cómo se sintieron?, ¿les gustó la actividad?, ¿qué fue lo que más les gustó?, ¿qué cambiarían?, ¿qué aprendieron con esta actividad? Si la volviéramos a hacer, ¿cómo la harían?

Recomendaciones

- La siguiente información nos sirve para elaborar un libro cartonero. Partes que debe llevar un libro cartonero: portada, hoja de cortesía, portadilla, página legal, presentación, índice, cuerpo de la obra, colofón, hoja de cortesía, contraportada. La portada debe contener: título del libro, ilustración, nombre del autor o compiladores si es antología, sello editorial. Para la encuadernación: la portada y la contraportada, el contenido, hojas de cortesía, regla, cutter, hilo de cáñamo, taladro o martillo y clavo, aguja capotera o canevá, tela para cubrir el lomo, pegamento blanco, prensa. También existen los siguientes tutoriales que sirven como apoyo a la o el docente para realizar la actividad:
https://www.youtube.com/watch?v=_OH3XLwv2ik
<https://bit.ly/1tqDXOI>
<https://www.youtube.com/watch?v=Rp0SRI1Wx5E>



¡Corazón del cielo, corazón de la tierra!

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

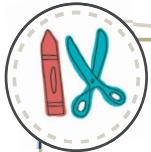
Segundo ciclo.

Investigar en la comunidad.

Aporta preguntas, saberes y experiencias en la planificación colectiva y comprende los propósitos de estudio y de una indagación.



Grupal y equipos



Material:

- Cartulinas y tijeras.
- Colores, crayones y marcadores.
- Bolsa de nailon para guardar las piezas.

Variantes de la actividad:

Al inicio de la clase, jugar un rompecabezas para que se den una idea más clara sobre la elaboración de este tipo de juego de mesa. Con el primer ciclo, esta actividad se puede hacer con el apoyo de mamá, papá o tutor.

En el tercer ciclo, se pueden utilizar imágenes más elaboradas y trazos con formas más pequeñas.

¡A jugar todos! Hacer retas entre los equipos contrarios e intercambiar rompecabezas. Gana el primero que arme y explique el rompecabezas

Pueden armar otros rompecabezas con diversas temáticas de trabajo de acuerdo a sus intereses y necesidades,

1

A jugar "cielo o tierra". en el patio el grupo se divide en dos equipos y elige quién será cielo y quién será tierra, se forman dos filas y se agarran fuertemente de la cintura, a la indicación los integrantes de ambos equipos que van al inicio de la fila deberán tratar de agarrar al último integrante del equipo contrario, por lo que estos últimos tratan de huir, si logran agarrarlo pasará a formar parte del equipo contrario, gana el equipo que en un tiempo determinado logre hacer más larga su fila.

2

Observamos videos de ceremonias ancestrales que se practican en las comunidades indígenas relacionadas con el cielo y la tierra. Aquí podemos ver la ceremonia otomí por el fuego nuevo: <https://bit.ly/2L6MU4q> y aquí la ceremonia maya para las cosechas: <https://www.youtube.com/watch?v=m7-764U-UoM>



Recomendaciones

- Videos relacionados con las ceremonias que los pueblos originarios realizan en honor al corazón del cielo y al corazón de la tierra, las o los docentes pueden apoyarse de ellos para que los estudiantes observen y analicen los motivos de sus realizaciones y el respeto que las comunidades le demuestran a la tierra y a los fenómenos naturales.

<https://www.youtube.com/watch?v=1itb4X7rveQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=CsaYnX9ks8Y>

<https://www.youtube.com/watch?v=4DEiH77jiNk>

<https://www.youtube.com/watch?v=mdQZw4qxH7k>

- Videos tutoriales sobre cómo elaborar un rompecabezas:

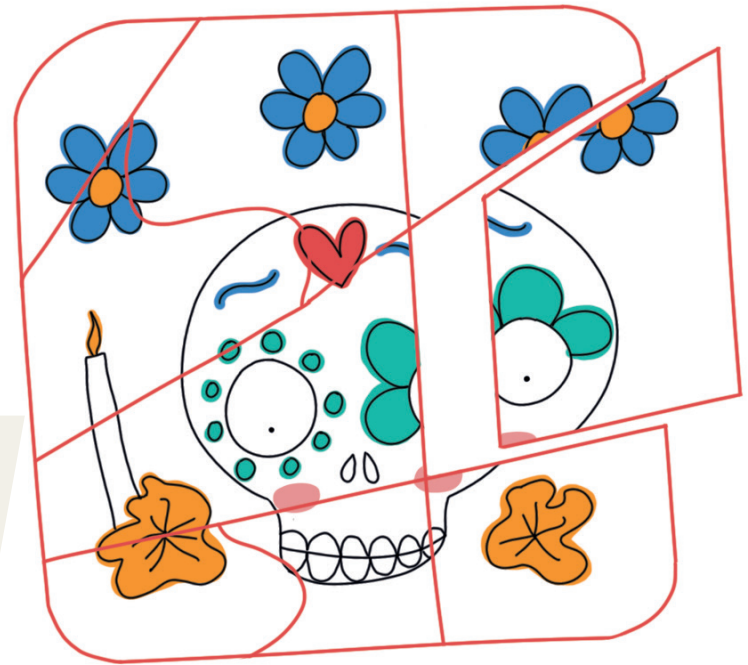
<https://www.youtube.com/watch?v=VBmQT0D5Ops>

https://www.youtube.com/watch?v=s7CqHTAIO_Y

<https://www.youtube.com/watch?v=Vm2PaFUPzql>

3

Los equipos organizan preguntas para indagar sobre las ceremonias originarias, de preferencia redactarlas en lengua indígena; las revisamos y sugerimos correcciones de ser necesario.



4

Cada equipo indaga con familiares o personajes de la comunidad y con base a la información recopilada organizan dibujos en un pliego de cartulina, pueden recurrir a impresos o internet para apoyarse en cuanto a la elaboración de los dibujos. Al concluir exponen sus trabajos al grupo para reforzar el tema.

5

Las y los alumnos podrán formar un rompecabezas utilizando su imaginación y creatividad. Ahora, revuelvan las piezas y el rompecabezas está listo.

6

Después de jugar el rompecabezas, en grupo comentamos: ¿qué fue lo más importante de la actividad?, ¿qué fue lo que más se les dificultó?, ¿qué les gustó más?, ¿qué piensan de que esas ceremonias ya no se realizan?, ¿creen que es importante realizarlas?, ¿por qué?

7

Esta actividad tiene conexión con la asignatura de historia, pues nos permite valorar la importancia de conservar la memoria y los relatos de las personas como fuentes para reconstruir el pasado.



Las creencias de mi comunidad

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

Segundo ciclo.

Investigar en la comunidad.

Registra y comparte lo que observó y escuchó por medio de dibujos, palabras clave y/o textos sencillos.

Aporta información al compartir lo que recuerda.

Transcribe o registra fragmentos de las pláticas (entrevistas), o de los discursos.



Equipos



Material:

- Hojas blancas tamaño oficio o carta.
- Regla, colores y crayones.
- Engrapadora o hilo y aguja capotera para coser la hoja, cartón, Pegamento y tela.

Variantes de la actividad:

Para el primer ciclo, el material pueden realizarlo junto con las y los docentes y las alumnas y alumnos complementarán los textos con sus dibujos.

En el tercer ciclo, pueden investigar con personas de la comunidad rescatando la memoria oral de los abuelos que se transmiten de generación en generación y elaborar el material de manera más formal.

1

Jugar “¿en qué creo?” para conocerse mejor como grupo y ayudarse entre todos realizar este juego: todos en círculo de pie, un jugador se coloca en el centro del círculo, dice su nombre, añade algo sobre sí mismo (por ejemplo “me llamo Miguel y creo en...”, mientras levanta los dos brazos), y luego regresa a su sitio, inmediatamente después todo el grupo imita al jugador; luego pasa cada jugador uno a uno y hacen lo mismo, el gesto o saludo tiene que ser de expresión libre e inventada por cada jugador.

2

Los estudiantes eligen la estrategia a trabajar entre las siguientes: monografía, antología y revista; revisan en la biblioteca algunos ejemplares de estos portadores, observan sus características, las partes que contiene, comparan los materiales con información consultada impresa o en la red, sobre cómo elaborar esos portadores; eligen el suyo, se sugiere formar equipos de acuerdo a su elección de dos a cuatro integrantes. Reunir los materiales para la encuadernación del portador.



3

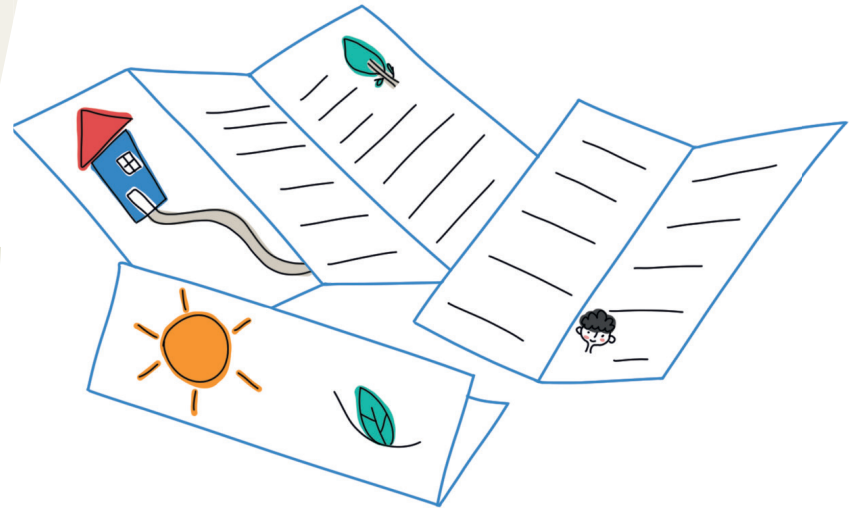
En equipos deciden cómo recabar la información sobre las creencias de mi comunidad, pueden ser entrevistas a personajes, charlas con familiares, observaciones, búsqueda en libros o en línea, registrar toda la información.

4

Realizar un primer borrador del portador e intercambiarlos para revisar y hacer sugerencias de mejora, formalizar y finalizar los trabajos en lengua indígena y/o en español.

Recomendaciones

- Ligas que permitirán al docente apoyarse para realizar la monografía:
<https://es.wikihow.com/hacer-monografias>
<https://bit.ly/2Lt6UxL>
- Liga en que se puede apoyar el docente para realizar una revista con sus alumnas y alumnos:
<https://es.wikihow.com/hacer-una-revista>
- Esta es una liga por si el alumno desea realizar una revista por computadora con el programa Publisher:
<https://www.youtube.com/watch?v=YionWnhA9vE>
- Liga en donde el docente podrá consultar sobre la elaboración de una antología:
<https://www.youtube.com/watch?v=vlq-OtKx114>
- Documentales sobre las diversas creencias de las comunidades indígenas en México:
<https://www.youtube.com/watch?v=V-DCmEk6ncl>
<https://bit.ly/2JAO96t>



5

Cada equipo interpreta, explica o dramatiza una creencia, según lo investigado, ejemplo: cómo a un bebé le hacen "ojo". Hacen las demostraciones en homenajes o festival junto con la presentación del material escrito, leen el material a los demás grados.

6

Reflexionamos sobre la actividad: ¿les gustó?, ¿qué fue lo que más les gustó?, ¿Qué fue lo que no les gustó?, si volviéramos a hacer la actividad ¿qué cosas nuevas harían?, ¿qué aprendieron durante la actividad?, ¿qué conexiones encuentran con otras materias?



Parodiando la historia local indígena

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

Segundo ciclo.

Escribir textos originales o recreando narraciones de la antigua o nueva palabra.

Recrea un texto narrativo sencillo, cambiando algún elemento del relato (personaje, ambiente, época).



Grupal y 2 equipos



Material:

- Papel y lápiz.
- Tarjetas para diálogos.
- Cualquier material del salón que recree a su personaje.

Variantes de la actividad:

En el primer ciclo, se puede trabajar con un hecho histórico con el que ellos estén más familiarizados o con algo que haya pasado recientemente en la escuela.

En el tercer ciclo, pueden realizar sus disfraces con material de reúso o papel para que los padres de familia no tengan que gastar.

1

Jugamos “caricaturas presenta” para nombrar diferentes hechos históricos, por ejemplo: “caricaturas (aplausos), presenta (aplausos), nombres de (aplausos), hechos históricos en México (aplausos), por ejemplo...” Posteriormente respondemos las siguientes preguntas: ¿cómo inicia el suceso?, ¿cómo se desarrolla?, ¿cómo culmina?, ¿quiénes fueron las y los personajes?, ¿en dónde sucedieron los hechos?

2

Platicamos sobre el descubrimiento de América y el encuentro entre dos civilizaciones. Una versión de la historia nos dice que la conquista fue sangrienta, con matanza de indígenas y la imposición de una lengua extranjera, otra cultura, religión, etcétera. Las y los alumnos reflexionan imaginándose que los sucesos hubiesen sido al revés, en donde los indígenas, sean quienes hayan conquistado España: ¿qué lenguas se hablarían en México?, ¿qué lenguas se hablarían en España?, ¿qué cambios hubiesen ocurrido en España?, ¿estaríamos mejor, peor o igual?



Recomendaciones

- Al inicio de la clase cantar una canción parodiando algún tema conocido.
- Las y los alumnos forman los equipos de trabajo de acuerdo a sus intereses y necesidades.
- Las siguientes ligas son para apoyar a la o el docente y a los estudiantes para la elaboración de su parodia, como está la opción de que elabore una parodia divertida, se presenta el ejemplo como alternativa:
<https://es.wikihow.com/hacer-una-parodia>
- La siguiente liga nos dice lo que es una parodia y sus características.
<https://bit.ly/2zV8RhQ>
- Estos son videos de parodias sobre historia:
<https://www.youtube.com/watch?v=YZFnkdeBcsg>
<https://www.youtube.com/watch?v=viThnj7BBqo>
<https://www.youtube.com/watch?v=mjy0Snz2ltc>

4

La o el docente apoyan en la elaboración del guión si así lo requieren. Posteriormente el equipo distribuirá los personajes entre todos y con lo que cuenten en el salón, recrearán los personajes y eventos de su guión, escrito en lengua indígena. Pueden salir al patio a ensayar.

5

Los equipos presentan al grupo su parodia en lengua indígena con el título que hayan escogido y de ser posible hagan una presentación general a toda la comunidad escolar. No es necesario aprenderse de memoria los diálogos o narraciones.

3

Las y los alumnos forman equipos. Cada uno elabora un guión de los sucesos relacionados al descubrimiento de América en forma de parodia, es decir, de manera satírica, divertida y diferente. Los personajes pueden ser Moctezuma en lugar de Cristóbal Colón y Cuauhtémoc en lugar de Hernán Cortés, en vez de utilizar la violencia con armas para conquistar, que la palabra y el convencimiento sea la mejor arma, pueden utilizar aparatos modernos o cualquier otro recurso que se les ocurra y pudiendo culminar imaginando que actualmente en España hablan la lengua de tu comunidad.



6

Cerramos la actividad reflexionando: ¿qué fue lo que más les gustó?, ¿qué cambiarían de la actividad?, ¿qué aprendieron con esta actividad?, ¿qué conexión tiene esta actividad con otras materias?



XH radio comunitaria, ¡iniciamos programación!

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

Segundo ciclo.

Escribir textos originales o recreando narraciones de la antigua o nueva palabra.

Recrea un texto narrativo sencillo, cambiando algunos elementos del relato.

Recrea textos narrativos para ser transmitidos por medios radiofónicos a modo de lectura dramatizada.

Aporta criterios para la selección de los textos y la construcción del guión; participa en su presentación a modo de locutor y en la lectura de los textos.



Equipos



Material:

- Si se cuenta con un celular o grabadora para grabar el programa de radio, aunque no es necesario ya que se pueden escribir las respuestas en tarjetas.

Variantes de la actividad:

En el primer ciclo, hacer la programación de radio con el apoyo de algunas madres y padres de familia, el guión lo puede elaborar la docente y las alumnas y alumnos sugerir cambios o adecuaciones. En el tercer ciclo, la programación de radio podrá ser con elementos culturales más reales como la participación de los abuelos en el rescate de la memoria oral y sus saberes, así como incluir situaciones culturales cotidianas.

1 Jugar 20 preguntas de la radio. Un jugador sale del aula, los demás piensan y acuerdan algún objeto, personaje o acción relacionada con la radio. Entra el jugador que había salido, quien puede realizar hasta 20 preguntas que le permitan adivinar lo que el grupo acordó. Solamente pueden responder con "sí" o "no", por ejemplo: ¿es largo?, ¿lo utilizo para que me escuchen mejor? (el microfono). Si adivina el objeto, el estudiante escoge a otro jugador, si no lo logró, sale a preparar nuevas preguntas o el grupo piensa en otro objeto o acción (decidan los estudiantes). Este juego se puede realizar en lengua indígena.

2

Escuchar un programa de radio en el salón, analizar los elementos que conforman un programa de radio y enlistarlos. Se sugiere conformar equipos entre cuatro a cinco integrantes para que realice una programación de radio por equipo.

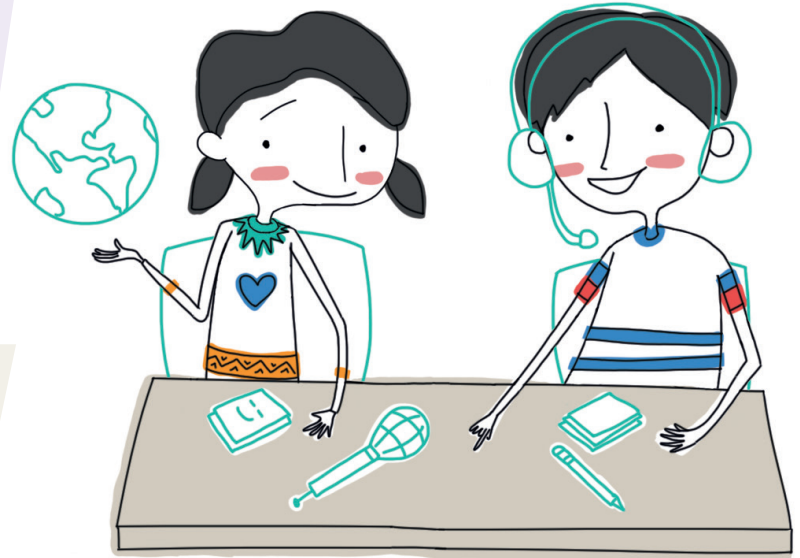


3

Realizar cada equipo un guión de programación de radio, en lengua indígena, que tenga como programa principal la recreación de un texto narrativo de la tradición oral comunitaria, con apoyo del profesor revisar el guión y la participación de todos los integrantes: locutor, anunciante, invitado, musicalizador, productor, etcétera, según la organización del equipo.

4

Con el apoyo de celulares u otros medios electrónicos, desarrollan su guión, si algún equipo carece de estos aparatos, la o el docente organiza previamente el material para que puedan contar con los medios necesarios para realizar su grabación de radio.



Recomendaciones

Ejemplos de una programación de radio escolar:

- Aprendizajes clave para la educación integral, plan y programas de estudio para la educación básica. 2017. SEP.
- Henry D. Edgreen y Joseph J. Gruben. 1990. Juegos para alumnos de primaria.
- Viviana Galdones, Aida Waqui, Bret Gustafson (2006). Enseñanza de Lengua Indígena como Lengua materna.
- Eulalia Pérez. 2005. Los 100 mejores juegos infantiles.
<https://bit.ly/2lqOzMw>
https://www.youtube.com/watch?v=VO_jANlxzL4

5

Cada equipo presenta su programación al grupo y reflexionan sobre el sentimiento y pensamientos que tuvieron al escuchar su voz en la grabación en lengua indígena, su aportación de alguna manera para lograr la programación.

6

Los equipos se organizan distribuyéndose en los diferentes grados para que escuchen su programación, solicitar al director que en horas de recreo o en los eventos escolares, sus programaciones sean escuchadas en toda la escuela.



Paletas de emociones

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

Segundo ciclo.

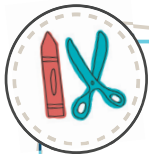
Autoconocimiento / Elementos básicos de las artes.

Distingue entre emociones constructivas y aflitivas en diferentes contextos.

Practica la combinación de colores cálidos y fríos, y los asocia con estados de ánimo.



Individual



Material:

- Cartoncillos media carta doblados a la mitad o en su caso hojas carta dobladas en 4.
- Lápices / colores / crayones / plumones.
- Tijeras y pegamento.
- Palos de madera.
- Recipiente.
- Tarjetas con antónimos.

Variantes de la actividad:

En el primer ciclo, se pueden elegir las emociones más comunes o familiares, de manera que varias niñas y niños dibujen sobre las mismas emociones pero con diferentes personajes y situaciones. Asimismo, se puede contar un cuento o historia de la comunidad donde se vivan o experimenten diversas emociones, como actividad inicial.

En el tercer ciclo, se puede iniciar con una investigación acerca de las emociones constructivas y aflitivas e incorporar otros materiales para la elaboración de sus paletas, o bien, modificarlo por un "libro de emociones" donde realicen un flip book (libro de imágenes en movimiento).

Jugamos a encontrar a nuestro opuesto. Escribimos tarjetas con antónimos, por ejemplo: blanco - negro, alto - bajo, y se colocan en un recipiente. Cada participante toma una tarjeta y todo el grupo al mismo tiempo trata de encontrar a la persona que tiene su antónimo. Las reglas las pueden decidir en grupo, por ejemplo, que cada pareja represente un baile o elabore una breve canción sobre los antónimos que les tocó y pase a representarla. Al terminar explicamos que, así como los antónimos son opuestos, nosotros experimentamos en ocasiones emociones contrapuestas. Retomemos en qué otra materia hemos trabajado los antónimos y su utilidad.

2

Las niñas y los niños eligen dos emociones que consideren opuestas, o bien, una constructiva (positiva, útil) y una aflitiva (dolorosa) y toman un cartoncillo.



3

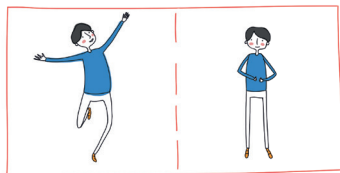
¡Vamos a crear un personaje! (animal, cosa o persona) Dibujamos de un lado del cartoncillo extendido, el personaje representando la emoción constructiva y del otro lado, el mismo personaje, pero mostrando la emoción aflictiva. Los dibujos entre sí deben ser lo más parecidos posible, pero con movimiento y tomando en cuenta los colores (cálidos o fríos), acordes con las emociones. Por ejemplo: de un lado del cartoncillo extendido dibujamos un niño feliz y junto, el mismo niño, pero triste; una flor marchita y una flor viva, etc. Podemos elegir entre usar colores, crayones o plumones para hacer su paleta.

4

Doblamos los cartoncillos de forma que de un lado quede la imagen con la emoción constructiva y del otro, la emoción aflictiva y lo pegamos con un palo de madera en medio, simulando una paleta que al girar, revela a su personaje que muestra las emociones de manera alternada y con movimiento.

5

Las y los alumnos comparten voluntariamente sus paletas, explicando por qué escogieron ese dibujo. Reflexionamos ¿nos gustó la actividad?, ¿cómo nos sentimos?, ¿nos identificamos con el personaje que creamos?, ¿hemos experimentado esas emociones en algún momento?, ¿por qué elegimos esas emociones y esos colores?, ¿cuáles fueron nuestros principales aprendizajes?



6

Recuperamos la diversidad de emociones presentadas y la importancia de saber identificarlas para expresarlas adecuadamente. Los invitamos a crear un diario en el que cada día, anoten las emociones constructivas y aflictivas vividas y a generar una campaña a nivel escolar para motivar a otras y otros estudiantes a elaborar sus paletas y crear sus diarios. Analizamos de qué otras materias nos podemos apoyar para realizar este seguimiento.

Recomendaciones

- Se recomienda consultar el siguiente material como apoyo para el desarrollo de la actividad:
Videos sobre cómo dibujar expresiones en movimiento.
<https://youtu.be/C0KKeXqxDIo> Cómo hacerlo
<https://youtu.be/SrtB2Seqric> Susto
<https://youtu.be/vZntqvZk5Pk> Enfado
<https://youtu.be/NvB32nuFLU4> Alegría
- Videos sobre ejemplos de Flipbook.
https://youtu.be/p3q9MM_h-M
<https://youtu.be/JVzf9rtgf9Y>
<https://youtu.be/xSrDnIVgVv0>
- Qué es un flipbook o folioscopio y cómo hacerlo
<https://es.wikihow.com/hacer-un-folioscopio>
- Lecturas sobre educación emocional
- Las emociones. Comprenderlas para vivir mejor, disponible en:
<http://sauce.pntic.mec.es/falcon/emociones.pdf>
- La educación emocional, su importancia en el proceso de aprendizaje, disponible en:
<http://www.redalyc.org/pdf/440/44023984007.pdf>
- Aprendiendo sobre las emociones, disponible en:
<http://bit.ly/2zTDILE>
- La educación emocional, un beneficio para la escuela, la persona y la sociedad, disponible en:
<http://bit.ly/2uQsEsK>



¿Te animas a animar?

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

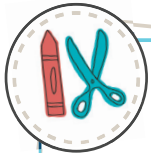
Segundo ciclo.

Apreciación estética y creatividad.

Distingue las características principales de las técnicas elegidas y las utiliza con fines expresivos.



Equipo



Material:

- Plastilina, telas y papeles de colores.
- Objetos (estuches, mochilas, peluches, juguetes u otros).
- Cámara o celular.
- Tripié.
- Aplicación (app) de edición.

Variantes de la actividad:

En el primer ciclo, se puede realizar una sola animación grupal con apoyo del docente.

En el tercer ciclo, se pueden realizar movimientos más complejos o bien, después de practicar un poco, crear una historia que requiera una planeación y escritura de la misma.

1

¡Juguemos a realizar una acción en 24 movimientos! Para ello, cada movimiento debe ser en cámara lenta y tratar que sean 24 movimientos para finalizar la acción: una sentadilla, levantar los brazos o dar un giro. Después de que se cuentan los movimientos, se realiza lo más rápido posible el mismo movimiento. En equipo, las y los alumnos pueden armar una coreografía breve para presentar sus movimientos al grupo. Al terminar, rescatamos conocimientos previos sobre alguna técnica de animación que requiera de la reproducción de varias imágenes fijas, es decir, foto por foto (o cuadro por cuadro) para dar a los objetos estáticos la sensación de movimiento.

2

Podemos realizar una breve investigación y cada equipo presenta sus resultados. Introducimos la técnica de animación stop motion con la presentación de videos realizados con esta técnica y los pasos a seguir. Preguntamos ¿saben cuántas fotos se necesitan para hacer una película de animación stop motion? 120,000 aprox.



Recomendaciones

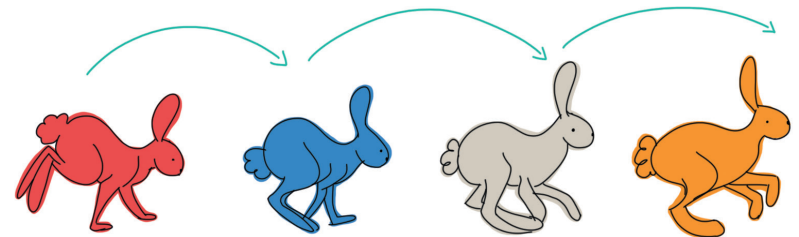
- Se recomienda prever la actividad para más de una sesión.
- Se recomienda consultar el siguiente material como apoyo para el desarrollo de la ficha:
- Tutoriales sobre cómo hacer stop motion y aplicaciones para hacerlo
<http://bit.ly/2Npdjql>
<http://bit.ly/2NwfkSn>
<https://youtu.be/-YSvexfDQYk>
- Videos de stop motion hechos por niños
https://youtu.be/_5ECUdVLm2U
<https://youtu.be/el01UiaGIAc>
- Videos profesionales de stop motion
https://youtu.be/qBjLW5_dGAM
https://youtu.be/q_CdXiXYU40
- Lecturas sobre el uso de stop motion en el aula
La animación como ayuda en el aprendizaje multimedia, disponible en: <http://bit.ly/2uQuuKa>
- Stop-Motion: Una estrategia de imagen y comunicación para la mejora de la convivencia en el aula, disponible en: <http://bit.ly/2zQPyWX>

6

Compartimos nuestra experiencia en grupo ¿les gustó la actividad?, ¿cuáles fueron las principales dificultades presentadas y cómo las resolvieron?, ¿qué cosas harían con esta técnica de animación?, ¿cuáles fueron sus principales aprendizajes?

3

Cada equipo realiza una animación en stop motion sobre algún movimiento cíclico que a la hora de reproducirlo se vuelva un movimiento infinito. Por ejemplo: una pelota rodando, una persona dando giros, un papel abriéndose u otros. Pueden elegir realizarlo con plastilina, con papel, con algún objeto o bien, con personas.



4

Las niñas y los niños de cada equipo acuerdan el título, el movimiento a realizar, los materiales y herramientas a emplear, la ambientación y el cálculo de fotos a realizar de acuerdo con el tiempo que durará su animación, recordando que “más fotos es mejor” y que los movimientos entre foto y foto deben ser muy sutiles.

5

Podemos recurrir a tutoriales y videos de apoyo y al concluir presentar nuestra animación al grupo.

7

Las y los alumnos pueden presentar sus productos en el aula o a otros grupos e invitarlos a conocer la técnica y practicarla para que al irse familiarizando puedan contar y compartir historias propias y de la comunidad. Además, podemos reflexionar sobre con cuáles otras materias podemos apoyarnos para presentar un mejor trabajo.



Quiero dejar huella

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

Segundo ciclo.

Construcción del conocimiento histórico.

Valora la importancia de conservar la memoria y los relatos de las personas como fuentes para reconstruir el pasado.

Reconoce en su entorno objetos y costumbres que se han heredado del pasado y reconoce aquello que proviene de épocas más recientes.



Individual / Grupal



Material:

- Estambre, pellón, papel kraft, papel de china.
- Gises, pinturas, cotonetes, crayones y pinceles.
- Cloro.
- Tinta china / témpera negra.
- Recipientes para agua.
- Telas /disfraces.
- Celular o cámara.

Variantes de la actividad:

En el primer ciclo, se puede trabajar sólo una técnica y enfocarla a las costumbres.

En el tercer ciclo, se puede invitar a hacer una investigación de las pinturas rupestres e incorporar la opción de realizar un registro fotográfico, como otro medio para dejar memoria.

1

Formamos dos círculos y en dos minutos cada integrante de equipo tiene que decir una anécdota que recuerde de cuando era más chico o chica, lo más graciosa y lo más rápidamente posible. Gana el equipo que comparta más anécdotas en el tiempo destinado.

2

Al terminar, comentamos si descubrimos algo nuevo acerca de nuestras compañeras o compañeros. Recuperamos la importancia de valorar los relatos de las personas y conservar esas memorias como fuente de conocimiento de otros, como las mujeres y hombres de la prehistoria dejaron memoria o rastros de su actividad que fueron grabadas o pintadas sobre superficies rocosas, conocidas como pinturas rupestres. Dejar memoria es parte de una costumbre que permanece y que nos ha permitido y permitirá a otros en un futuro, reconstruir el pasado. Por ello, dejaremos también nuestras memorias.



Recomendaciones

- Se sugiere que los materiales, pellón y papeles, sean de formato grande para que puedan trabajar por equipos.
- Se recomienda consultar el siguiente material como apoyo al desarrollo de la actividad:
- Tutoriales sobre la técnica de decolorado con cloro
<http://bit.ly/2uyQ8Dy>
<https://youtu.be/Qd33bupvlos>
- Tutoriales sobre la técnica de esgrafiado
<https://youtu.be/ny6ZR4feUpA>
<http://bit.ly/2O2rFP9>
- Lecturas sobre Arte rupestre
- Arte rupestre, disponible en:
<https://www.rupestreweb.info/introduccion.html>
- Pintura rupestre, disponible en:
<http://bit.ly/2Lw4z1L>

3

Elegimos equipos para dejar memoria, no en cavernas o rocas, pero sí en una “pintura rupestre” actual. Decidimos el material a utilizar, podemos trabajar en el patio:

- Pellón y gises.
- Papel kraft y pinturas.
- Papel de china, hisopos y cloro (decolorado).
- Crayolas y tinta china o tempera negra (esgrafiado).
- Representación teatral.

4

Elaboramos una pintura o representación de aquellas actividades o costumbres que quisieran que alguien encontrara en la posteridad para reconstruir el pasado y saber cómo vivimos. Debemos acompañarla de un breve relato que dé cuenta de las actividades y su significado en el contexto actual. Reflexionamos de qué otras materias nos podemos apoyar para realizar el trabajo y sus razones.

5

Al concluir, cada equipo presenta su trabajo al grupo y compartimos ¿les gustó la actividad?, ¿por qué eligieron esa técnica?, ¿por qué es importante dejar memoria?, ¿qué costumbres has heredado de tus antepasados?, ¿cuál es tu principal aprendizaje?

6

Pegamos nuestros trabajos en algún lugar visible de la escuela o los documentamos en video para compartirlos con otros grupos e invitarlos a dejar también su huella. Analizamos la relación de nuestro trabajo con otras materias y proponemos algunas otras actividades para darle continuidad al tema.





Moviéndome al ritmo del sonido

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

Segundo ciclo.

Elementos básicos de las artes.

Crea secuencias de movimiento y formas a partir de estímulos sonoros.



Parejas



Material:

- Tres instrumentos de percusión distintos (campana, claves y triángulo).
- Paliacates o pañuelos para tapar los ojos.
- Objetos y recursos del aula (mesas, sillas, mochilas, loncheras).

Variantes de la actividad:

En el primer ciclo, se puede realizar el trayecto sin taparse los ojos. En el tercer ciclo, se puede realizar el trayecto de una manera más compleja o inventando una canción con los instrumentos, donde se identifiquen los sonidos para dar las indicaciones.

1

De manera previa, preparamos el salón con un circuito de obstáculos formado con los recursos del aula.

2

Las y los niños se reúnen afuera del aula sin que sepan lo que hay en el interior y se organizan en parejas, uno delante de otro. Explicamos que uno será el guía del otro por un camino lleno de obstáculos. El que va delante lleva un instrumento de percusión en la mano y el que va detrás se tapa los ojos con un paliacate.

3

Antes de iniciar el recorrido, la pareja debe definir los ritmos, intensidad y sonidos de su instrumento para indicarle a su compañero las acciones que debe hacer. Por ejemplo: tocar sin parar cuando debe avanzar, dejar de tocar para frenar, tocar tres veces para agacharse, u otras indicaciones similares.



4

Una vez que los estudiantes se pusieron de acuerdo, comienza la primera pareja a avanzar mientras toca su instrumento para guiar a su compañero por el circuito, sorteando los posibles obstáculos para llegar a la meta lo antes posible. Unos minutos después de que inició la pareja, comienza el recorrido la segunda pareja y así sucesivamente.

Recomendaciones

- Debemos contar con distintos instrumentos de percusión de manera que sea posible diferenciar los sonidos y no se confundan con los de otras compañeras y compañeros. En el caso de no contar con este tipo de instrumentos, adaptarlos con otros objetos para producir los sonidos.
- Se recomienda consultar el siguiente material como apoyo para dar continuidad a la actividad:
 - Actividades de expresión corporal
 - ¡A mover el esqueleto!, disponible en: <http://bit.ly/2uP2tCG>
 - Expresión corporal para niños: importancia y ejercicios fáciles, disponible en: <http://bit.ly/2uQ5hQ7>
- Lectura sobre la expresión corporal
- La expresión corporal, el gesto y el movimiento en la edad infantil, disponible en: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7343.pdf>

5

Al terminar, intercambian los papeles y en caso de ser necesario, ajustan sus sonidos, intensidades y ritmos para las indicaciones que deben dar a su pareja.



6

Una vez que todas y todos hayan terminado, nos reunimos y preguntamos: ¿cómo se sintieron?, ¿qué fue lo que más trabajo les costó?, ¿fue fácil comunicarse con sonidos?

7

Recuperamos el valor de aprender a comunicarnos de diferentes formas o lenguajes, dar indicaciones claras y relacionamos estos aspectos con aprendizajes de otras materias.



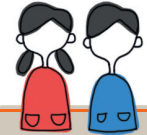
Cuerdas locas

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

Primer ciclo.

Elementos básicos de las artes

Elige formas y figuras diversas para representarlas con el cuerpo.



Parejas o Grupal



Material:

- Pandero
- Cuerdas/Hilo.
- Linternas.
- Papel y lápices.

Variantes de la actividad:

En el segundo ciclo, se pueden trabajar por equipos. Una persona indica la figura a realizar, ya sea para cuerdas o sombras, de manera que cada equipo la forme en un tiempo límite, promoviendo el trabajo en equipo.

En el tercer ciclo, se puede comenzar la actividad por parejas y poco a poco ir sumando integrantes, de manera que primero sean dos personas, luego cuatro, luego seis y así sucesivamente hasta que la mitad del grupo tenga que realizar una forma cada vez más compleja propuesta por los estudiantes que van juntando las cuerdas o integrándose en las sombras, favoreciendo así, el trabajo en equipo.

1

En el patio, explicamos que realizaremos nuestro nombre en el aire con diferentes partes de nuestro cuerpo, como por ejemplo: el codo, la pierna o la rodilla (lo hacemos para que se comprenda la instrucción). Una vez que experimentamos con diferentes partes del cuerpo e incluso pongamos retos entre todas y todos para adivinar otras palabras, formamos parejas y elegimos trabajar con las cuerdas o con las sombras locas.

2

En las cuerdas locas, una o uno de los miembros de cada pareja toma una cuerda. Mientras tocamos el pandero, la persona que tiene la cuerda, traza alguna figura libre en el suelo, o bien, alguna figura geométrica específica que estén trabajando en matemáticas.



3 Se guarda silencio para que la o el otro integrante de la pareja observe la forma trazada y al volver a tocar el pandero, deberá intentar imitar dicha forma con su cuerpo.

4 En el caso de las sombras locas, una o uno de los miembros de la pareja, tiene una linterna. El procedimiento es similar al de las cuerdas, pero en este caso, la persona que tiene la linterna, dibuja o escribe en un papel una figura sencilla o geométrica para que su pareja trate de realizarla con sus manos o alguna parte de su cuerpo, proyectándola como sombra en la pared con apoyo de la linterna que sostiene su compañera (o).



Recomendaciones

- Se recomienda consultar el siguiente material como apoyo a realización de la actividad:
- Video sobre teatro de sombras <https://youtu.be/6aPGAf8klGU>
- Actividades de expresión corporal 40 juegos para la expresión corporal de 3 a 10 años, disponible en: <http://bit.ly/2uOPUHE>
- Lectura sobre la expresión corporal
- La expresión corporal y la transversalidad como un eje metodológico construido a partir de la expresión artística, disponible en: <http://www.redalyc.org/pdf/440/44028110.pdf>

5 En ambas actividades, intercambiamos los papeles entre parejas. Asimismo, podemos cambiar de una actividad a otra cuando lo deseemos.

6 Al terminar, comentamos: ¿qué figuras realizamos?, ¿fue fácil o difícil imitarlas?, ¿qué fue lo que más trabajo nos costó?, ¿cómo lo resolvimos?, ¿nos sentimos cómodas(os) con nuestro cuerpo y movimientos?, ¿identificamos diferencias entre trabajar con la cuerda y las sombras?, ¿creemos que es importante trabajar con el cuerpo?, ¿qué aprendimos de esta actividad?, ¿para que nos sirve esta actividad en el trabajo con otras materias?, ¿qué otros temas podemos trabajar con esta actividad?



¿Y si contamos un cuento?

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

Primer ciclo.

Literatura.

Escribe su cuento con título, estructura de inicio, desarrollo y fin, e integra las ilustraciones en los lugares adecuados para dar coherencia a la historia.



Equipos



Material:

- Papel/cartoncillo.
- Colores/crayolas.
- Recipiente.
- Cámara o celular.

Variantes de la actividad:

En el segundo ciclo, se puede pedir que cada quien tome un personaje, un escenario y una acción que debe incluir en su narración. Se recomienda el trabajo por equipos de manera que se desarrollen varios cuentos en un mismo grupo.

En el tercer ciclo, se recomienda que cada quien escriba el comienzo de su cuento y al momento de decir "cambio" pasen su hoja al compañero o compañera de junto para que lo lea y lo continúe. Siguen con la dinámica un par de rondas hasta que avisamos que comiencen a escribir su final. Pueden compartir sus cuentos en las redes y hacer una campaña sobre creación de cuentos.

1

Para iniciar nos sentamos en círculo y comenzamos una historia. La primera persona dirá había, el que está a su derecha agrega una palabra: había una, y así sucesivamente hasta crear una historia.

2

De manera previa ponemos en un recipiente papeles con personajes y escenarios diversos. Cada alumna y alumno toma uno y lo lee en voz alta.

3

Comentamos que hay muchos cuentos en la imaginación de cada quien que están esperando a ser contados, por lo que haremos un cuento colectivo. Recordamos que todo cuento debe tener un principio, un desarrollo y un fin y ¡comenzamos!



Recomendaciones

- Estas referencias se pueden utilizar como apoyo en el desarrollo de la actividad
- Ejemplos de cuentos colectivos hechos por niños
<https://es.calameo.com/books/0005936866d575e272153>
- Plantillas para realizar cuentos
<http://bit.ly/2O2s1oX>
- Recomendaciones de libros
<http://bit.ly/2JBMqxF>

4

Alguien comienza a contar un cuento usando el personaje o escenario que le tocó y en un determinado momento guarda silencio para que otra niña o niño pueda continuar con una pequeña parte de esa historia, usando también su personaje o escenario. Luego, guardará silencio para que alguien más siga contándola y así sucesivamente hasta concluir el cuento.

5

Mientras se va construyendo el cuento, nosotros lo vamos anotando para que al terminar, podamos leerlo al grupo de corrido, revisarlo y darle un título.

6

Después, las alumnas y los alumnos escogen sus equipos y deciden si quieren ilustrar el cuento, representarlo o jugar a inventar 3 distintos finales. Al concluir, cada equipo presenta su trabajo, es decir, el mismo cuento ilustrado, actuado y con distintos finales.

7

Cerramos la actividad preguntando: ¿se divertieron?, ¿cómo se sintieron?, ¿les gustó su cuento?, ¿tiene lógica, coherencia y todas las partes que requiere un cuento?, ¿fue fácil hacer creaciones en conjunto?, ¿sobre qué les gustaría contar un cuento?, ¿creen importante compartir historias con más personas?, ¿qué conexión encontramos en esta actividad con otras materias?

8

Las alumnas y los alumnos pueden escribir el cuento, ajustarlo e integrarlo con una mejor presentación, para contarlo a otros grados, o bien, documentarlo en fotografías y/o video y presentarlo para invitar a que cada quien lea y cree sus propios cuentos.





Cajita, cajita ¿qué guardas ahí?

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

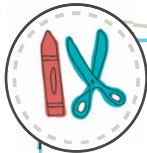
Segundo ciclo.

Elementos básicos de las artes / apreciación estética y creatividad / Estudio.

Realiza movimientos corporales para representar ideas, emociones, sentimientos y sensaciones / Explora diversas maneras de realizar un trabajo artístico bidimensional, para proponer una opción original / Identifica las propiedades relevantes de los objetos o fenómenos que describirá.



Parejas y en grupo



Material:

- Diversos objetos (peluche, piedras, telas, latas, lápices, entre otros).
- Caja de cartón.
- Música y grabadora.
- Hojas y lápices.

Variantes de la actividad:

En el primer ciclo, se pueden utilizar temáticas u objetos sencillos, por ejemplo: animales, objetos del salón u otros, de manera que les sea más fácil identificar el objeto elegido. También se puede emplear tarjetas con palabras o dibujos en caso de que no se cuente con objetos para introducir en la caja.

En el tercer ciclo, se puede hacer una variante en la actividad, pidiendo que no observen el objeto misterioso, sino que únicamente lo toquen y lo describan a sus compañeras y compañeros sin tener la certeza de lo que es. Esto permitirá profundizar en la importancia de saber identificar las características relevantes de cualquier objeto a describir.

1

Las y los alumnos forman parejas y se observan detenidamente tratando de memorizar la apariencia de la otra persona. Luego, un miembro de la pareja se da la vuelta mientras que el otro hace dos cambios a su apariencia, por ejemplo: quitarse el suéter y soltarse el pelo. La persona volteada, se gira y tiene que tratar de descubrir los cambios hechos. Al descubrirlos, intercambian papeles (la actividad se puede realizar fuera del salón de clases).



2

Al terminar, las y los alumnos se integran en equipos. En cada uno, se pide una voluntaria o voluntario, a quien le entregamos una caja con un objeto escondido. Le damos un minuto para que en privado lo examine con detenimiento y decida cómo puede representarlo sin emitir palabras. Puede elegir hacerlo con movimientos de su cuerpo o con un dibujo, presentando únicamente características del objeto misterioso, para que el grupo adivine lo que está en la caja en un tiempo máximo de dos minutos.

Recomendaciones

- Este material sirve de apoyo para el o la docente y alumnos en el desarrollo de la actividad
- Interactivo para trabajar descripciones
<http://bit.ly/2NXyH7P>
- Actividad sobre teatro misterioso de sombras
<http://bit.ly/2L6YwV8>

3

Mientras la alumna o el alumno desarrolla su interpretación o dibujo, ponemos música para crear un ambiente de mayor confianza.

4

Transcurridos los dos minutos, apagamos la música para ver si alguien del grupo sabe lo que hay en la caja. A quien adivine, se le da un nuevo objeto en la caja para que lo examine y comience el juego de nuevo.

5

Al concluir las rondas deseadas, damos un tiempo para compartir en el grupo ¿les gustó el juego?, ¿cómo se sintieron?, ¿fue fácil o difícil comprender la descripción de sus compañeras y compañeros?, ¿fue fácil o difícil explicar algo sin poder hablar?, ¿cómo decidieron si usar el cuerpo o dibujar?, ¿qué hicieron para identificar lo más relevante del objeto y poderlo describir?, ¿qué es importante al hacer una descripción?, ¿qué aprendieron de la actividad?, ¿creen que esta actividad nos sirve para la vida cotidiana?, ¿qué conexión encuentran entre esta actividad y temas que se han visto en otras materias?





¿Tu sombra cuenta historias?

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

Tercer ciclo.

Apreciación estética y creatividad / Civilizaciones / Literatura.

Crea una propuesta sencilla de texto literario, escenografía, vestuario, iluminación, utilería o dirección de escena, en la que emplea de manera intencional algunos elementos básicos de las artes / ¿Por qué la diversidad cultural enriquece la vida de los seres humanos? / Lee en voz alta o escenifica la obra teatral considerando sus características.



Equipos



Material:

- Cartoncillo negro o blanco, papel calca.
- Tijeras y pegamento o cinta adhesiva.
- Colores o plumones.
- Palos de madera, barro o plastilina.
- Disfraces y tela blanca.
- Objetos varios.
- Celular o cámara.

Variantes de la actividad:

En el primer ciclo, se puede trabajar con un guión previo o cuento con el que estén familiarizados, de manera que el trabajo se centre más en experimentar con el teatro de sombras como un medio de expresión.

En el segundo ciclo, se puede trabajar con la adaptación de algún guión o elaboración de un cuento sobre algún tema en específico y tomando como medio de expresión el teatro de sombras.

2

Se pregunta ¿creen que las sombras pueden ser un recurso de expresión?, ¿conocen el teatro de sombras? Las y los niños forman equipos e investigan lo que es el teatro de sombras.

1

Las y los niños forman parejas y deciden quién será la sombra del otro. La sombra debe imitar (reflejar) las acciones de su pareja y después de un tiempo, intercambian los roles.

3

Cada equipo deberá escribir un cuento elaborado como guión teatral. En éste darán cuenta de por qué la diversidad cultural enriquece la vida de los seres humanos. Deben tener en cuenta los personajes, la escenografía, vestuario, iluminación y utilería necesaria.



Recomendaciones

Material de apoyo para el o la docente y los estudiantes en el desarrollo de la actividad.

- Videos sobre teatros de sombras
<https://youtu.be/wABhL70TTC0>
https://youtu.be/wFWcqD_5frI
<https://youtu.be/gEN8WFT1kaw>
- Video sobre cómo hacer un teatro de sombras
https://youtu.be/_BCJ4fOVgLQ
- Lectura sobre la historia del teatro de sombras
García Gómez, Ana María (2009), ¿Cuál es la vida del teatro de sombras?, disponible en:
www.eumed.net/rev/ccss/06/amgg2.htm

4

Las y los alumnos preparan su presentación como un teatro de sombras y pueden elegir los recursos para hacerlo: ya sea con objetos, con papel o cartoncillo, con personas o bien, con barro o plastilina.

5

Cada equipo presenta su obra teatral y se cierra la actividad preguntando ¿les gustó la actividad?, ¿fue fácil o difícil realizar un teatro de sombras?, ¿por qué eligieron esos recursos para hacerla?, ¿creen que sus representaciones cubren las características propias de una obra teatral?, ¿las obras abordaron la importancia de la diversidad?, ¿cuál consideran que fue la obra más completa y original?, ¿qué otras cosas podemos hacer con el teatro de sombras?, ¿qué conexiones encontramos entre esta actividad y los temas relacionados con otras materias?

6

De ser posible, se documentan las representaciones y se comparten con otros grupos, de manera que se invite a explorar con el teatro de sombras como una manera de expresión y aprendizaje.





¿Me pinto salado?

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

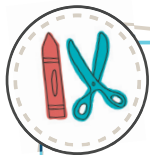
Segundo ciclo.

Apreciación estética y creatividad / Estudio.

Observa distintas manifestaciones artísticas plásticas y visuales en formato bidimensional, para reconocer sus semejanzas y diferencias. Explora diversas maneras de realizar un trabajo artístico bidimensional, para proponer una opción original. / Identifica y pone por escrito los rasgos característicos del personaje.



Individual



Material:

- Hojas / cartoncillos.
- Espejos pequeños.
- Acuarelas y pinceles.
- Sal.
- Celular o cámara.

Variantes de la actividad:

En el primer ciclo, se puede elegir únicamente un estilo para realizar los autorretratos e incorporar otros recursos como pinturas, colores o revistas.

En el tercer ciclo, se puede pedir que de manera previa realicen la investigación acerca de lo que es un autorretrato, medios que se utilizan para hacerlo y ejemplos. Asimismo, se puede generar un proyecto donde realicen y documenten sus autorretratos en diferentes momentos y con diversos medios, de manera que reflexionen sobre su desarrollo y evolución y lo compartan con sus pares.

1 Las niñas y los niños se reúnen y pedimos que digan un adjetivo que describa cómo están, pero que empiece con la misma letra de su nombre. Por ejemplo, "Soy Fernando y estoy feliz".

2 Al terminar, preguntamos si alguien sabe lo que es un autorretrato. Se recuperan las respuestas y mencionamos que es la descripción que una persona hace de sí misma en un momento determinado.

3 Se entregan imágenes de autorretratos de pintores famosos como: Frida Khalo, Pablo Picasso, M.C. Escher, Gustave Courbet, Vincent Van Gogh, Salvador Dalí, Leonardo Da Vinci, Diego Velázquez, para que describan cómo imaginan a esos personajes, sus características e identifiquen y compartan similitudes y diferencias entre técnicas, estilos y composiciones.



4

Las y los alumnos se ven en el espejo y se preguntan ¿cómo soy?, ¿qué me caracteriza?, ¿qué emociones quiero expresar?. Después, eligen el tipo de autorretrato que harán: cara, cuerpo completo, realista, abstracto, cubista, con objetos u otros.

5

Toman un cartoncillo, un pincel y realizan con acuarelas su autorretrato. Antes de que seque su dibujo, le echan sal y notarán que comienza a transformarse y expandirse, dándole un acabado, textura e impresión distinta una vez que se absorba la sal. Detrás de su autorretrato deberán escribir un breve texto donde se describan a sí mismos y sus principales características.



Recomendaciones

- Aquí podrá encontrar una revisión rápida de cómo ha evolucionado el autorretrato entre los grandes pintores, para comentarle a sus alumnos cómo es que dichos artistas se veían a sí mismos, y que también ellos pueden dibujar cómo se perciben o cómo les gustaría ser percibidos
- Ejemplos de 10 autorretratos de pintores famosos y su historia <http://bit.ly/2mzSii1>
- Lectura sobre la evolución de los autorretratos de Picasso desde los 15 a los 90 años <http://bit.ly/2JBMSvU>
- Videos sobre autorretratos de grandes pintores de la historia
<https://youtu.be/rA43H1xkBQ0>
<https://youtu.be/T33t-ljoEec>
- Cómo hacer un autorretrato <https://totenart.com/tutoriales/como-hacer-autorretratos/>

6

Al terminar, nos reunimos para compartir sus trabajos y preguntamos ¿les gustó la actividad?, ¿qué otras actividades podemos hacer con esta técnica?, ¿por qué creen que se transformó su pintura?, ¿creen que ustedes también se transforman como su autorretrato?, si en unos años hacen otro autorretrato ¿creen que sea igual al de ahora?, ¿creen que su autorretrato y descripción da cuenta de quiénes son ustedes?, ¿qué aprendieron de la actividad?, ¿qué conexión encontraron entre esta actividad y lo visto con otras materias?

7

Las y los alumnos pegan sus autorretratos en algún lugar visible de la escuela y se invita a documentarlos y compartirlos.



Escucha, dibuja y siente

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

Primer ciclo.

Apreciación estética y creatividad.

Asocia sonidos, canciones y movimientos a estados de ánimo.



Individual



Material:

- Música de diferentes géneros y grabadora.
- Cartoncillo/hoja de rotafolio/hojas.
- Colores/crayones.
- Mascadas de colores,
- Tarjetas con estados de ánimo.

Variantes de la actividad:

En el segundo ciclo, se pueden realizar únicamente los dos primeros momentos.

En el tercer ciclo, pueden hacer la lectura sobre la relación entre la música y las emociones

1

Las alumnas y los alumnos se ubican en algún punto del aula que deseen. Pueden realizarlo en un espacio al aire libre así tendrán mayor movilidad. La actividad consiste en tres momentos:

2

En el primero, ponemos un segmento de música de algún género y las y los alumnos toman una mascada del color que sientan la emoción que les produce la música y se muevan o bailen por el aula, tratando de manifestarla. Después de unos minutos, regresan sus mascadas al centro y repetimos el ejercicio con otros géneros musicales.



3

En un segundo momento, entregamos a cada quien una hoja y pedimos que la dividan en cuatro. Se ponen cuatro distintos fragmentos de música y con cada uno intentarán plasmar el estado de ánimo que les produce, por lo que deberán tomar los colores con los que identifican esa sensación y realizar un dibujo abstracto plasmando su sentir.

4

En un tercer momento, las y los alumnos toman una tarjeta de las que están colocadas en diferentes lugares del salón con un estado de ánimo escrito (alegría, enojo, tristeza, indiferencia, etcétera.) Al escuchar la música, se pueden mover por el salón, tratando de expresar con su movimiento, la sensación que les tocó.

5

Al terminar los tres momentos, nos reunimos en un círculo y compartimos su sentir en relación a la actividad se pueden tocar los siguientes puntos: ¿qué momento te gustó más y cuál menos?, ¿por qué?, ¿fue fácil o difícil relacionar un género musical, movimiento y color con sus estados de ánimo?, ¿qué tan fácil o difícil fue representar un estado de ánimo que probablemente no se relacionaba con la música?, ¿qué conexión encontramos con el contenido de otras materias?

Recomendaciones

- Material de apoyo para la o el docente y los alumnos en el desarrollo de la actividad.
- Lectura sobre la relación entre la música y las emociones <http://bit.ly/2JBM9uH>
- Influencia de la música en las emociones y Proyecto Emocionario Musical <http://bit.ly/2JCyROg>
- Videos que ejemplifican cómo la música influye en las emociones.
<https://youtu.be/p-RAh450FZO>
<https://youtu.be/Z-Fu3RhtQrw>

6

Invitamos a las y los niños a tomar consciencia de la relación entre la música, el movimiento y el arte con nuestros estados de ánimo.





La burbuja arcoiris

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

Tercer ciclo.

Conocimiento y cuidado de sí.

Analiza situaciones de riesgo para protegerse ante aquello que afecta su salud e integridad o la de otras personas.



Individual



Material:

- Hojas de papel.
- Material diverso elegido por las y los alumnos (yeso, barro o plastilina o algún material similar)

Variantes de la actividad:

En el primer ciclo, pueden juntarse con alguien más, por equipo o de manera grupal acompañando la actividad por la maestra o maestro.

En el tt ciclo, en lugar de contestar las preguntas por escrito pueden hacerlo verbalmente y entre todos crear las mejores estrategias o analizar las diferencias en sus preferencias. Podría abordarse por parejas, tercias o equipos, según las características del grupo.

1

Iniciamos la actividad jugando con un objeto o pelota que lanzamos y quien la agarre debe decir el lugar del mundo donde se siente más seguro.

2

Una vez terminada la actividad respondemos en grupo: ¿cómo se sintieron con la actividad?, ¿por qué consideran que debemos tener un espacio individual donde nos sintamos seguros y que nadie pueda invadirlo? Proponemos imaginar una burbuja que crea un espacio invisible alrededor de nosotros que nos va a proteger y mantener a salvo de personas que no nos son agradables, además podemos hablar del respeto a los demás.

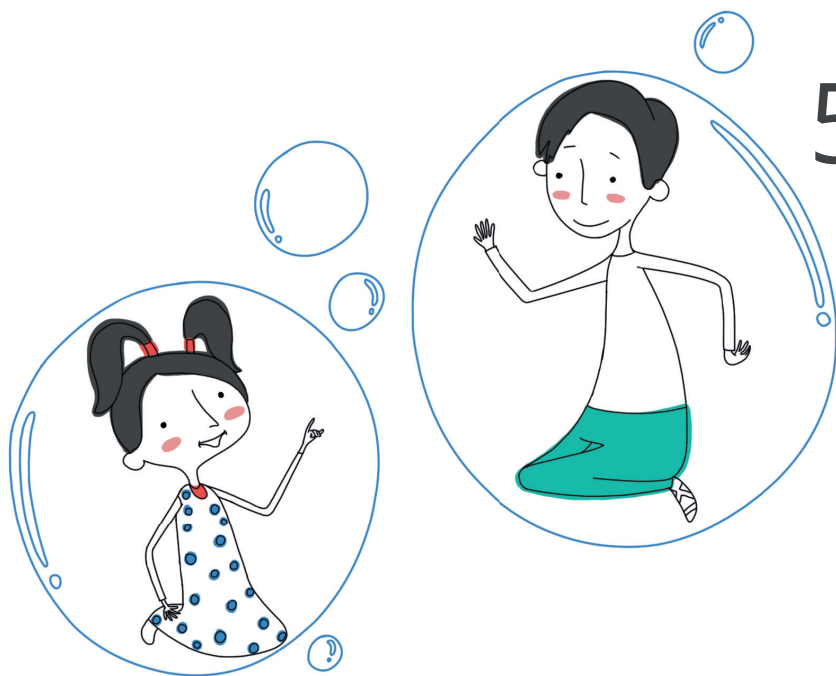
3

Representémonos a nosotros mismos como queramos (con dibujo, plastilina, yeso u otros materiales) y alrededor de nosotros la burbuja que nos mantiene protegidas(os) y cómodas(os).



4

En grupo, elaboremos una lluvia de ideas u organizador sobre las cuatro distancias diferentes para los tipos de interacciones que se tienen: íntima, personal, social y pública. Representemos las cuatro burbujas con diferentes colores y al tipo de personas que pueden entrar en dichas burbujas (también podemos escribir sus nombres). Es importante que la maestra o maestro monitoree en todo momento la actividad para localizar malos entendidos y aclararlos ya que es un tema delicado.



5

Para cerrar la actividad reflexionemos, podemos sugerir responder por escrito de manera individual y después que compartan quiénes quieran: ¿qué puedo decir cuando siento que alguien no está respetando mi espacio?, ¿qué es lo que se siente estar dentro de mi burbuja?, ¿cómo respeto el espacio de las(os) demás y hago que otras(os) respeten mi espacio?, ¿qué es lo que me gusta de mi burbuja?, ¿por qué todos necesitamos de nuestras burbujas?

Recomendaciones

- Es recomendable que la maestra o maestro sea parte de la actividad para que las y los estudiantes se sientan en mayor confianza.
- Se recomienda consultar las siguientes páginas para tener más información sobre el tema:
- Para averiguar sobre la distancia proxémica: <https://goo.gl/Sf3cYq>
- Para saber sobre los tipos de distancia interpersonal, íntima, personal, social y pública: http://www.ub.edu/psicologia_ambiental/unidad-3-tema-6-2

6

Finalmente, comentamos si nos gustó o no la actividad, qué le cambiaríamos, qué aprendimos sobre sí mismos y sobre los demás. Analizamos qué otras materias tienen relación con el tema, cómo, por qué, qué otras actividades podemos realizar para continuar este tema.



El acertijo del cirujano eminencia

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

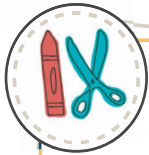
Segundo ciclo.

Empatía

Analiza la existencia de estereotipos y prejuicios, propios y ajenos, asociados a características de la diversidad individual y sociocultural.



Individual / Grupal
y Equipo



Material:

- Papel bond.
- Fichas bibliográficas o post it.
- Hojas de papel para las entrevistas.
- Lápices o plumas.
- Material diverso elegido por las y los estudiantes.

Variantes de la actividad:

En el **primer ciclo**, en lugar de que escriban su respuesta y explicación en la tarjeta de ficha bibliográfica o post it, que realicen un dibujo. Para las entrevistas con miembros de la comunidad la o el maestro puede diseñar una tarjeta donde con pocos trazos se registren las respuestas.

En el **tercer ciclo**, después de la realización de la actividad se puede organizar un debate con los miembros de otros grupos para hablar sobre el tema de equidad de género, en el cual se presenten los temas que juzguen pertinentes.

1

Formados en círculo mencionemos una palabra que se nos venga a la mente cuando pensamos en acertijo, por ejemplo, reto, frase, pensar. Alguien debe apuntar dichas palabras en el pizarrón y a partir de ellas concluyamos lo que es un acertijo.

3

Escribamos nuestra respuesta y la explicación de ésta en una tarjeta blanca tipo ficha bibliográfica. Es importante que la respuesta sea individual para que no nos influenciamos por la de las compañeras y compañeros.

2

Leamos el siguiente acertijo: "Un padre y un hijo viajan en coche. Tienen un accidente grave, el padre muere y al hijo se lo llevan al hospital porque necesita una compleja operación de emergencia. Llamamos a una eminencia médica, pero cuando llega y ve al paciente dice: no puedo operarlo, es mi hijo". Anotamos la pregunta ¿cómo se explica esto?



4

Ahora, formamos equipos para compartir nuestras respuestas y discutir sobre ellas. Para que entre todos saquemos conclusiones de manera grupal sobre el tema nos podemos hacer las siguientes preguntas: ¿las respuestas del grupo se parecen o son distintas?, ¿en qué?, ¿cuántas personas de tu grupo encontraron la respuesta correcta?, ¿por qué crees que tan pocos o muchos hayan acertado? Cuando escuchaste la respuesta correcta: ¿qué pensaste?, ¿por qué crees que nos cueste trabajo pensar en que la eminencia era la mamá?, ¿qué significa esto con respecto a nuestra cultura?, ¿qué relación guarda esto con los estereotipos, los prejuicios y la discriminación?, ¿cómo se manifiesta esto en tu salón de clases y en la escuela?

Recomendaciones

- Es primordial que la maestra o maestro revise previamente el vínculo en donde encontrará el acertijo, pero también algunas respuestas que la o lo llevarán a reflexionar:
<https://youtu.be/AYRg2DPj-FM>
- Se recomienda consultar el siguiente material para tener mayor información sobre el tema de equidad de género y prevención de la violencia en primaria:
<http://bit.ly/2uwER6L>

5

Después, las alumnas y los alumnos le hacen el acertijo a tres personas que conozcan, puede ser de la escuela, de la comunidad o de la familia, y registran las respuestas por escrito, en grabación de audio o en video. Es importante registrar la edad y género de la persona entrevistada. Sugerimos que estos datos los podemos utilizar en la materia de matemáticas.

6

Posteriormente a obtener las respuestas de tres personas, las compartimos con el grupo y reflexionemos juntas y juntos: ¿cómo nos fue con el ejercicio?, ¿qué resultados obtuvieron?, ¿era eso lo que esperaban que sucediera?, ¿las personas cercanas a cada uno tuvo respuestas iguales o diferentes a las que se obtuvieron en el salón? Si analizamos las respuestas ¿podríamos sacar conclusiones sobre si algún género o rango de edad responde de manera correcta en más ocasiones?, ¿por qué sucederá esto?, ¿qué dice el ejercicio de nuestra cultura en términos de estereotipos, prejuicios y discriminación?, ¿qué podríamos hacer nosotros en nuestra escuela para cambiar esta circunstancia?



7

Realicemos una lista de las acciones que se puedan ejecutar en la escuela para eliminar prejuicios, estereotipos y discriminación y elijamos la manera que mejor nos parezca para difundir estas acciones en la escuela y comunidad (carteles, folletos, trípticos, videos, obras de arte, etc.). Después reflexionemos cómo nos sentimos con la actividad y con resultados obtenidos, cuáles fueron nuestros aprendizajes más significativos tanto en lo personal como en el tema. Podemos analizar de qué manera trabajamos otras materias (español y/o arte) en estas actividades.



Mis espacios favoritos

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

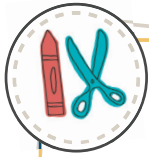
Tercer ciclo.

Sentido de pertenencia y valoración de la diversidad.

Reconoce situaciones de desigualdad de género y realiza acciones a favor de la equidad.



Individual / Grupal



Material:

- Hojas de papel.
- Colores y plumones

Variantes de la actividad:

En el primer ciclo, se les puede pedir dibujar una escena diaria durante una semana del recreo, darles el mapa de los patios previamente hecho, dibujar la respuesta que les den a la pregunta. En el segundo ciclo, se sugiere que escriban en equipo una historia o cuento de aventuras y viajes de exploración donde las mujeres sean las protagonistas y los hombres puedan hacerse cargo de cuidar a otras personas.

1

Para esta actividad debemos realizar algunas tareas previas durante una semana. Cada participante puede elegir aquella con la que se sienta mejor o incluso proponer otra:

- Tomar una foto diaria (con tu celular) de las actividades que realizan los niños y las niñas en la escuela durante los descansos. Si no cuentan con celular, pueden realizar dibujos o describir por escrito la situación.
- Realizar un mapa de los patios de la escuela y colorear con un color diferente cada día el espacio que ocupan las niñas y el que ocupan los niños durante el descanso. Se debe utilizar un mapa diferente cada día.
- Traer los resultados de una encuesta realizada a 10 compañeras y 10 compañeros en donde se les pregunte cuáles son sus actividades favoritas durante el recreo.

2

Las y los alumnos se separan en equipos (se sugiere dos personas que trabajaron fotos, dos de mapas y dos de encuestas). En los equipos comparten qué tanto les costó o no realizar la actividad, qué pudieron mejorar, en qué actividades coincidieron niñas y en cuáles niños.



3

Después, en grupo rescatamos ideas que quiera aportar cada equipo y reflexionamos sobre cómo se sienten y qué descubren cuando se encuentran en lugares y actividades que supuestamente no les corresponden por ser niñas o niños. Pueden contestar las siguientes preguntas: ¿ustedes creen que hay lugares específicos para niñas o para niños?, ¿cómo cuáles?, ¿les gustaría visitarlos?, ¿cómo se han sentido cuando han ocupado espacios que supuestamente no les corresponden por ser niñas o niños?, ¿les parece que hay actividades que sólo pueden realizar las niñas o los niños?, ¿por qué piensan que es así?, ¿les gustaría realizarlas aunque supuestamente no les corresponden?

Recomendaciones

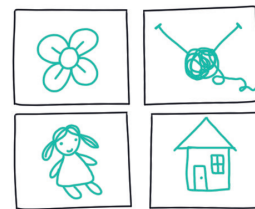
- Evitemos que se produzcan burlas ofensivas y faltas de respeto entre niñas y niños.
- Organicemos otras sesiones donde todo el grupo juegue fútbol, cocine, baile ballet o algo más que les gustaría.
- Puede pasar los siguientes videos o proponer una investigación sobre mujeres y hombres exitosos que se han dedicado a actividades que usualmente realiza el sexo opuesto (bailarines de ballet, ganadoras olímpicas de pesas, etc.):
- Niños bailando ballet:
<https://www.youtube.com/watch?v=7lgubZIDTqo&t=25s>
- Niñas jugando fútbol:
<https://www.youtube.com/watch?v=GRMww-AK7xA>
- Se recomienda consultar el siguiente material como apoyo al desarrollo de la actividad:
¿Cómo convivimos en los espacios del patio de la escuela?
<http://bit.ly/2Lqza3R>
- Las aulas como espacios vivos para construir la equidad escolar:
<https://rieoei.org/historico/deloslectores/3054Lara.pdf>
- Cortometraje sobre desigualdad de género "La escuela del silencio":
<https://youtu.be/wBG3jUvTMCs>

4

Ahora en forma individual dibujan una actividad que, supuestamente, sólo sea para el sexo opuesto al suyo, y que les gustaría aprender, por ejemplo: un niño quiere aprender a tejer, una niña, a jugar fútbol. Cuando terminen, los que quieran pueden compartir su trabajo, monitoreando el respeto entre todas y todos.

5

Para cerrar la actividad, organizamos una reflexión colectiva acerca del derecho que todas y todos tenemos de realizar actividades que nos gusten y de luchar contra la desigualdad de género. Respondemos: ¿cómo nos sentimos con la actividad?, ¿qué fue lo que más me gustó o lo que menos me gustó?, ¿qué aprendí de mí?, ¿qué aprendí de los demás?



6

Para plasmar sus ideas pueden crear un cartel, una obra de teatro, una canción, un mural, un podcast de radio, u otro medio, y presentarlos a la comunidad educativa. Podemos preguntar qué tipo de actividades podemos proponer en otras materias para continuar trabajando el tema.



Dibujos dictados

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

Primer y segundo ciclos.

Colaboración.

Escucha las necesidades y propuestas de los demás y las expresa con sus propias palabras.

Contribuye a crear un ambiente de respeto y colaboración, mostrando disposición para ayudar a los demás.



Grupal



Material:

- Imágenes para dictar (una por pareja).
- Hojas blancas y lápices.

Variantes de la actividad:

En el tercer ciclo, se puede realizar una campaña escolar sobre la importancia de la comunicación asertiva para la toma de decisiones y la resolución de conflictos. Dicha campaña se puede compartir con otros grados o incluir a los padres de familia.

1

Nos dividimos en dos círculos: uno dentro del otro. El grupo de adentro observa y el de afuera actúa lo siguiente en dos momentos: actuar sin hablar en forma sumisa y actuar hablando agresivamente.

2

Después, regresamos a nuestro lugar y realizamos una lluvia de ideas con tres columnas que colocamos en el pizarrón: a) comunicación sumisa, b) sin nombre y sin ideas (por el momento), c) comunicación agresiva. Se pide a los observadores que describan lo que vieron y se llenan la columna 1 y 3 con lo que compartan. Cuestionémosnos sobre si existe una forma de comunicarnos que se encuentre entre estos dos extremos y pongámosle nombre, sin llenar las ideas aún.



3 Después nos dividimos en parejas (preferentemente). Repartimos a una o un integrante de la pareja una imagen impresa y le pedimos que no la vea su compañera o compañero. A la otra u otro integrante le damos tres hojas blancas y un lápiz.

Recomendaciones

- Se puede presentar cualquier dibujo para que lo dicten. Se recomienda que la elección de éste sea con base en las habilidades del grado al que va dirigida la actividad y que cada pareja tenga un dibujo diferente para que no se copien entre unas(os) y otras(os).
- Para saber más sobre el tema se puede consultar los siguientes vínculos.
- En qué consiste la comunicación asertiva:
<http://bit.ly/2uSlkNA>
- Imagen sobre los tres tipos de comunicación:
<https://pin.it/bzsvtlokp4wgs3>
- Video sobre asertividad para niños:
https://youtu.be/da8Da_oWVRU

4 La persona que tiene las hojas elaborará el dibujo que le describa la compañera o compañero que tiene la imagen impresa. Se harán tres rondas:
Ronda 1: sólo habla quien dicta y su compañera(o) dibuja (no se pueden hacer gestos ni movimientos).
Ronda 2: el compañera(o) podrá realizarle preguntas a quien dicta con la condición de que sólo podrá responder sí o no.
Ronda 3: pueden hablar las dos personas.

5 Al terminar las tres rondas compartimos los dibujos, revisando cuál se parece más al original. Podemos guiar la reflexión a través de las siguientes preguntas: ¿cómo se sintieron sólo escuchando?, ¿sólo dictando?, ¿cuándo pudieron hablar a la vez?, ¿qué tipo de comunicación se daba en un caso y el otro?, ¿cómo influyen otras modalidades de comunicación como la mirada, los gestos?

6 Después relacionamos cada una de las experiencias durante las rondas con las columnas, haciendo conciencia de las prácticas que generan cada uno de los tipos de comunicación. Busquen un nombre para ponerle a la columna de en medio. Si no encuentran ninguno, pueden utilizar el de asertividad, mencionando el porqué y la importancia de ser asertivos en todo momento.

7 Reflexionemos en grupo qué tipo de comunicación usamos con mayor frecuencia, por qué y qué aprendimos en la sesión para tener una comunicación más asertiva con los demás. Analizamos la importancia de esta comunicación en otras materias y cómo puede ayudarnos a comprender mejor los temas.





Juguemos a ser modelos

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

Segundo ciclo.

Convivencia pacífica y solución de conflictos.

Identifica el conflicto como parte inherente a las relaciones humanas y como oportunidad para mejorar las relaciones interpersonales y sociales.



Individual y grupal



Material:

- Texto "Imagina un largo desfile".
- Hojas de papel.
- Lápices de colores.
- Material diverso.

Variantes de la actividad:

En el primer ciclo, podemos realizar el ejercicio con cantidades que conozcan y vincularlo a cosas que su familia compra en el mercado (en lugar de salarios).

En el tercer ciclo, pueden calcular el promedio de salario que tienen las familias de su comunidad con una investigación realizada, para saber en qué estrato de la riqueza mundial se encuentran.

1

Juguemos a "ser modelos", organicemos con material disponible la pasarela, la ropa, los accesorios usando nuestra creatividad y decidamos en grupo quiénes serán los modelos y quiénes el público. Podemos hacer rondas para que todas y todos los que queramos podamos participar en ambos roles.

2

Después de la actividad, compartamos qué fue lo que más nos gustó y qué lo que menos nos gusto del juego. Posteriormente, coloquémonos en una postura cómoda y cerremos los ojos. Un participante que así lo desee lee el texto "Imagina un largo desfile".

3

Después de escuchar el texto, respondamos: ¿de qué se trata el texto?, ¿qué piensan de este desfile?, ¿en qué se diferencia al que nosotras(os) organizamos? ¿qué es lo que más les llama la atención?, ¿de qué tamaño y en qué minuto crees que podrían aparecer tú y tu familia?

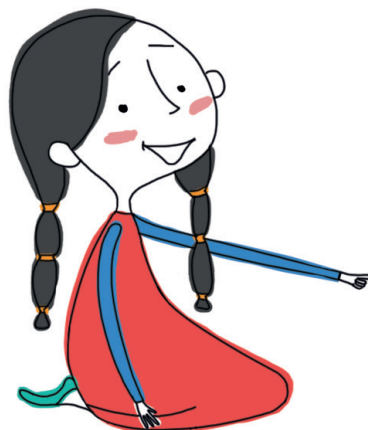


4 Hagamos una lluvia de ideas, para que mencionemos cuál es el salario de nuestra familia o de la persona que investigamos. Vayamos anotando las cifras en el pizarrón y pensemos en algunos ejemplos de salarios más bajos y más altos de los que tenemos anotados (se pueden vincular a trabajos y profesiones menos o más remuneradas).

5 Ahora representemos con un dibujo empleando pinturas, plastilina o el material que queramos a 10 personas en fila por tamaño, donde la más pequeña representa el salario más bajo de los que están anotados en el pizarrón y la más alta el salario más alto. Resaltemos la persona que represente el rango de ingreso económico que tiene su familia. Apoyémonos de matemáticas para acomodar las cantidades y hacer diferentes comparaciones.

Recomendaciones

- Para realizar la actividad, lea previamente el texto “Imagina un largo desfile” adaptado por Christian Aid, que se encuentra en: <https://goo.gl/N41C3u>
- Se recomienda pedir a las niñas y los niños hacer una investigación previa sobre el salario de sus padres o de alguien de la comunidad. Si la docente o el docente considera que es un tema delicado en la comunidad, puede realizar ella o él una investigación previa sobre el promedio salarial en la comunidad, así como de otros lugares para poder compararlos.
- Se recomienda consultar el siguiente material como apoyo a la actividad:
- Un ejercicio similar al de “Imagina un largo desfile”, pero con otras variaciones: <http://bit.ly/2O6r1Qq>
- Imagen de la pobreza por ingresos en 2015 de México: <http://bit.ly/2A3WTmb>
- El reparto de la riqueza en el mundo (hasta el minuto 2.51 puede ayudar gráficamente a comprender el tema a los alumnos, a partir de ese minuto se recomienda sólo para el docente): <https://youtu.be/2jMr9MMdnnM>



6 Realicemos en una puesta en común las siguientes preguntas: ¿crees que es justa la forma en la que está distribuida la riqueza en el mundo?, ¿cómo está distribuida la riqueza en tu comunidad?, ¿qué podrías hacer para que hubiera mayores oportunidades para mejorar económicamente?

7 Comentemos en grupo cómo nos sentimos en la actividad, qué fue lo que nos gustó o no de ésta y qué cambios haríamos. Reflexionemos en qué otras materias podemos apoyarnos para continuar con actividades relacionadas a este tema.



El círculo reparador

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

Tercer ciclo.

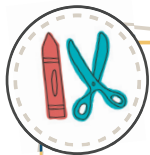
Colaboración

Habilidad asociada: Inclusión

Contribuye a solucionar los problemas grupales haciendo a un lado sus intereses individuales, y ofrece su apoyo a los compañeros que lo necesitan. Relacionado con el perfil al favorecer el diálogo y contribuyendo a la convivencia pacífica rechazando la violencia.



Grupal y en equipos



Material:

- Base circular al centro de tela, papel o plástico.
- Objetos para el ritual: piedras, palitos, una campana, conchas, plumas, juguetes pequeños, telas, velas de batería, un tazón.
- Hojas de papel.
- Colores en plumón o de madera.

Variantes de la actividad:

En el primer ciclo, pueden representar en un dibujo el significado de Ubuntu, dibujar los valores, actitudes o reglas que creen que es importante que se manejen durante el círculo o dibujar los rituales que conocen

En el segundo ciclo, pueden ejemplificar experiencias previas del grupo en donde se haya sentido un espíritu de ubuntu, dibujar las cosas que ayudan a que el grupo funcione mejor o hacer una lluvia de ideas sobre los objetos que se deben tener a la mano en una canasta para el centro de nuestros círculos y para realizar el ritual. Esta ficha se puede usar para introducir en la comunidad de los padres de familia el círculo reparador y los círculos de prácticas restaurativas (CPR).

1

Iniciamos la sesión en un espacio abierto, reunidos en círculo con un juego llamado "Aram sam sam", ubicado en la página 21 del link <https://bit.ly/2sjniGe>. Reflexionemos sobre cómo el acomodo en círculo lleva a una mejor interacción entre los participantes y las razones de que esto suceda.

2

Introduzcamos el concepto de Ubuntu: "soy porque nosotros somos". Entendámoslo en forma amplia al consultar las fuentes que se indica en las recomendaciones.

3

Es importante que les quede claro que estar en círculo promueve la capacidad de estar abierto, disponible para los demás y ser un apoyo para el otro.



Recomendaciones

Para saber mas sobre:

- El significado de la palabra Ubuntu y el origen de su comprensión occidental:
<https://youtu.be/ZWwrVYtGXhM>
- Explicación de la palabra ubuntu desde la perspectiva de Nelson Mandela <https://youtu.be/s11A7bTf0O4>
- Preguntas para promover una actitud "circular": ¿cómo estás hoy?, ¿cómo te vas de esta sesión?, ¿qué has hecho este fin de semana? ¿cómo te sientes?, ¿qué te gustaría que hiciéramos juntos?
- Círculos restaurativos
- Sus objetivos son: a) Lograr comunidades activas que consigan de forma positiva cambios en el comportamiento de sus miembros.
b) Involucrar a las personas de las comunidades en la resolución de sus propios conflictos en forma responsable y activa. c) Apoyarse mutuamente sobre una base de confianza, empatía y cooperación. d) Comprender y experimentar que más que el castigo, lo importante en los conflictos es restaurar el daño ocurrido.

4

Características del círculo y ritual. Realicemos una lluvia de ideas sobre las experiencias que han tenido al trabajar en círculos. Alguien debe apuntar en el pizarrón las ideas que se compartan. Es importante que el maestro haga énfasis en los siguientes aspectos sobre el círculo de diálogo: se siguen normas básicas, si alguien no quiere hablar no es necesario que lo haga, debe tener cohesión (conocimiento, expresión de sentimientos) y tienen un objetivo. Mencionemos que el círculo es un espacio que nos permite sentirnos en comunidad y nos ayuda a superar los conflictos con los demás. Para iniciar divídanse en círculos de 4 a 6 participantes con uno de los siguientes temas sencillos:

- Una cosa que me gusta de esta clase.
- Algo que quisiera que mejorara de esta clase.
- Algo que deberíamos cambiar todos. Pueden elegir ustedes mismos en qué círculo quieren participar.

5

Realicen un ritual de inicio donde compartan su intención de abrir ese espacio de diálogo entre ustedes. Para ello se deben construir entre todos los reglas. Deben tener en el centro una base circular (papel, tela, plástico) en la cual puedan ser colocados objetos importantes, artes o dibujos que hayan realizado acompañados de una narrativa de las razones de su colocación al centro. Después del ritual se lanza el tema del círculo. Debemos tener un objeto que se pase de un participante a otro, el que lo tenga debe hablar sobre el tema elegido.

6

Después de que todos hayan dado su opinión, realicen un cierre con una recapitulación sobre lo que sucedió, hablen acerca de su experiencia en el círculo: ¿cómo se sintieron?, ¿les gustó?, ¿por qué?, ¿lo volverían a hacer?, ¿qué aprendieron de sí mismos y de sus compañeros?, ¿cómo se relaciona con otras materias? Finalmente y en la misma tónica del ritual se debe retirar el centro y realizar un movimiento en señal de que el círculo terminó.





La rueda que sana

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

Segundo ciclo.

Empatía. Bienestar y trato digno hacia otras personas.

Reconoce acciones que benefician o que dañan a otros, y describe los sentimientos y consecuencias que experimentan los demás en situaciones determinadas.



Equipos



Material:

- Hojas de papel con el dibujo de un círculo de 10 cm de diámetro partido en seis rebanadas iguales.
- Lápices o plumas para escribir, plumones o lápices de colores.

Variantes de la actividad:

En el primer ciclo, en lugar de que escriban y hablen pueden hacer dibujos y después compartirlos en los segundos grupos. Al finalizar se puede hacer un mural con los dibujos para compartir con otros grados, padres de familia y sensibilizar a la comunidad sobre la importancia de la comprensión, el perdón y la reparación.

En el tercer ciclo, pueden compartiran sus conclusiones con los grados más pequeños y realicen una sensibilización con los padres de familia y maestros de su comunidad educativa.

1

Empezaremos jugando a las sillas. Se deben poner en medio del espacio tantas sillas como participantes menos una. Al ritmo de música deben dar vueltas, cuando la música pare cada participante debe tomar una silla. Se repite la actividad hasta que quede un solo ganador, quitando una silla cada vez que alguien salga.

2

Cuando termine el juego analicen cómo se sentían los participantes cuando perdían. La intención es que enfoquen su conversación en que existen ocasiones en que nos hacemos daño físico o emocional, intencional o accidental cuando convivimos. Esto provoca emociones en los que reciben el daño, así como en los que lo ejercen. De eso va a tratar esta ficha.



3

Dividámonos en cuatro equipos que tengan el mismo número de participantes (esto es muy importante para que la actividad funcione). Escojan el grupo en el que prefieran estar entre los siguientes:

- Definan lo que es un daño físico, emocional, accidental e intencional.
- Definan a la persona que es lastimada y a la que lastima. Hablen sobre cómo se les puede ayudar a ambas.
- Escriban las necesidades emocionales de la persona que ha sido lastimada.
- Escriban las necesidades emocionales de la persona que ha lastimado.

Es importante que tomen en cuenta que:

- El daño accidental es ocasional, no es tan serio y los dos involucrados están en igualdad de reacción emocional. Mientras que el daño intencional es cotidiano, se ejerce con intención, implica un daño serio y una reacción fuerte en el que lo recibe.
- El que recibe el daño necesita silencio, tiempo y autocontrol. No se le debe juzgar, ni responsabilizar, ni presionar, se le debe permitir hablar sobre lo que sucedió. (escribir o dibujar, registrar lo que ha sucedido y se debe garantizar su seguridad. Se le pueden sugerir meditaciones).
- El que ejerce el daño se siente avergonzado, arrepentido y desconectado. Tampoco se debe juzgar, se debe mantener una conexión con ellos, generar oportunidades de reparar a través del perdón, hablar de sus miedos, ayudarlos a recuperar su valor y contener su posible ira.

5

Para reportar sus hallazgos en este nuevo equipo utilizarán una hoja de papel con el dibujo de un círculo de 10 cm de diámetro y que ustedes pueden subdividir como crean convenientes. Lo importante es que queden definidas acciones para ayudar a reparar los daños en ambas personas involucradas y la problemática.

6

Para finalizar compartan sus círculos: ¿qué problemáticas encontraron?, ¿qué soluciones pusieron en marcha?, ¿les ayudó escribir estos aspectos a sanar?, ¿cómo se sintieron?, ¿les gustó?, ¿por qué?, ¿qué aprendieron de sí mismos y de los demás?, ¿cómo relacionan lo vivido con otras asignaturas?

4

Cuando hayan terminado reagrupense en equipos de cuatro integrantes (uno de cada equipo anterior a, b, c y d) para compartir lo que escribieron.

Recomendaciones

- Consultar la siguiente página de internet: <http://bit.ly/2mtl9En>
- La gallina o el huevo, es un video que habla sobre la importancia de la empatía. Cuando alguien nos hace daño es importante que lo comprendamos desde su perspectiva: <https://youtu.be/tQm4iiaYAtg>.
- En este texto nos explican mejor ¿Qué es la empatía? <http://bit.ly/2uwFdu7>





Un libro que restaura

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

Segundo ciclo.

Autonomía.

Reconoce situaciones de desigualdad de género y realiza acciones a favor de la equidad.



Individual



Material:

- Tantos pedazos de 1.20 metros de cuerda como participantes haya en el grupo.
- Hojas tamaño carta de diferentes colores o blancas.
- Lápices de colores.
- Plumones y tijeras.

Variantes de la actividad:

En el primer ciclo, la o el docente puede ayudarlos a resolver el enigma de la actividad uno, así como realizar su libro de origami. En el tercer ciclo, además del libro de origami (inciso 2) pueden hacer diferentes figuras: una flor con seis pétalos, una estrella con seis picos, entre otras, y cada quien escribir y dibujar cada una de las misiones.

1

Mostrar a las y los alumnos las instrucciones de la dinámica que se encuentra en el siguiente vínculo <https://youtu.be/SeN04R6HB9k> a partir del minuto 2.39. No vayan a ver ustedes el link porque está la respuesta correcta. El o la docente solo monitorea la actividad. Realizar la actividad durante 10 minutos, lo más probable es que no puedan resolver el enigma. Conversen sobre lo que sucedió durante el ejercicio, observen si ocurrió algún conflicto, quién fue el responsable, hablen sobre sus emociones y actitudes.

2

Para recordar bien lo que aprendimos realizaremos un pequeño libro de ocho hojas de origami, tomando una hoja de color para cada uno. Sigue las instrucciones que encontrarás en el siguiente vínculo: <https://youtu.be/C8xJ2UzaQYU> aunque el audio es en inglés no importa pues sólo es para que vean un ejemplo de cómo realizar el pequeño libro.



Escriban en cada una de las hojas del pequeño libro las siguientes frases y escriban sus respuestas:

-Cuando me lastiman

- Cosas que debo hacer
- Lo que no debo hacer

Cuando han lastimado a alguien.

- Acciones para ayudar
- Lo que no debo hacer.

Cuando he lastimado a alguien.

- Cosas que debo hacer
- Lo que no debo hacer

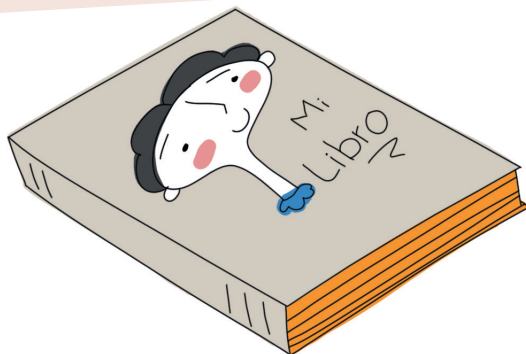
Cuando un amigo ha lastimado a alguien.

- Acciones para ayudar
- Lo que no debo hacer

Al terminar deberán ponerle un título a su libro, el cual puede ser "El libro que restaura" u otro que les guste. También deben escribir su nombre, ya que son los autores del libro y si quieren pueden decorarlo.

Para finalizar hagan una lluvia de ideas sobre la manera en que esto les ayuda a enfocarse en acciones que permitan a todos escucharse, ayudarse y construir comunidad, inclusive cuando nos equivocamos.

Reflexionemos sobre los aprendizajes obtenidos: ¿les gustó al actividad?, ¿qué cambiarían?, ¿qué aprendieron de ustedes mismos y de sus compañeros?, ¿qué conexión encontraron entre esta actividad y lo visto en otras materias?



Recomendaciones

- La o el docente puede sugerir a sus alumnos que en sus textos existan ideas como las siguientes:

1. Respirar profundamente, mantener la calma, silencio interno, tomar mi tiempo, reportar lo sucedido, desahogarme con alguien en quien confíe, saber que tú no eres responsable, mantenerte seguro y perdonar.

2. Responder impulsivamente, tener un diálogo interno de reproche hacia el otro el otro, saber que tú no tuviste la culpa de lo que te pasó, deseos de venganza, quedarme callado sobre lo que sucedió, aguantarme las ganas de llorar y guardar resentimiento.

3. No juzgarlo, animar la conversación sin presionar, responder con paciencia y apoyo, mantener las cosas en privado, estar ahí sin dar consejos, asegurarles que no es su responsabilidad, no asumir que la falta no sea suficientemente seria, permitirles tomar su propia decisión y ayudarlos a sentirse mejor.

4. Juzgarlo, minimizar la situación, presionar para que te cuenten más, promover la venganza o el resentimiento ni decirles lo que tienen que hacer.

5. Volver a conectar conmigo mismo a través de las personas que estén más cerca de mí, hablar sobre las cosas que me estén molestando en casa o en la escuela, ser fuerte, decir siempre la verdad aunque sea vergonzoso e intentar reparar o restaurar el daño.

6. Buscar argumentos o justificaciones de la conducta, quedarme callado sobre las cosas que me están molestando, tratar de aparentar ser la víctima, decir mentiras para salvarte y continuar con una actitud que lastime a los demás.

7. Escuchar sus preocupaciones sin consejos, sólo siendo un espejo, buscar ayuda si lo ves demasiado ansioso, jugar con él, seguir siendo su amigo y animarlo a reparar o restaurar el daño.

8. Dar consejos, dejar de hablarle o dejar de ser su amigo, ser su cómplice para vengarse o ayudarlo a inventar mentiras para cubrirlo.

- Este texto habla sobre las generalidades de las prácticas restaurativas y pueden servir de apoyo para el o la docente.

<https://bbva.info/2LumjOk>



Pensémoslo Juntos

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

Tercer ciclo.

Ejercicio responsable de la libertad.

Reconoce sus responsabilidades y pone en práctica su libertad, aportando ideas para enfrentar un proyecto colectivo o mejorar algún aspecto de la vida escolar.



Grupal y en equipos



Material:

- Pizarrón y algo para escribir en el
- Hojas blancas para el punto 4

Variantes de la actividad:

En el primer ciclo, el maestro debe darles un caso de indisciplina para analizarlo. En lugar de que escriban pueden hacer dibujos sobre sus ideas tanto en el diagrama de Venn como en las 3 R. En el segundo ciclo, el maestro debe darles un caso de indisciplina para analizarlo. Pueden elegir entre escribir o dibujar sus respuestas según las habilidades de cada uno.

Jugaremos a las pirámides. Se dividen en grupos de cinco personas y cada equipo deberá formar una pirámide. Al terminar reflexionen con base en las siguientes preguntas: ¿cómo se sintieron en los distintos niveles en las que estuvo formada la pirámide?, ¿qué se nos enseña sobre el poder?, ¿qué tienden a hacer las personas que tienen poder?

Ahora conversamos acerca de la forma en la que se solucionan los problemas de disciplina en la institución. Para ello en el pizarrón la docente dibujará un diagrama de Venn, en el círculo de la izquierda (blanco) las y los alumnos irán registrando las ideas más relevantes. Ese círculo se llamará prácticas punitivas y el segundo círculo (gris) se nombrará prácticas restaurativas.

Ahora vean los siguientes dos videos en el orden sugerido: <https://youtu.be/36jxX1ZCc0U> y <http://bit.ly/2LyW0TN>.

Entablen una conversación sobre lo que acaban de observar y escriban en el círculo de la derecha las características de estas prácticas.



4

Después de haber visto el siguiente video <https://youtu.be/2wgVxCgXfy4> discutan e investiguen juntos sobre el tema.

5

Después, divídanse en cuatro equipos, en cada equipo deberán narrar algún hecho disciplinario que hayan vivido recientemente. Deberán aplicar las tres R a dicha situación escribiendo en forma breve lo que corresponde a cada uno.

R de realidad: versión común que ha de tener la comunidad de los hechos que han causado un daño. Como es muy probable que las percepciones de las personas en conflicto sean diferentes, debe darse un proceso restaurativo para que se pueda crear una realidad común, con la que las personas participantes en el proceso estén de acuerdo.

R de responsabilidad: la persona que ha causado el daño se responsabiliza del mismo.

R de restaurar: la reparación del daño no pasa únicamente por la compensación material. Debe presentarse una reparación simbólica o moral que supone el perdón, por ejemplo.

6

Al terminar hagan una plenaria en la que compartan sus opiniones a las siguientes preguntas: ¿qué tan fácil o difícil fue alcanzar las tres R?, ¿cuáles fueron las dificultades más importantes con las que se encontraron?, ¿qué aspectos fueron los que facilitaron el proceso?, ¿qué necesidades tiene su comunidad educativa para alcanzar la ejecución de prácticas restaurativas?, ¿cómo podemos relacionar lo anterior con lo que hemos aprendido en otras materias?, ¿les gustó la actividad?, ¿si la volvieras a hacer qué le cambiarías?, ¿qué aprendiste de ti y de tus compañeros?, ¿cómo vinculas esta actividad con lo visto en otras materias?



Recomendaciones

- Es importante recalcar que el diagrama de Venn incluya el mayor número de ideas como las siguientes:
- Las **prácticas punitivas** consideran una falta cuando se ha roto una norma y establece un castigo/consecuencia para prevenir. El conflicto es algo impersonal y abstracto centrado en la regla. El daño causado se compensa causando daño a la persona responsable. Las **prácticas restaurativas** consideran que una falta significa que se ha afectado negativamente a otra persona (conflicto interpersonal). El objetivo es resolver el problema expresando emociones, necesidades, responsabilidades y obligaciones. El énfasis está en la persona, el diálogo y la negociación y se busca la restauración de ambas partes y su reconciliación.
- Para saber más sobre las prácticas restaurativas y los temas que en ella lleva:
https://youtu.be/88O_okJSH1c
<http://atentamente.mx/portfolio-item/video-4/>
<http://bit.ly/2uDFR92>



¿Cómo salir de mi área de confort?

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

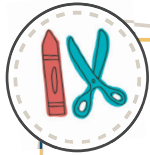
Segundo ciclo.

Sentido de pertenencia y valoración de la diversidad.

Identifica distintas formas de ser, pensar y vivir como una manera de enriquecer la convivencia cotidiana.



Grupal y en equipos



Material:

- Pelota u objeto que pueda aventarse entre los participantes.
- Cañón y proyector.

Variantes de la actividad:

Para primer ciclo, podemos pedirles investigar previamente qué es un área de confort e invitar a realizar esta actividad un día con toda la comunidad, incluídas las familias.

Para tercer ciclo, podemos reflexionar sobre la forma en que fuimos educados en casa y su relación con nuestras conductas actuales. Podemos analizar efectos de los hábitos en el cerebro y relacionarlo con Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social.

2

Para iniciar la actividad vemos el siguiente video:
<https://youtu.be/HuYA37afg3c>

1

Cada integrante compartirá en una primera ronda a qué le tiene miedo en la vida y en una segunda ronda, si alguna vez lo enfrentó. Todo ello se realiza aventando una pelota u otro objeto para ceder la palabra.

3

Todos se sientan en círculo y un voluntario comenta los siguientes puntos.

- El círculo tiene la secuencia de hablar acerca de la importancia de salir de la zona de confort, esto significa que tienes que hacer algo con lo que no te sientes cómodo pero sería bueno hacerlo, con el propósito de abandonar tu rutina y vencer tus miedos. Por ejemplo: hacer ejercicio, cuidar tu alimentación, dormir a una hora adecuada, aceptar los cambios, saber decir no, hacer nuevos amigos, aprender algo que no soy bueno, entre otras.
- Recuerden las habilidades que se necesitan de cada participante para restaurar: empatía, expresión honesta, profundizar en las respuestas a las preguntas, estar totalmente presentes y resolver problemas y conflictos.



4

Las y los alumnos se dividen en equipos con base en el tema que más les interese, pudiendo rotar de mesa en mesa:

- Habla sobre un momento en el que hayas estado fuera de tu zona de confort. ¿Qué fue lo que hiciste y cuáles fueron los resultados?
- ¿Por qué es importante salir del área de confort?
- ¿Qué otras actividades podría hacer cada persona para salir de su área de confort?

5

Para cerrar, escribimos en silencio un objetivo que nos planteamos personalmente para salir de nuestra zona de confort. Todos en herradura o círculo comentamos las siguientes preguntas, ¿qué fue lo que más nos gustó o no de la actividad?, ¿qué aprendimos?, ¿cada cuanto nos gustaría hacer este ejercicio?, ¿qué conexión existe entre esta actividad y lo trabajado en otras materias?

6

Reproducir el siguiente video para que los alumnos se vayan inspirados
<http://bit.ly/2zVtytO>



Recomendaciones

- Estas páginas son de apoyo para la o el docente en la secuencia de la actividad pues contiene información sobre la zona de confort, actividades para salir de ella, etc.
<https://youtu.be/40mbsKBSWwY>
<http://bit.ly/2JE04Ab>
<https://www.significados.com/zona-de-confort/>
- Relación con aspectos del cerebro:
<https://www.youtube.com/watch?v=f-mEdUtboSA>
Duhigg, Charles (2015). El poder de los hábitos: Por que hacemos lo que hacemos en la vida y en la empresa, BOOKS4POCKET (español).



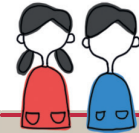
¡Juguemos a ser robots!

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

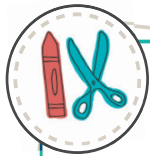
Tercer ciclo.

Forma, espacio y medida.

Lee, interpreta y diseña croquis, planos y mapas para comunicar oralmente o por escrito la ubicación de seres u objetos y trayectos.



Parejas



Material:

- Hojas de papel y lápices.
- Gis, cinta o mecate.
- Piedras, cajas, sillas o otros materiales útiles.

Variantes de la actividad:

Una misma cuadrícula puede servir para diferentes ciclos. No se limiten a subir o bajar de dificultad la cuadrícula, ¡sólo ustedes saben hasta dónde pueden llevar el reto! También podemos invitar a otros grupos a participar.

En el primer ciclo, utilicen una cuadrícula de seis a nueve cuadros. En el segundo ciclo, utilicen una cuadrícula de 12 cuadros y coloquen tres o cuatro obstáculos dentro de ésta.

En el tercer ciclo, utilicen una cuadrícula de 16 o 20 cuadros y coloquen de seis a ocho obstáculos dentro de ésta. Cambien de parejas y reflexionen si es diferente la comunicación con otras personas, aunque sea a través de algoritmos: ¿qué ayuda a que se comuniquen más fácilmente?, ¿qué otras cosas ya hacemos o podemos hacer utilizando algoritmos?, por ejemplo, multiplicar, cocinar, viajar, participar en la comunidad e incluso realizar esta actividad.

1

Juguemos “descubre qué aparato soy”. De manera individual, en parejas o en tercias nos ponemos de acuerdo e imitamos algún aparato eléctrico, por ejemplo, licuadora, lavadora, celular, televisión, computadora, entre otros. El resto del grupo deberá adivinar de qué aparato se trata. Se recomienda que entre todas y todos pongan las reglas del juego y definan el número de rondas.

2

Al finalizar el juego reflexionemos sobre ¿cómo saben los aparatos electrónicos qué deben de hacer cuando apretamos un botón?, ¿alguien los programó para que hicieran una acción específica?, ¿cómo se comunican entre ellos? Podemos reflexionar sobre en qué otras materias hemos o podemos abordar sobre este tema como en Historia al hablar de la evolución de la tecnología.



3

Ahora, nos colocamos en pares y decidimos quién será el robot y quien será la persona que lo programará. El objetivo de la actividad es que las personas que programen logren guiar a sus robots a la meta a través de la creación de un algoritmo. Las personas que programarán deberán de escribir un algoritmo, con ayuda de flechas como se explica en el paso 5, que definirá la dirección (el camino) de su pareja robot. Éste deberá llegar al cuadro marcado como la meta sin topar con los obstáculos o salirse de la cuadrícula.

Recomendaciones

- Recuerda que un algoritmo es un conjunto de instrucciones o reglas definidas y ordenadas que permiten llevar a cabo una actividad mediante pasos sucesivos que no generen dudas a quien deba hacer dicha actividad. Los algoritmos que escriban sólo podrán construirse con flechas y números.
- Es aconsejable tener el espacio cuadrículado listo antes de comenzar a jugar. Este juego puede realizarse en un espacio al aire libre y pueden utilizar hojas de papel de reúso.
- Se recomienda consultar el siguiente material de apoyo para la actividad:
Información sobre lo que es un algoritmo:
<https://www.youtube.com/watch?v=U3CGMyjzlvM>
- Juegos interactivos en español para aprender a programar:
<https://scratch.mit.edu/>
<http://bit.ly/2mw0srE>
<http://bitbloq.bq.com/#/>
<https://codecombat.com/>
<https://aprendoaprogramar.com/>
Información sobre la relación entre la tecnología, la programación y el aprendizaje:
<http://www.redalyc.org/pdf/2170/217024398008.pdf>
<http://bit.ly/2Lw8WtH>

4

Con ayuda de gis, cinta, mecate u otros materiales, tracen una cuadrícula en el piso. Seleccionen el cuadro que será el inicio del camino y marquen del otro lado el cuadro que será el final. Si lo desean, pueden poner obstáculos dentro de algunos cuadros para hacer el juego más retador.

5

Utilizando hojas de papel y dibujando flechas y números, escriban el algoritmo que deberá de seguir su robot. Las personas que programan deberán de escribir el algoritmo sin pisar ni recorrer la cuadrícula, sólo podrán observar desde fuera. Mientras tanto, los robots deberán de esperar sin hablar ni escuchar a las personas que programan. Al terminar deberán de entregar el algoritmo a su robot.

6

Cuando los robots reciban la hoja con los algoritmos (direcciones) deberán de intentar seguir el camino sin tener comunicación con las personas que los programaron. Los robots que lleguen a la meta ganarán el juego.

7

Por último, escribimos, dibujamos o platicamos sobre: ¿qué fue lo que más nos gustó del juego?, ¿qué aprendimos jugando?, ¿cuál fue el reto más grande?, ¿cómo se sintieron mientras jugaron?, ¿de qué otras materias nos podemos apoyar para continuar aprendiendo sobre la tecnología y los algoritmos?



Letras disfrazadas

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

Primer ciclo.

Participación social.

Reconoce la diversidad lingüística en su entorno.



Individual



Material:

- Música.
- Hojas de papel.
- Lápices o plumas.
- Material diverso (elegido por las y los alumnos).
- Letras del abecedario escritas en código binario.

Variantes de la actividad:

En el segundo ciclo, pueden escribir sus nombres, frases, o mensajes secretos entre ustedes.

En el tercer ciclo, además de utilizar el código binario, pueden crear sus propios códigos y escribir mensajes secretos para comunicarse.

1

Juguemos a comunicarnos a través de los números. En un lugar visible, escribimos los números del uno al cinco. Junto a ellos escribimos las acciones que en consenso decidimos, por ejemplo: 1-aplaudir, 2-brincar, 3-tocarse la nariz, 4-sentarse y 5-tocar el piso. Alguien del grupo pone y quita música, mientras las y los demás bailan. Al momento de parar la música, la misma persona grita un número del uno al cinco y todos los demás realizan la acción que corresponde al número. La última persona en realizar la acción quedará fuera del juego. La que sobreviva hasta el final será la ganadora.

2

Al terminar el juego, pregúntense: ¿cómo sabíamos qué hacer cuando nos comunicaban un número?, ¿qué código usamos para comunicarnos por escrito?, ¿cuántas letras tiene el abecedario?, ¿cómo se comunican las computadoras y los teléfonos celulares?, ¿qué código utilizan?

3

Analizamos la “Tabla del código binario” (podemos investigarla juntas y juntos en internet) e identificamos la letra inicial de nuestro nombre escribiendo el código correspondiente en un papel.



Recomendaciones

- Investiguen sobre el código binario antes de ayudar a los demás. En las siguientes ligas podrás encontrar más información sobre el código binario:
<https://www.youtube.com/watch?v=w5a5I7RdKCE>
<https://www.youtube.com/watch?v=CgJ3ogzeLTk>
<http://bit.ly/2mtjj6v>
<https://numerosbinarios.net/>
- Busquen en internet las letras del alfabeto en código binario. Para esto, introduzcan en cualquier buscador (por ejemplo: www.google.com) "abecedario + binario".

4

Preparemos todo para comenzar a crear! Elijamos una (o varias) de las siguientes opciones para representar la letra inicial de nuestro nombre en código binario:

- a. Armar un brazalete con chaquiras, cuentas, botones u otro material.
- b. Pintar piedras y ordenar el nombre sobre una base dura, puede ser madera o papel cascarón.
- c. Crear una pintura en papel, tela u otro material.

5

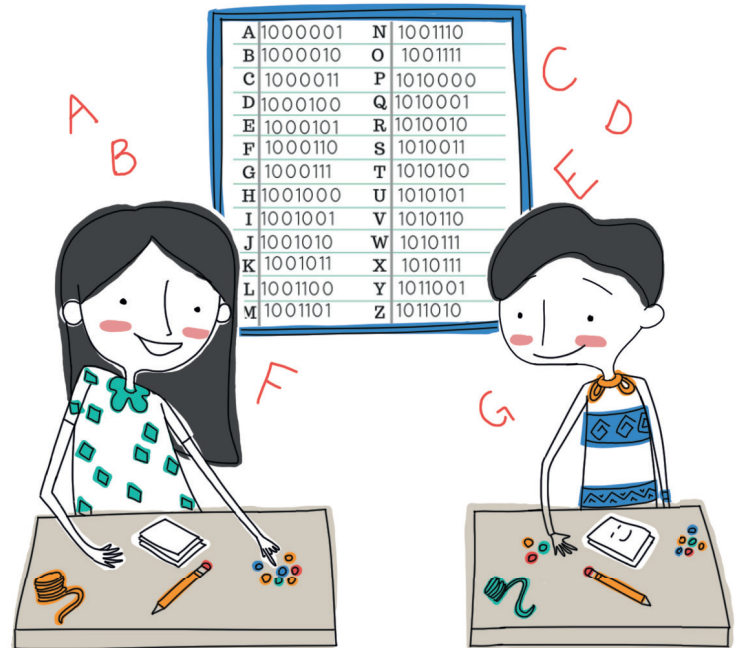
Para cualquier opción, es importante contar con dos colores, uno que represente el número 0 y el otro que represente el número 1. Por ejemplo: si su inicial es la letra L el código será 01001100. Supongamos que tienen color amarillo, que representan el 1, y blanco, que representa el 0, para formar la letra L. Supongamos que escogemos la opción 1 de trabajo, en esta caso el brazalete, insertamos una cuenta o chaquira blanca, seguida de una amarilla, dos blancas, dos amarillas y, por último, dos blancas.

6

Cuando terminemos, compartimos nuestras creaciones y tratamos de descubrir qué letras se formaron. Posteriormente, dialogamos sobre qué fue lo que más nos gustó de este juego y qué otras creaciones podemos hacer.

7

Por último, podemos reflexionar sobre en qué otras situaciones necesitamos conocer o crear códigos, así como acerca de la relación con otras materias, por ejemplo, códigos en la prehistoria, códigos para coordenadas geográficas o ubicación de astros, etcétera.





¿Qué tanto me conoces?

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

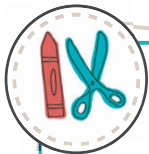
Segundo ciclo.

Reconocimiento de prejuicios asociados a las diferencias.

Reconoce y describe características propias y nombra aspectos que tiene en común con otras personas.



Equipo



Material:

- Hoja y lápiz.
- Computadora o tableta.
- Internet.

Variantes de la actividad:

En el primer ciclo, pueden elegir en grupo qué preguntas elaborar. En el tercer ciclo, pueden hacer preguntas de otro tipo además de las personales, tal vez de tipo cultural, conocimientos generales o como apoyo para otro tema.

Pueden hacerse las siguientes preguntas para reflexionar y dialogar más sobre el tema: ¿conocemos a personas de nuestra comunidad?, ¿en qué somos parecidos?, ¿en qué son diferentes?

1

Formemos parejas, tercias o equipos, según los intereses de los estudiantes. Una persona piensa en una cosa y la otra (u otras) trata de adivinar qué es lo que está pensando a través de preguntas que sólo puedan ser respondidas con un sí o un no. Se puede hacer la cantidad de preguntas que sea, pero no puede hacer gestos ni responder con frases.

2

Después de haber intentado leer el pensamiento de otros, ahora juguemos a ver qué tanto nos conocemos. El objetivo es que respondamos las preguntas de otros. Cada persona debe elaborar preguntas que las describan y las demás deberán contestarlas para averiguar qué tanto se conocen.



3

Antes de armar el cuestionario, podemos hacer un borrador en papel de las preguntas que queremos incluir, por ejemplo: ¿cuántos años tengo?, ¿cuál es mi color favorito?, ¿cuál es mi comida favorita?, ¿cuál es mi pasatiempo predilecto? Cada una o uno podrá elegir las preguntas que quiera incluir.

4

Con la ayuda de una computadora o tableta, ingresamos a un navegador y a través de un buscador encontramos herramientas para crear encuestas, como sugerencias podemos observar los siguientes videos:

<https://www.youtube.com/watch?v=B6KEw59N8rU>
<https://www.youtube.com/watch?v=RknXqnfH63I>

Recomendaciones

- En este artículo podrán encontrar recomendaciones de herramientas para crear cuestionarios:
<http://bit.ly/2ujZ8os>
- En este vínculo podrán encontrar artículo sobre la importancia de la amistad:
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83411109>

5

Cada quién puede elegir la herramienta que más le guste. Como sugerencia, pueden consultar los siguientes vínculos:

<http://bit.ly/2O3C8Kf>, <http://bit.ly/2mwkMZW> o <https://es.surveymonkey.com/> (en www.youtube.com pueden encontrar tutoriales que les enseñarán cómo utilizarlas).

6

Una vez terminados los cuestionarios, ¡comencemos! Intercambien dispositivos para contestar los cuestionarios de otras personas. Después retomamos: ¿qué opinan del juego?, ¿se divirtieron jugando a conocer a los demás? ¿quién es la persona que conoce más a otros?, ¿descubrieron algo que no sabían de otras personas?, ¿tienen cosas en común con otras personas que no sabían?

7

Para terminar: ¿les gustó la actividad?, ¿qué cambiarían?, ¿sobre qué otros temas podemos realizar cuestionarios?, ¿con qué materia podemos aprender a perfeccionar el cuestionario o a interpretar los números?





Juega sin límites

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

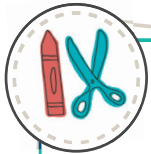
Segundo ciclo.

Autorregulación. Metacognición.

Reconoce y explica los pasos que siguió en la resolución de un problema y las emociones asociadas a este proceso.



Trabajo libre



Material:

- Computadora o tableta.
- Acceso a internet.

Variantes de la actividad:

En el primer ciclo, pueden jugar juegos en línea. Si están listos para comenzar a crear uno nuevo ¡háganlo!
En el tercer ciclo, pueden hacer el reto de crear juegos que se relacionen al menos con dos asignaturas.

Formamos parejas aleatorias y nos ponemos frente a frente. Una persona intentará copiar los movimientos físicos de la otra de manera simultánea, sin importar que haga (caras, gestos, expresiones, movimientos). Después, será el turno de la otra persona para imitar a su pareja. ¿Quién lo hace mejor?, ¿cómo se sintieron imitando y siendo imitadas(os)?



Recomendaciones

- Estos vínculos pueden servirte para encontrar algunos juegos en línea para jugar con el grupo o si no hay internet en la escuela puedes consultarlos para darles ideas y tips y que ellas y ellos inventen un juego didáctico con material de reúso, donde usen su creatividad.

<http://aja.disney.com/juegos>

<http://pbskids.org/games/spanish/>

<https://www.mundoprimaria.com/>

<https://arbolabc.com/>

<https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/>

<http://www.pipoclub.com/juegos-para-ninos-gratis/index.html>

<https://sesamo.com/>

<https://www.miniclip.com/games/es/>

2

Ahora es turno de hacer un juego. Con la ayuda de una computadora o tableta, ingresamos a las siguientes herramientas: <http://bit.ly/2Lwavrz>, <http://wimi5.com/es/>, o aplicaciones como “Dibuja tu juego” y “Hopscotch”. Elegimos la que más nos guste. También podemos buscar una herramienta para crear nuestro propio juego (pueden utilizar www.google.com o www.bing.com).

3

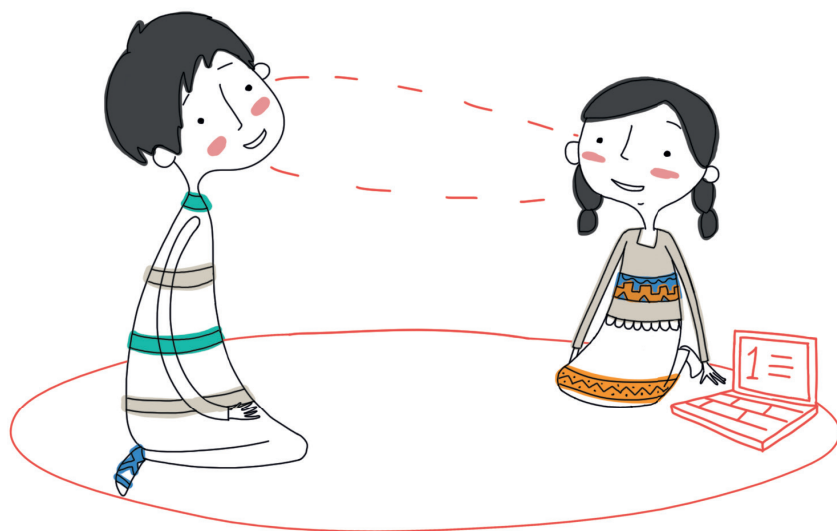
Ahora que tenemos la herramienta, ¡comencemos! Exploramos la herramienta y construimos nuestros propios juegos.

4

Sugerimos intercambiar de lugares para que puedan jugar con juegos que crearon sus compañeras y compañeros.

5

Reflexionamos: ¿cómo hicimos nuestro juego?, ¿qué pasos seguimos?, ¿qué otras asignaturas están utilizando para jugar y ganar en los juegos de los demás?, ¿qué fue lo que más les gustó del proceso?, ¿cuál fue el mejor sentimiento que experimentaron en el proceso?





Capturando imágenes comunitarias

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

Segundo ciclo.

Historias, paisajes y convivencia en mi localidad.

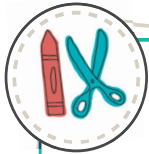
Apreciación estética y creatividad.

Compara las características de las personas del lugar donde vive con las de otras personas de otros lugares y muestra respeto por las diversas formas de ser.

Describe las sensaciones y emociones que le provoca la exploración activa de diversas manifestaciones plásticas y visuales, e identifica las que le gustan y las que le disgustan.



Trabajo libre



Material:

- Fotografía de una comunidad.
- Hoja y lápiz.
- Cámara, computadora o tableta.
- Acceso a internet.

Variantes de la actividad:

En el primer ciclo, pueden hacer dibujos o esculturas en lugar de tomar fotografías.

En el tercer ciclo, utilicen un diagrama de Venn o una tabla para hacer la comparación entre las dos imágenes. Pueden consultar: <http://www.organizadoresgraficos.com/grafico/venn-diagram.php>

Pueden hacerse las siguientes preguntas para reflexionar y dialogar más sobre el tema: ¿conocemos a personas de otras comunidades?, ¿son iguales a nosotros?, ¿en que somos parecidos?, ¿en qué son diferentes?, ¿Por qué debemos respetarlas?

1

Jugamos ¡fotografías! Pedimos a las niñas y niños que hagan gestos y caras, que otras compañeras y compañeros los imiten o saquen fotos entre todas(os). Después, reflexionemos para qué nos sirve tener fotografías a través del tiempo.

2

Observemos una fotografía de una comunidad. Doblamos una hoja en 3 columnas y registramos:

- a. ¿Qué vemos? (Sólo mencionar cosas que podemos observar en la imagen).
- b. ¿Qué pensamos? (Expresemos las opiniones de las percepciones que tenemos sobre la imagen).
- c. ¿Qué nos preguntamos? (Despertamos la curiosidad: ¿qué más quisiéramos saber?).



3 Ahora compartamos respuestas y hagamos una comparación entre nuestra comunidad y otras comunidades.

4 Con ayuda de una cámara, capturemos fotografías de personas de nuestra escuela y/o de nuestra comunidad. Seleccionemos la imagen que represente algo característico de las costumbres y tradiciones de nuestra comunidad.

5 Con la ayuda de una computadora o tablet, ingresemos a un navegador y a través de un buscador encontremos una imagen de personas de otra comunidad diferente a la nuestra (podemos revisar páginas de internet en recomendaciones).

6 Reflexionemos y contestemos las siguientes preguntas: ¿por qué elegí esas imágenes?, ¿qué representan?, ¿en qué se parecen?, ¿qué diferencias tienen?, ¿qué me gusta de las imágenes?

7 Creamos una presentación en donde incluyan la imagen tomada por nosotros(as) y la imagen que obtuvimos de internet e integremos el análisis y la reflexión de lo que observamos. Podemos editar las fotografías con herramientas como <https://www.picmonkey.com/es/>, www.canva.com y <https://www.photovisi.com/es>.

8 Organicemos una exposición de arte de todas las fotografías para compartir lo que aprendimos con toda la comunidad. ¡Apoyemos de otras materias para redactar la información que queremos compartir! Al final, compartamos cómo nos sentimos, si nos gustó o no la actividad, qué cambios haríamos para mejorarla, de qué otras materias nos apoyamos.

Recomendaciones

- Pueden extender la actividad varios días: un día para capturar imágenes, otro para hacer la selección y la presentación, otro para presentar ante la comunidad la exposición de arte.
- Las siguientes ligas sirven para encontrar fotografías de comunidades que podrán utilizar para comparar con sus imágenes.
<http://www.nationalgeographic.com.es/fotografia>
<https://www.flickr.com/search/?text=comunidad>
o busquen en www.google.com, o en cualquier buscador, las palabras “fotografía + comunidad”





Resuelvo con tecnología

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

Segundo ciclo.

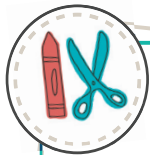
Práctica artística. Proyecto artístico.

Analiza los medios de comunicación.

Utiliza técnicas plásticas o visuales para presentar un tema en la muestra artística ante público como resultado de un acuerdo colectivo sobre sus características y posibilidades de expresión.



Trabajo libre



Material:

- Hojas de papel.
- Lápices, colores, marcadores o plumones.
- Recortes de revistas.
- Pegamento.
- Plastilina o barro.

Variantes de la actividad:

En el primer ciclo, hagan la actividad sobre un problema personal o familiar, representen el invento de manera gráfica con dibujos y/o recortes.

En el tercer ciclo, hagan la actividad tres veces; una solución para un problema personal, otra para uno familiar y otra para uno de la comunidad.

1

Juguemos “veo, veo”. Elijan a la primera persona observadora que deberá de fijarse en algo visible por todos y cuando esté lista cantar: –“Veo, veo” –“Qué ves” –“Una cosita” –“Y qué cosita es” –“Una cosita que empieza con la letra...”. Ahora los otros estudiantes deberán de intentar adivinar qué es lo que está viendo.

2

Ganará la persona que adivine más rápido. Si pasa tiempo y no aciertan, se pueden pedir pistas.

3

Ahora observen y piensen en algún problema que vean actualmente. Puede ser un problema personal, de su familia o de su comunidad.



4

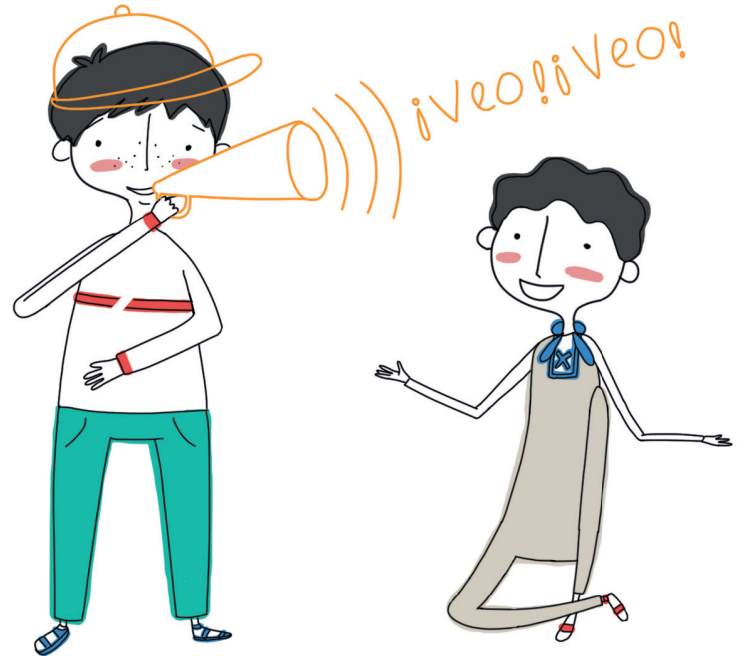
Imaginen: ¿qué tecnología podrían inventar para ayudar a solucionar el problema? Hagan una lluvia de ideas y elijan uno.

5

Utilicen su creatividad para hacer una representación del invento. Pueden elegir si quieren hacer un dibujo o una escultura.

Recomendaciones

- Si lo desean, pueden hacer los dibujos digitales. Herramientas para dibujo: <http://bit.ly/2JzN1Qh>
- En esta página los docentes y alumnos podrán encontrar herramientas para hacer dibujos en línea, crear páginas web. Puede ser utilizado en segundo y tercer ciclo. <http://intellaware.com/art/>
- Esta página nos enseña a dibujar de una manera mas sencilla con herramientas simples que puedes servir para primer ciclo.
- Si lo desean, pueden extender la actividad varios días: observar la comunidad y hacer una lluvia de ideas de los problemas observados. Luego hacer la selección del problema a solucionar y hacer una segunda lluvia de ideas sobre las posibles soluciones. Por último, hacer bocetos de la representación y hacer el producto final.



6

¿Qué aprendizajes de otras materias necesitarías para que tu invento se vuelva realidad?, ¿cómo te sentiste plasmando tus ideas a través del arte?, ¿te gustó la actividad?, ¿qué fue lo que más te gustó?, ¿si la volvieras a hacer que modificarías?, ¿qué aprendiste de tus compañeros?

7

Júntense con otros grupos que también hayan realizado esta actividad y organicen una exposición para toda la comunidad en su escuela.



Nubes de gratitud

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

Segundo ciclo.

Autoconocimiento. Aprecio y gratitud

Reconoce y aprecia las oportunidades y aspectos positivos que existen en su vida.



Grupal



Material:

- Hojas de papel
- Lápiz o pluma
- Computadora o tableta
- Acceso a internet.

Variantes de la actividad:

En el primer ciclo, repitan la actividad para explorar la gratitud en diferentes áreas de la vida y desarrollo, por ejemplo: ¿qué es lo que más agradecemos de nuestros amigos?, ¿de nuestra escuela?, ¿de las personas que nos quieren?

En el tercer ciclo, comiencen la actividad buscando un video que hable sobre la gratitud, por ejemplo:

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

Al terminar el video podemos investigar más sobre la vida de Lao Tse y crear nuestro propio libro de vida y de gratitud.

1

Salgan a un espacio al aire libre y muévase soltando los brazos y relajando la cabeza y el cuello. ¡Juguemos a las estatuas! Cuando una persona diga la palabra gratitud todos deberán de congelarse y adoptar posiciones que demuestren lo que es la gratitud para ustedes. Observen a los demás y luego vuelvan a repetir el juego varias veces.

2

Formen un círculo y pregúntense: ¿qué es la gratitud?, ¿por qué debemos de tener gratitud?, ¿reconocemos las oportunidades que tenemos?, ¿qué cosas positivas podemos reconocer en nuestras vidas?

3

Ahora que ya saben que la gratitud es importante, piensen por qué están agradecidos. Pueden elegir algo relacionado con la familia, el aprendizaje, la comunidad, la libertad, la amistad, el alimento o el tema que deseen. Cada persona deberá pensar en tres palabras que resuman por qué está agradecido y escribirlas en un papel.



4 Una persona estará encargada de crear la nube. Para esto será necesario entrar en el navegador y abrir una herramienta para crear nubes de palabras (word clouds).

5 Ingresen las ideas de todos y creen la nube del grupo. No importa si la palabra se repite, deben escribirla cuantas veces aparezca en los papeles de todos. Mientras más grande aparezca la palabra en la nube, quiere decir que se repitió más veces.

6 Como cierre de la actividad observen la nube y reflexionen: ¿qué es lo que más agradecen como grupo?, ¿alguien anotó algo que yo no consideré, pero que también agradezco?, ¿se me ocurren más cosas que agradecer?, ¿qué fue lo que más les gustó de la actividad?, ¿cómo lo harían de forma diferente?, ¿qué fue lo que aprendieron?, ¿cómo se relaciona lo que trabajaron en la ficha con otras asignaturas?.



Recomendaciones

- En el punto número 4 de la secuencia didáctica si la escuela es de tiempo completo o no cuenta con acceso a internet, se puede encargar a un alumno que tenga en casa o un celular que haga la nube, o bien se hace la nube de palabra de manera directa no virtual, es decir, en un cuaderno o en cartulina y se van pegando las palabras.
- Ligas con cuentos sobre la gratitud:
<http://www.cuentoscortos.com/cuentos-de-gratitud>
<http://bit.ly/2mum7QH>
- Estas páginas son de apoyo al docente para introducir el tema a las y los alumnos así como para dar continuidad a la actividad, como por ejemplo poder contar un cuento de agradecimiento antes de iniciar la clase durante una semana.
- Empiecen un Diario de gratitud en donde dediquen cinco minutos al día para escribir por qué están agradecidos.
- Si decides crear varias nubes de palabras, aprovecha para dar la oportunidad a que otras alumnas o alumnos puedan crearlas.
- Para los generadores de nubes de palabras, puedes buscar opciones en cualquier navegador introduciendo las palabras "generador de nube de palabras" en el buscador (puedes utilizar www.google.com o www.yahoo.com). Las siguientes ligas contienen generadores de nubes de palabras:
<https://www.nubedepalabras.es/>
http://www.abcy.com/word_clouds.htm



¿Blogger o locutor?

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

Segundo ciclo.

Literatura. Creaciones y juegos con el lenguaje poético.

Practica y crea juegos del lenguaje (sopa de letras, basta, trabalenguas, adivinanzas, chistes).



Trabajo libre



Material:

- Computadora o tableta
- Acceso a internet.

Variantes de la actividad:

En el primer ciclo, el blog o podcast deberá de tener mínimo tres chistes.

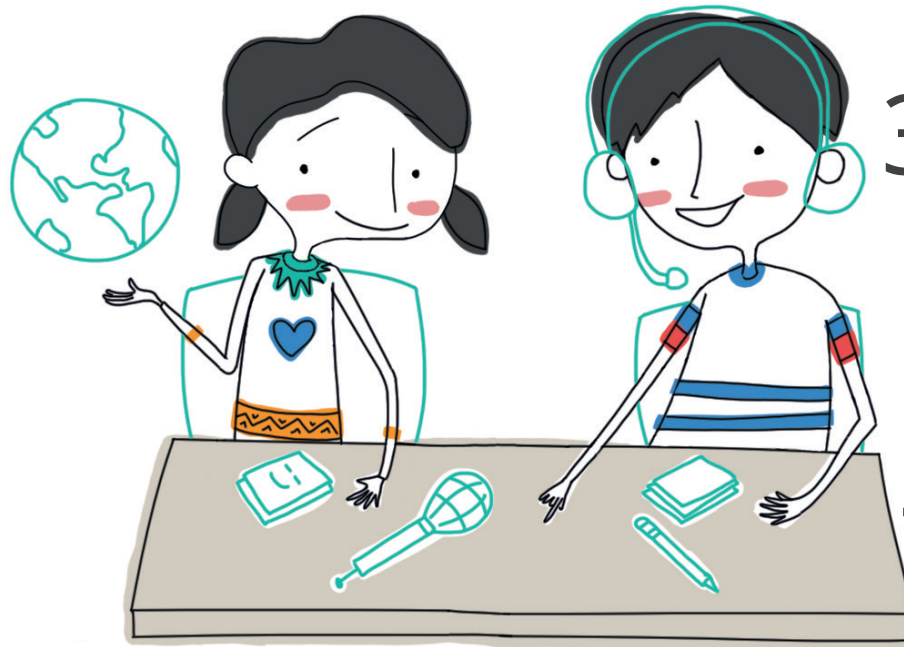
En el tercer ciclo, el blog o podcast deberá de tener mínimo diez chistes.

1

Para iniciar, formemos dos filas de modo que estemos frente a frente con otra persona. Durante un minuto, una persona intentará hacer reír a la persona que tiene en frente, quien tiene la instrucción de no reírse. Cuando terminemos, cambiemos de rol y posteriormente de pareja.

2

En el siguiente juego el objetivo es hacer reír a los demás. Para lograrlo, deberán de convertirse en escritores o locutoras comediantes. Primero deberán elegir qué prefieren: ¿ser bloggers o locutores? No todos tienen que elegir lo mismo, pueden hacer dos grupos.



3

Si eligieron bloggers, su objetivo será iniciar un blog que contenga chistes, historietas, cuentos o cualquier texto, fotos y videos que haga reír a los demás (mínimo cinco). Si prefieren ser locutores deberán de crear su propio podcast de comedia. Un podcast es un archivo de audio digital que está disponible en internet para descargarse en una computadora o dispositivo móvil.

4

Con la ayuda de una computadora, celular o tableta, comiencen su blog o graben su podcast. Como sugerencia, pueden usar las siguientes herramientas para crear su blog:

<https://es.wix.com/start/crear-blog> o

<https://www.blogger.com/about/?hl=es>, y esta

herramienta para crear su podcast:

<https://vocaroo.com/>, o una aplicación para grabar.

5

Intercambiamos nuestros trabajos con el de alguien más para recibir retroalimentación y perfeccionarlo.

6

Reflexionen: ¿qué aprendimos?, ¿cómo nos sentimos creando algo chistoso?, ¿con qué materias se puede relacionar lo que creamos?

7

Al terminar, inviten a otros grupos de la comunidad de aprendizaje a escuchar sus podcasts o leer lo que escribieron en sus blogs y a evaluar cuál es el más chistoso.

Recomendaciones

- Se sugiere al docente que previo a esta actividad se obtenga el consenso y autorización por escrito de los padres del alumno para crear los blog o subir los podcasts.
- Otras ligas para crear blogs:
<http://blogspot.es/>
<https://www.webnode.mx/website-personal/>
<https://es.jimdo.com/crear-un-blog/>
<https://www.tumblr.com/>
<https://edublogs.org/>
- Aquí pueden subir sus podcasts y escuchar otros:
www.speaker.com
<https://soundcloud.com/for/podcasting>



¡Que suene más fuerte!

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

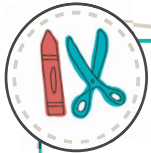
Primer ciclo.

Apreciación estética y creatividad.

Propone una organización sencilla de sonidos o movimientos (música y baile) en la que utiliza algunos elementos básicos de las artes.



Trabajo libre



Material:

- Hojas de papel
- Lápiz o pluma
- Equipo de cómputo o tableta
- Acceso a internet.

Variantes de la actividad:

En el segundo ciclo, cambien la letra a una de sus canciones favoritas.

En el tercer ciclo, compongan una melodía y utilicen herramientas tecnológicas para grabar y editar la música.

1

¡Cantemos! Hagamos dos grupos. Una persona será la encargada de decir palabras mientras que los equipos deberán de estar listos para cantar una canción que tenga la palabra que acaban de escuchar. Ganará el equipo que cante primero una canción que tenga la palabra asignada.

2

Escriban, en menos de tres minutos, cinco cosas que aprendieron en la última semana. Después deberán de sacar la música que llevan dentro para componer una canción que resuma lo que aprendieron para que puedan compartirlo con los demás. Pueden elegir cualquier género musica, por ejemplo, rock, pop, nortea, rap, cumbia, jazz, clásica y ranchera entre otros. Agreguen sonido a la letra y movimientos creativos que lo hagan más divertido.



3

Con la ayuda de un dispositivo electrónico, graben un video de su canción y su baile. Editen el video para agregar sonidos y efectos. Si lo desean, pueden utilizar herramientas como Movie Maker, <https://www.genial.ly/es>, o las aplicaciones Easy Studio y Lego Movie Maker.

4

Presenten sus videos a la comunidad de aprendizaje. Observen los videos de los demás y compartan: ¿Cuál es el mejor video? ¿Por qué? ¿Cuál es el video del que más aprendieron? ¿Han visto algo parecido en otras clases?

Recomendaciones

- Traigan algún accesorio que los convierta en cantantes para hacer la actividad más divertida.
- Como apoyo del docente en el desarrollo de la ficha, es importante saber los beneficios que tiene la música en los niños, para ello revise los vínculos:
<https://bit.ly/2jAW1ZG>
<https://bit.ly/2glQpWJ>
- De igual manera podemos leer y compartir estos textos al final de la actividad con las y los alumnos. En estas ligas podrás encontrar más información sobre la relación de la música con las matemáticas:
<http://bit.ly/2O4iHkz>
<http://bit.ly/2LcTqXC>
<https://www.masqueayudapsicologica.com>
- En estas ligas podrás encontrar más información sobre los beneficios neurológicos en el cerebro de escuchar música:
<http://bit.ly/2jzG1TG>
<http://www.redalyc.org/pdf/3720/372050405008.pdf>
http://www.revista.unam.mx/vol.7/num2/art17/feb_art17.pdf
<http://www.redalyc.org/pdf/863/86347589002.pdf>





Chats revolucionarios

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

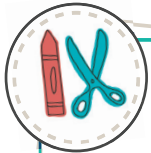
Tercer ciclo.

Cambios sociales e instituciones contemporáneas

Identifica las principales expresiones regionales de la Revolución Mexicana.



Trabajo libre



Material:

- Hojas de papel
- Lápices o plumas
- Colores

Variantes de la actividad:

En el primer ciclo, establezcan escenas específicas de la historia o personajes que quieran trabajar.
En el segundo ciclo, hagan el perfil de usuario de personajes históricos.

1

Para comenzar, ¡juguemos a la papa caliente! Seleccionemos un objeto que será la “papa caliente” y acomodémonos en un círculo. Para poder pasar la papa a la siguiente persona deberemos de mencionar alguna expresión característica de nuestra región. Una persona será elegida para cantar o poner música y detenerla. En cuanto no escuchen la música, la persona que se quedó con la papa pierde.

2

Para continuar, exploren su comunidad y hagan entrevistas a personas adultas mayores sobre cómo se comunicaban las personas en la primera mitad del siglo pasado y cuáles eran las expresiones que usaban. Pueden usar las siguientes preguntas como guía: ¿cómo se comunicaban las personas antes de que existiera tanta tecnología?, ¿qué expresiones usaban durante la Revolución Mexicana?

3

En un espacio abierto, comenten lo que descubrió cada quien en sus entrevistas.



4

Imaginen: ¿qué hubiera pasado si durante la Revolución Mexicana hubieran tenido celulares o cámaras?, ¿hubiera sido más rápida la comunicación entre revolucionarios?, ¿crees que el gobierno pudo haber prevenido la Revolución Mexicana si hubiera existido la tecnología que tenemos hoy en día?

5

Seleccionen dos personajes de la Revolución Mexicana y en el formato de una conversación de mensajes o de una red social, inventemos una conversación entre ellos. Ustedes pueden elegir qué red social utilizar (WhatsApp, Facebook, Instagram, Twitter, entre otras). Pongan atención en el lenguaje que utilizan y en el contenido que tendrá la conversación. Incluyan expresiones regionales dentro de las conversaciones.

6

Compartan su trabajo con otra persona para recibir retroalimentación puntual y mejorarlo. También, pueden comentar qué fue lo que más les gustó de este juego, cómo se sintieron después de realizar la entrevista, y qué influencia tiene el lenguaje, así como la forma en que comunicamos las cosas, en los hechos históricos. Reflexionamos: ¿con qué otros contenidos o temas que se vincula esta actividad?

7

Lleven su trabajo a casa y comenten lo que hicieron con la persona que les ayudó a contestar la entrevista y con otras personas.

Recomendaciones

- El juego de la papa caliente se recomienda jugar al aire libre.
- Busca en cualquier navegador con las palabras plantilla, conversación y mensaje para encontrar una modelo sobre el cual podrán trabajar.
- En las siguientes ligas podrás encontrar información sobre la influencia de los chats en la comunicación y en el aprendizaje:

<http://bit.ly/2mwDH6Q>

<http://www.scielo.br/pdf/pusf/v14n1/a05v14n1.pdf>

<http://www.redalyc.org/pdf/459/45931862002.pdf>





Viajeros en el tiempo

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

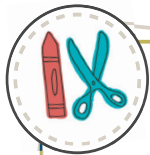
Tercer ciclo.

Diversidad, continuidad y cambio.

Describe las características, necesidades y cuidados en la infancia, adolescencia, madurez y vejez, como parte del desarrollo humano.



Equipos



Material:

- Etiquetas.
- Hojas blancas y de colores.
- Papel bond o cartulinas.
- Material diverso reciclado.

Variantes de la actividad:

El tiempo de la escenificación depende del ciclo escolar y de las características e intereses de las y los alumnos.
 En primer ciclo, se puede orientar la actividad, apoyándolos en la elaboración de la escenificación.
 En segundo ciclo, podemos apoyarnos de otros compañeros y compañeras de otros grupos para realizar la escenificación y la escenografía.
 En tercer ciclo, pueden hacer grabaciones de cada escenificación e investigar más sobre el tema.

1

Inventamos saludos y aplausos nuevos para darnos la bienvenida, por ejemplo, nos saludamos con los codos, inventamos secuencias de aplausos entre dos o más personas, incluso podemos realizar retos de saludos.

2

Nos integramos en cuatro equipos considerando el total de estudiantes. Cada equipo escoge una de las siguientes etapas de vida para escenificar: infancia, adolescencia, madurez y vejez.

3

Comentamos en grupo: ¿cómo deben cuidarse las personas en cada una de las etapas?, ¿cuáles son algunas de las principales necesidades para mantenerse sano y feliz en cada una de las etapas?, ¿cuáles son las principales emociones que hacen felices a las personas en cada una de las etapas de su vida?



4

En equipo anotamos y comentamos las respuestas como apoyo para organizar su escena de acuerdo con algunos de los cuidados y emociones que las personas deben realizar y mostrar para sentirse saludables y felices. Podemos investigar sobre cada etapa para tener mayor información.

6

Realizamos el montaje de la escenificación en el lugar que deseemos y hacemos ensayos previos. Después, representamos la escenificación en el orden cronológico de cada etapa de la vida. Al término de la escenificación mencionamos los cambios y cuidados de cada etapa.

5

Usamos nuestra creatividad y elaboramos vestuario y escenificación con el material de nuestra preferencia (recomendamos reusar material que ya tengan).

Recomendaciones

- Se sugiere vincular las etapas del desarrollo con la suite musical "Las cuatro estaciones" de Vivaldi, disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=qMnHI1KN9kE>, relacionado la primavera con la infancia, hasta llegar al invierno con la vejez.
- Se recomienda consultar el siguiente material para tener más información sobre etapas de desarrollo: <https://www.etapasdesarrollohumano.com/>
<http://www.eumed.net/rev/cccss/20/jlmc7.html>



7

Al final, reflexionamos sentados todas y todos en círculo: ¿qué fue lo que nos gustó o no de la actividad?, ¿qué le cambiaríamos?, ¿qué aprendimos?, ¿qué otras materias nos han servido para realizar esta actividad?, ¿cómo podríamos continuar trabajando el tema en otras materias?



Corazón valiente

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

Tercer ciclo. Sistemas.

Explica el funcionamiento general del corazón y los vasos sanguíneos y lo relaciona con la respiración pulmonar.



Equipos



Material:

- Ropa y zapatos cómodos.
- Cartulinas, hojas blancas o de colores.
- Plumones.
- Dos embudos pequeños.
- Un trozo de manguera delgada.
- Cinta adhesiva.
- Material diverso reciclado.

Variantes de la actividad:

Para primer ciclo, podemos realizar los retos en todo el grupo o elegir uno de ellos, el que más le interese al grupo. Para segundo ciclo, podemos invitar a un especialista de la salud para recibir consejos o sugerencias en el cuidado del corazón, así como utilizar un estetoscopio profesional y escuchar los sonidos de nuestros pulmones y corazón.

1

Salimos al patio y realizamos algunos ejercicios de calentamiento, puede iniciarse el calentamiento desde las extremidades inferiores hasta la cabeza. Después, trotamos durante cinco minutos por las instalaciones de la escuela. Previo al trote sugerimos a las y los estudiantes que coloquen su mano abierta sobre el la parte izquierda de su pecho para sentir los latidos de su corazón, pedirles que recuerden el ritmo y el sonido que genera.

3

Al término, buscamos un espacio sombreado para realizar las siguientes acciones: coloquemos nuestra mano derecha sobre nuestro pecho izquierdo y comentemos lo que percibimos. Hagamos una comparación entre el primer y segundo momento al sentir la actividad de nuestro corazón (cardíaca) y preguntemos: ¿se sienten de la misma manera los latidos?, ¿qué sucede en nuestro cuerpo cuando se provoca el incremento de nuestro ritmo cardíaco?, ¿por qué late más de prisa nuestro corazón? Después realizamos una rutina de relajación: inhalamos profunda y lentamente ensanchando el diafragma, posteriormente retenemos por unos cuatro segundos el aire en nuestros pulmones para finalmente exhalar lentamente, durante un par de minutos.

2

Al iniciar el trote respiramos únicamente a través de la nariz sin hacerlo por la boca. Aceleremos en el último minuto, sin correr.



4

Después de la actividad física, nos trasladamos al aula y escogemos realizar alguna de las siguientes actividades, aunque también podemos proponer otra:

- Diseñar en una cartulina un cartel invitando al cuidado del corazón.
- Diseñar un estetoscopio rudimentario con los dos embudos y el trozo de manguera.
- Crear una canción con el estilo y ritmo que desee mencionando los cuidados que debemos tener para mantener un corazón sano y fuerte.

5

Después compartimos nuestro trabajo con resto del grupo y cerramos comentando cómo nos sentimos al realizar esta actividad, los puntos relevantes de la actividad y las acciones que debemos tomar para cuidar nuestra salud y nuestro corazón, y cómo podemos involucrar a nuestra comunidad para que juntas y juntos realicemos más acciones para cuidar nuestra salud.

6

Finalmente, comentamos qué nos gustó o no nos gustó de la actividad, qué le cambiaríamos, qué aprendimos y analizamos, de qué otras materias necesitamos en esta sesión, y qué otras podemos integrar y de qué manera.

Recomendaciones

- Se recomienda consultar el siguiente material como apoyo al desarrollo de la actividad:
Juego interactivo sobre el aparato circulatorio:
<http://bit.ly/2msu0Gn>
- Videos sobre información del funcionamiento del corazón
<https://www.youtube.com/watch?v=ZzATGDMNKYw>
(recomendado para el primer ciclo)
<https://www.youtube.com/watch?v=N3ozAS0jxRw>
(recomendado para el segundo ciclo)
<https://www.youtube.com/watch?v=HuwcgaU26sQ>
(recomendado para el tercer ciclo)





¿Por qué no somos elásticos ni gelatinosos?

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

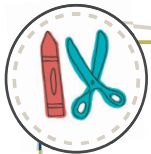
Segundo ciclo.

Sistema.

Reconoce que el sostén y el movimiento de su cuerpo se deben a la función del sistema locomotor y practica acciones para cuidarlo.



Equipo



Material:

- Hojas blancas y papel bond.
- Plumones.
- Rafia de cualquier color.
- Cinta adhesiva.
- Material diverso reciclado.

Variantes de la actividad:

En el primer ciclo podemos orientar la investigación llevando los datos importantes para que sólo realicen la escenificación y los retomen.

En tercer ciclo, podemos construir en lugar de una marioneta humana, una marioneta con material reciclado, así como también un modelo de un esqueleto humano con alambre y plastilina u otro material de interés para los estudiantes.

1

Iniciamos con una dinámica de carrera de obstáculos, organizamos una carrera en la que juegan en el patio de la escuela a guardar el equilibrio, por ejemplo, pasar por encima de una silla, debajo de una mesa, saltar una cuerda, etcétera.

2

Al término de la actividad, nos sentamos formando un círculo en un área sombreada y comentamos qué sentimos al realizar la actividad y qué partes del cuerpo consideramos que trabajaron más, podemos escribir las ideas en un pliego de papel bond.

3

Nos organizamos en equipos e investigamos sobre el aparato locomotor, anotando las ideas principales sobre el cuidado de este aparato.



Posteriormente, diseñamos y creamos una marioneta de acuerdo con los siguientes pasos sugeridos:

- a. Solicitar a una persona que sea la marioneta.
- b. Atar con cuidado y sin lastimar un trozo de rafia o cuerda en cada una de las partes del cuerpo del estudiante elegido (pies, rodillas, manos, codos, cintura).
- c. Unir los trozos de cuerda o rafia y atarlos a una cruceta hecha con dos trozos de ramas o madera.
- d. Darle movimiento a la marioneta teniendo mucho cuidado de no lastimarla.

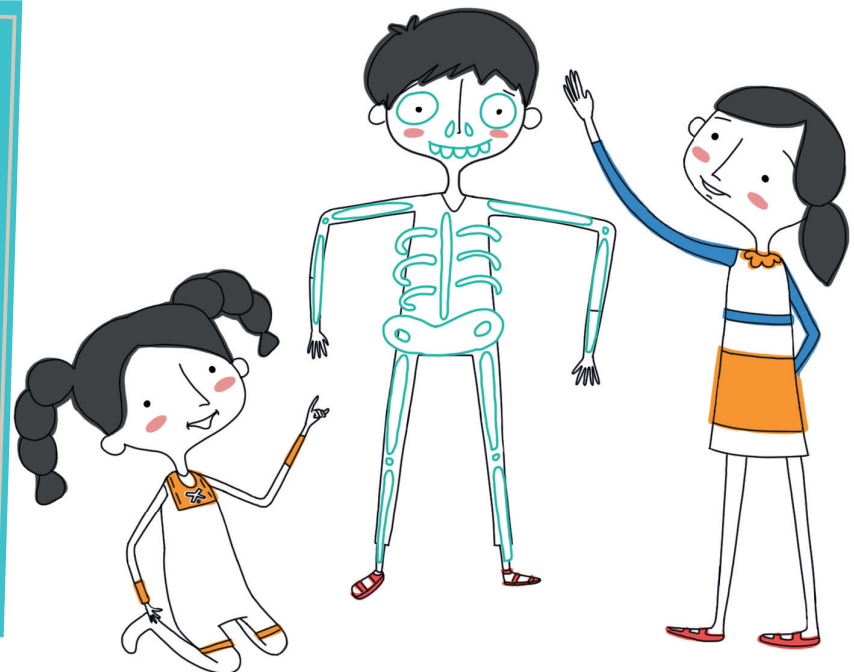
En equipo, presentamos nuestra marioneta acompañada de música alegre y cada una comparte lo que sucedería en nuestros cuerpos si no tuviéramos huesos y músculos.

Para el cierre de la actividad el grupo piensa de qué maneras podemos invitar a toda la escuela, al cuidado de nuestros huesos y músculos (de esta reflexión podemos derivar un nuevo proyecto comunitario).

En grupo, reflexionamos sobre la actividad que realizamos, cómo nos sentimos al trabajar en equipo, qué dificultades tuvimos, qué aprendimos. Podemos relacionar la actividad con otras materias, para continuarla, mejorarla o ampliarla.

Recomendaciones

- Se recomienda consultar el siguiente material como apoyo para dar continuidad al tema:
- Juego interactivo sobre el esqueleto humano:
<http://bit.ly/2JBCmor>
- Juego interactivo sobre músculos del cuerpo humano:
<http://bit.ly/2LtjBVN>
- Información sobre músculos y huesos con ejercicios para trabajar con las y los alumnos:
<http://www.medioscan.com/ies/musculosyhuesos>
- Información en español sobre músculos y huesos:
<http://bit.ly/2LmMpTk>





Peligro, grasa en acción

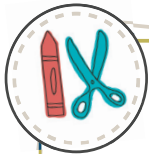
Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

Tercer ciclo. Sistemas.

Conoce y explica los riesgos para la salud de consumir alimentos con alto contenido de grasas, del alcoholismo y del tabaquismo, y desarrolla conductas saludables para evitarlos.



Equipos



Material:

- Cartulinas y papel de estraza.
- Papel de aluminio y algodón.
- Plumones
- Tijeras.
- Muestras de alimentos: mantequilla, yogurth, nata, salchicha, tocino, aguacate, papas fritas, chocolate, cacahuates, manteca, y otras.

Variantes de la actividad:

En el primer ciclo, podemos trabajar las actividades de manera grupal.

En el segundo ciclo, podemos realizar algún experimento para identificar las características y separación de las grasas y aceites en contacto con el agua, con la intención de plantear hipótesis sobre el daño o beneficio de ambas.

1

Jugamos "coctel de grasas", eligiendo entre todo el grupo algunos alimentos que contienen mucha grasa. Después, formamos un círculo, decidimos qué alimento es cada quien, se tienen que repetir, y alguien grita: "papas fritas" y quiénes sean papas fritas cambian de lugar. Una persona debe quedar sin lugar y es el que ahora grita otro alimento. Cuando se grite "coctel de grasas", todas y todos cambian de lugar.

2

Después de comentar si nos gustó o no la actividad, formamos equipos y buscamos estrategias para investigar en diferentes fuentes qué es grasa (lípidos), azúcar y caloría, así como algún otro dato que nos parezca interesante.

3

Posteriormente, revisamos las envolturas o empaques de diversos productos alimenticios e identificamos la cantidad de calorías, azúcar y tipos de grasa (lípidos) que contienen. Realizamos en una tabla de registro pegando la etiqueta del producto y los datos encontrados en cartulina.



Realizamos, de manera individual preferentemente, un experimento que permite comparar el contenido de grasa y aceite de los alimentos cotidianos:

- a) Extiendan un trozo de papel de aluminio para colocar las muestras de alimentos.
- b) Coloquen $\frac{1}{2}$ cucharadita de cada muestra de alimento sobre el papel aluminio.
- c) Corten un rectángulo de papel de estraza y escriban una lista de los alimentos que van a utilizar, dejando una distancia entre ellos.
- e) Tomen una bolita de algodón y frótenla en una de las muestras líquidas, pastosas o sólidas de los alimentos.
- f) Luego, froten el algodón en el papel de estraza, junto a la palabra correspondiente de la lista, dejando una mancha.
- g) Hagan lo mismo con todas las muestras, utilizando un algodón nuevo para cada una.
- h) Dejen reposar el papel durante algunos minutos al sol y obsérvenlo posteriormente.

Observamos los resultados, registramos y comentamos lo observado.

Recomendaciones

- Se recomienda consultar el siguiente material como apoyo para la actividad:
- Decálogo sobre las grasas en la alimentación infantil: <http://bit.ly/2O4uwqz>
- Video sobre las grasas en los alimentos (sugerido para el tercer ciclo). <https://www.youtube.com/watch?v=aYUjjPfyTSE>
- Tipos de grasas: <http://bit.ly/2L8Xub1>



Comentamos que las grasas y los aceites presentes en las muestras de alimentos se desplazan por las fibras del papel, dejando una mancha café oscura. Una parte de la mancha es agua, que se habrá evaporado con el sol. Las manchas que más se han ensanchado transcurridos los minutos indican los alimentos con un mayor contenido de grasa y aceite. Reflexionamos al respecto.

Para finalizar, reflexionamos sobre la actividad: nos gustó, no nos gustó, qué fue lo que aprendimos, qué cambios le haríamos, cómo podemos apoyarnos de otras materias para seguir trabajando este tema.



Soy agua, soy vida

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

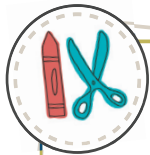
Segundo ciclo.

Sistemas.

Identifica el aire, agua y suelo como recursos indispensables para los seres vivos.



Individual



Material:

- Botella vacías y limpias de PET.
- Agua.
- Hojas blancas.
- Marcadores de colores.
- Material diverso reciclado.
- Costales o cartones (opcional).

Variantes de la actividad:

Para el primer ciclo, podemos realizar el método SODIS por equipos.

Para el tercer ciclo, se puede emprender una campaña escolar y comunitaria para implementar y difundir la purificación del agua usando el método SODIS.

1

Salimos al patio, nos acostamos sobre el pasto (cartones, costales, etc.), cerramos nuestros ojos y escuchamos con atención los sonidos y la música (efectos de lluvia, tormenta, cascadas, ríos o mares <https://www.youtube.com/watch?v=MpeSnvFjlQ8>). Posterior a los sonidos nos incorporamos y compartimos lo que escuchamos y sentimos.

2

Guiamos los comentarios para acercarnos al tema del vital líquido y la importancia del agua en los seres vivos, rescatando ideas importantes, como la formación del agua por hidrógeno y oxígeno.

3

A continuación, repartimos un círculo color azul y con una "H" escrita en medio (hidrógeno) a aproximadamente 2/3 del grupo, quienes deberán pegarlo en su pecho. Al resto del grupo (1/3 aprox.) se le entrega un círculo rojo con la letra "O" (oxígeno).



4

Nos movemos libremente por el salón imaginando ser gases mientras escuchamos música acuática. Cuando apaguemos la música, nos juntamos en pequeños grupos de tres integrantes sujetándonos de los brazos, dos con círculo azul y uno con círculo rojo. Hacemos la observación de que cada grupo de tres forman una molécula de agua (dos átomos de hidrógeno y un átomo de oxígeno). Se repite el ejercicio formando diferentes equipos.

5

Pegamos en el pizarrón los círculos (átomos) creando moléculas de agua y escribiendo la fórmula correspondiente H_2O y su importancia.



Recomendaciones

- Se recomienda generar efectos sonoros de lluvia, tormentas, cascadas, ríos o mares, así como tener preparada una grabadora u otro aparato de audio.
- Elaborar por adelantado los círculos azules y rojos para representar el hidrógeno y el oxígeno. Se recomienda hacerlos con un diámetro de 10 cm, con hojas de colores, foamy o cartulina.
- Se recomienda consultar el siguiente material como apoyo para el desarrollo de la actividad.
- Para la música acuática del paso cuatro, se recomienda Suite N° 2 de Georg Friedrich Händel.
- Recomendación en internet:
<https://www.youtube.com/watch?v=cnn3TVBDtcA>
- Video sobre el método SODIS:
<https://www.youtube.com/watch?v=kVXQw-lJ8vg>

6

Retomamos: ¿de qué manera se puede consumir agua limpia y potable? Anotamos en papel bond o cartulina las respuestas y creamos con botellas de PET un potabilizador de agua efectivo usando el método SODIS. Llenamos con agua nuestra botella, la tapamos y la agitamos fuertemente por casi un minuto, finalmente la colocamos horizontalmente en algún sitio donde reciba plenamente los rayos del sol durante dos a tres horas.

7

Posteriormente, observamos qué pasa con el agua de las botellas y reflexionamos en una puesta en común los beneficios que trae a la salud el tomar agua limpia valorando su cuidado, además comentamos qué aprendimos, si nos gustó o no la actividad, cómo podemos mejorarla. Indaguemos, de qué otras materias hemos necesitado para realizar esta actividad y qué otras cosas podemos realizar para continuarla.



Siento con todo mi cuerpo

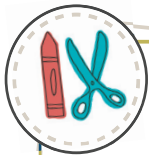
Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

Segundo ciclo. Autoconocimiento.

Reconoce cuándo las emociones ayudan a aprender y a estar bien y cuándo dañan las relaciones y dificultan el aprendizaje.



Grupal



Material:

- Platos o círculos de cartón.
- Pinturas acrílicas y plumones de colores: amarillo, rojo, negro.
- Hojas blancas.
- Ligas.
- Material diverso reciclado.

Variantes de la actividad:

En el primer ciclo, pueden trabajar con mascaradas de colores y danzar por el aula o en el patio.
En el tercer ciclo, pueden montar mimodramas para acentuar el lenguaje corporal generado por una emoción y su representación facial y presentarlas a otros grupos.

1

Algún voluntario caracterizado de periodista realiza a manera de entrevista televisiva preguntas a las y los estudiantes mientras una o un alumno registra las entrevistas con su teléfono móvil: ¿qué sientes al venir a la escuela?, ¿cómo te sientes cuando estás en clases?, ¿en qué asignatura te sientes más feliz y a gusto?, ¿qué te hace enojar en la clase?, ¿qué te hace sentir a gusto? Se pide al grupo que se acomode en el aula para proyectar las entrevistas utilizando equipo de cómputo. Con este juego, podemos conocernos como grupo y contrastar cómo a cada persona en algunas situaciones (a veces similares) les provocan distintas emociones que afectan sus relaciones.

2

Se solicita al grupo que recuerde alguna situación que le ha generado una gran sensación emocional. Puede ser de tristeza, enojo, alegría, sorpresa u otra. Si no se logra recordar se puede ayudar dando un ejemplo. Procure llevar al grupo a esas situaciones emocionales y que la imaginen con todos los detalles.



3

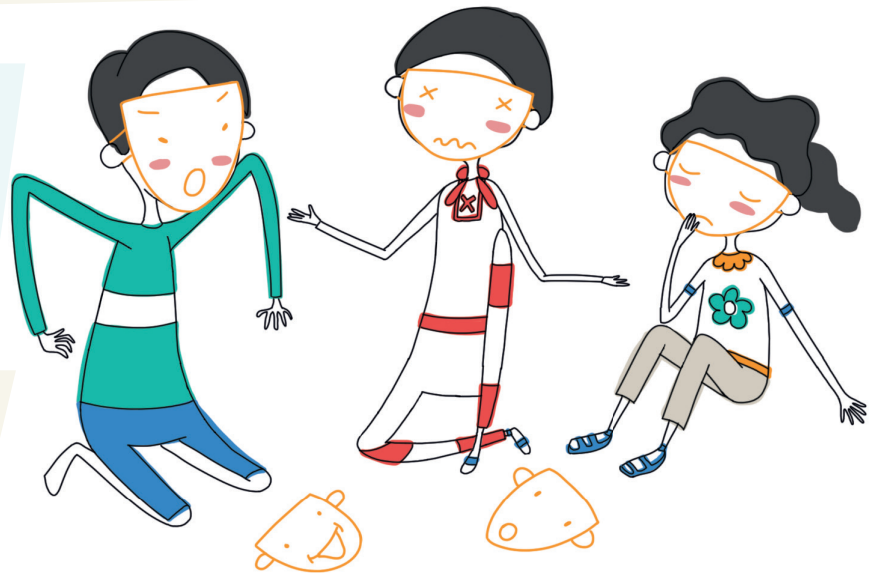
Intenten recordar lo que sintieron a nivel corporal (sudoración, aumento de latidos del corazón, músculos tensos, nerviosismo) y lo que pensó cada persona.

4

Colocar en un área despejada del salón de clases seis sillas identificadas con una etiqueta de las emociones básicas: tristeza, felicidad, sorpresa, miedo y enojo. Las y los estudiantes después de haber recordado algún momento emotivo lo comparten al grupo sentados en la silla que mejor describa lo que sintió.

5

Los estudiantes toman un plato o círculo de cartón con el que diseñarán a manera de emoticón una máscara con la expresión que mejor representa la emoción recordada al inicio de la actividad.



Recomendaciones

- El propósito de la actividad está orientado a la reflexión desde el autoconocimiento de las emociones positivas para sentirse bien y aprender mejor. La música es un medio para gestionar nuestras emociones se sugiere utilizarla en esta actividad, por ejemplo: Para la tristeza se sugiere Adagio de Tomaso Albinoni:

https://www.youtube.com/watch?v=_eLU5W1vc8Y

Para el miedo O Fortuna de Carl Orff:

<https://www.youtube.com/watch?v=XVKUiHH8qP8>

Para la felicidad Marcha Turca de Wolfgang Amadeus Mozart:

<https://www.youtube.com/watch?v=rrk-zuuc77U>

Para el enojo, puede ser Metallica:

<https://youtu.be/CD-E-LDc384>

6

Pedimos que se coloquen las máscaras para iniciar una danza de las emociones. Escuchamos la música que evoque diferentes emociones o estados de ánimo y cada persona mueve su cuerpo según el ritmo para contrastar con la imagen de su máscara y advertir que es raro disfrutar una música alegre con un rostro triste o de enojo y viceversa.

7

Para el cierre de la actividad se pide al grupo que reflexione sobre la importancia de reconocer nuestras emociones y cómo gestionarlas con nosotros mismos y con los demás. Nos preguntamos: ¿qué fue lo que más te gustó de la actividad?, ¿qué cambiarías?, ¿qué fue lo que experimentaste?, ¿qué conexión encuentras con lo visto en otras materias?



Viaje a mi interior

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

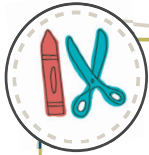
Tercer ciclo.

Autoconocimiento.

Demuestra una atención sostenida de hasta 10 minutos, y es consciente de sí mismo y de lo que le rodea al tomar decisiones.



Individual



Material:

- Cartones, costales o tapetes
- Equipo de audio portátil
- Hojas blancas
- Plumones de colores
- Material diverso de reciclado

Variantes de la actividad:

En el primer ciclo, pueden realizar los movimientos haciendo referencia a algunos animales o elementos de la naturaleza
En el segundo ciclo, pueden realizar ejercicios de contemplación a través de clases paseo por el campo, y pedirle al grupo que describa a través de un dibujo lo que siente al realizar ejercicios de relajación.

1

De manera corporal, sin pronunciar ningún sonido y lentamente la maestra o el maestro da la bienvenida al grupo y se indica despejar el área central del salón moviendo el mobiliario contra las paredes intentando hacer el menor ruido posible. Pedimos que coloquen sus cartones o costales sobre el piso y que se acuesten sobre ellos. Ya acostados iniciamos con un ejercicio de relajación a través de una respiración lenta y controlada, indicándoles los momentos de inhalación, retención y exhalación.

2

Reproducimos música clásica (se sugiere la Sonata para piano N° 14 de Ludwig Van Beethoven), mientras la melodía suena, se indica con voz baja al grupo que cierre los ojos y se imagine realizar un viaje a su interior para conocer cada parte de su cuerpo. Se indican las áreas en las que se centrará la atención, por ejemplo: "centra tu atención en tu mano derecha, siente como la energía fluye a cada dedo".



3

Se solicita que el grupo centre su atención en algún momento que lo haya hecho feliz en el pasado y que traiga su recuerdo al presente. Se invita a que de manera libre quien desee compartir su recuerdo de felicidad lo exprese acostado y desde su sitio.

4

Las y los alumnos toman hojas blancas para que elijan libremente el medio o la técnica que deseen para expresar lo que sintieron al realizar el ejercicio, por ejemplo: escribir un poema, una carta, dibujar algo, construir en papiroflexia, o alguna otra cosa que quieran realizar.

5

Abordamos la importancia que tiene el autoconocimiento, enfatizando aquellas experiencias que nos hacen sentir bien y que nos permiten disfrutar de todos los momentos, incluido el aprendizaje.

6

Las y los alumnos de manera voluntaria y libre comparten sus productos explicando por qué y para qué de su creación. Las creaciones posteriormente se expondrán en el periódico mural u otro espacio de la escuela.



Recomendaciones

- El propósito de esta actividad se orientará a que el grupo se acerque a procesos de atención desde el autoconocimiento y la autorregulación.
- Para abordar el tema del autoconocimiento en las niñas y los niños: <http://bit.ly/2uOSD3J>
- Recomendaciones en internet: <https://www.youtube.com/watch?v=j9hBtNB1zr0&t=92s>

7

Pedimos que se suban con cuidado y con el menor ruido posible a sus sillas; estando de pie y en una postura corporal relajada cerrar los ojos para escuchar nuevamente una melodía que nos motive a recordar toda la actividad realizada. Al término se pide bajar lentamente de la silla con movimientos controlados y en silencio.

Para el cierre de la actividad se solicita al grupo comparta de manera libre y voluntaria sus comentarios indicando los beneficios de la actividad en su desempeño escolar y en su vida familiar, plantéense las preguntas: ¿cómo beneficia hablar de nuestras emociones?, ¿qué aprendieron de sí mismos?, ¿qué fue lo que más les gustó de la actividad?, ¿qué conexión encuentran con lo trabajado en esta actividad y lo visto en otras materias?



Somos heroínas y héroes

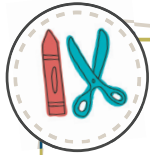
Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

Segundo ciclo. Autoconocimiento.

Identifica y aprecia sus fortalezas personales y su capacidad de aprender y superar retos.



Grupal



Material:

- Equipo de audio portátil.
- Cartulinas, hojas blancas o de colores.
- Tijeras y cinta adhesiva.
- Plumones de colores
- Material diverso reciclado,

Variantes de la actividad:

En el primer ciclo, se puede sugerir que al día siguiente vayan disfrazados de su súper héroe favorito y hacer la pasarela. En el tercer ciclo, pueden crear una liga de heroínas y héroes que apoyen en algún proyecto o trabajo comunitario o escolar, por ejemplo, barrer las calles y colocar carteles de invitación a la limpieza.

1

Jugaremos "caricaturas, presenta" podemos incluir diferentes aspectos que tengan que ver con súper héroes .

2

Con música de superhéroes como fondo se mostrarán imágenes de algunas súper heroínas y súper héroes de los cómics. En cada imagen se cuestionará al grupo sobre el nombre del personaje y los poderes que tiene. Se mostrarán imágenes de por lo menos tres mujeres y tres hombres. Al finalizar la presentación se hará la reflexión de que los personajes de cómics no existen y no son reales, son de ficción porque alguien los inventó. Se cuestiona al grupo si conocen a una heroína o héroe de verdad.

3

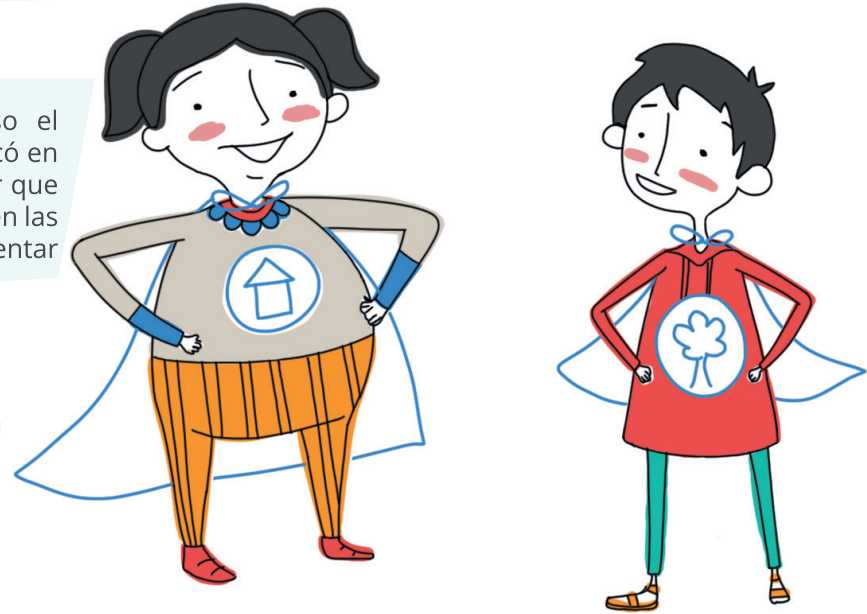
Presentamos imágenes de tres mujeres y tres hombres de origen mexicano que se han distinguido por su heroísmo (Paloma Noyola, Olga Medrano, Alondra de la Parra, Jair Piña, Isaac Hernández, Rodolfo Neri, entre otros), y comentamos algunos rasgos de su personalidad poniendo énfasis en su fortaleza de espíritu y voluntad para enfrentar retos, así como su condición de seres reales que trascendieron por su carácter y cualidades personales.



4 Reflexionamos sobre sus propias vidas para identificar que todos en nuestra vida diaria podemos ser heroínas o héroes ya que todos los días enfrentamos retos o problemas y salimos adelante. Las y los alumnos toman una tarjeta para anotar el conjunto de cualidades y talentos que tienen y que pueden utilizar para ayudar y compartir con otros.

5 Se pone al alcance de todo el grupo diversos materiales para que libremente diseñen y elaboren un escudo que los identifique como súper heroína o superhéroe, también se les sugiere que si lo desean pueden construir artefactos que simbolizan su poder, por ejemplo, un casco generador de ideas o unas botas de la rapidez, incentívalos a imaginar.

6 En cada escudo terminado escribimos al reverso el conjunto de cualidades que cada estudiante identificó en sí misma o en sí mismo. Se reflexiona para enfatizar que el verdadero poder del escudo radica precisamente en las cualidades y valores personales que utiliza para enfrentar los retos de la vida.



Recomendaciones

- El propósito de la actividad será reflexionar desde una postura lúdica sobre la importancia de la autoestima: <http://bit.ly/2Lq3E67>
- Se sugiere que la o el docente use un disfraz de algún personaje local. Y de esta manera dar a conocer las actividades a realizar.
- Al final, se recomienda utilizar música que ambiente la pasarela y se proponga un nombre como colectivo grupal de heroínas y héroes
Recomendaciones en internet:
<http://bit.ly/2LuACPj>

7 Para el cierre de la actividad se propone realizar una pasarela de súper heroínas y súper héroes, quienes compartirán al grupo sus escudos, talentos, poderes y valores, los cuales las y los hacen únicas y únicos.

8 Reflexionamos cómo es que podemos identificar diferentes aprendizajes adquiridos en esta actividad: ¿qué les gustó?, ¿cómo harían diferente la actividad?, ¿qué aprendieron?, ¿cómo se relaciona lo que trabajaron con otras materias y/o contenidos?



Sentir primero, pensar después

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

Tercer ciclo.

Autorregulación.

Autogeneración de emociones para el bienestar.

Evoca emociones positivas para contrarrestar los estados aflictivos y alcanzar el bienestar.



Grupal y equipos



Material:

- Fotocopias del poema de Mario Quintana "Sentir primero, pensar después"

Variantes de la actividad:

Para el primer ciclo, trabajar con un poema corto conocido ya por los niños.

Para tercer el ciclo, pueden montar un poema coral con el texto de Mario Quintana y compartirlo a las familias y la comunidad.

2

Reflexionamos sobre las cosas que motivan a los poetas a escribir textos y la manera en que aprovechan sus emociones para expresarse. Se pregunta si consideran que leer poesía nos motiva y nos hace sentir bien. Recuperamos los comentarios del grupo enfatizando las emociones positivas que pueden ayudarnos en la escuela.

3

Conocemos al escritor Mario Quintana, comentamos datos breves de su biografía y lee en voz alta al grupo el poema "Sentir primero, pensar después".

4

El grupo que comparte sus emociones, ideas y pensamientos al escuchar el poema.

1

Para iniciar la clase el docente pide al grupo que se acomode en el aula como guste para estar cómodos, se dan las instrucciones y se contextualiza la historia que se conocerá a través de un poema. Usando su teléfono móvil reproduce el poema "Reír llorando" al finalizar el audio, se pide al grupo compartan lo que consideren relevante del poema: <https://youtu.be/gHhdIPjQtI>



5

El grupo se organiza y se traslada fuera del aula, toman copias del poema y lo leen de manera individual primero en silencio y después de manera grupal en voz alta, después el grupo se traslada de un lugar a otro por el patio de la escuela y recitan el poema mientras caminan.



6

El grupo se divide en diez equipos, cada equipo se enumera y en ese orden elegirá el verso del poema correspondiente. Se pide a los equipos que se aprendan el verso y que le agreguen un movimiento corporal libre además de ensayar la fluidez y la entonación que le darán al momento de pronunciarlo. A una indicación pronuncian el verso que le fue asignado creando una cadena de versos, al final todo el grupo repite con mucha emoción el último verso. Con ello se invita a sentir la poesía y vibrar en emociones con la palabra.

7

Recomendaciones

- El propósito de la actividad será profundizar en los estados de ánimo que nos hacen sentir bien para vivir saludablemente.
- La ética del cuidado de Bernardo del Toro (<https://www.youtube.com/watch?v=2AFHtL2TjNQ>) es un referente valioso para el docente sobre la importancia que tiene en la educación cuidarnos, cuidar a otros, cuidar del planeta y alcanzar un verdadero bienestar (aprendizaje esperado).
- Se recomienda acompañar la lectura del poema escuchando música que fortalezca la intensidad emocional del texto.
- Es importante que la o el docente lea el poema Sentir primero, pensar después Perdonar primero, juzgar después Amar primero, educar después Olvidar primero, aprender después Libertar primero, enseñar después Alimentar primero, cantar después Poseer primero, contemplar después Actuar primero, juzgar después Navegar primero, arribar después Vivir primero, morir después Mario Quintana
- Recomendaciones en internet: <http://bit.ly/2uOL3pU>

Para cerrar la actividad se pedirá que se sienten en círculo para realizar una puesta en común que permita reflexionar sobre el sentir y el pensar para edificar nuestras vidas procurando ser felices. Cuestionar sobre la actividad: ¿qué les gustó?, ¿qué le cambiarían?, ¿qué aprendieron?, ¿qué conexión encuentran con otras materias?



Di no a la tartrazina

Ciclo / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

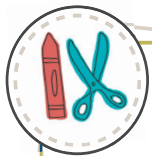
Segundo ciclo.

Materia, energía e interacciones.

Identifica el origen de algunas materias primas y sus procesos de obtención.



Equipos



Material:

- Golosinas diversas (rojas, amarillas o azules)
- Hojas blancas
- Pinceles o brochas pequeñas
- Vasos de cristal o plástico transparente
- Cartulina
- Marcadores de colores
- Cinta adhesiva

Variantes de la actividad:

En el primer ciclo, al momento de colorear con el agua de los vasos se les pueden ofrecer diferentes diseños a elegir. En el tercer ciclo, los equipos pueden iniciar una encuesta en la escuela para saber si la población escolar conoce la tartrazina y sus efectos. Se puede iniciar una campaña que difunda los efectos de los colorantes y se invite al no consumo.

2

En cada vaso coloquen un poco de agua limpia. Retiren las envolturas de las golosinas y coloquen en el vaso los dulces que gusten. Anoten en su libreta de notas sus observaciones.

3

Contesta algunos cuestionamientos como los siguientes: ¿por qué se pinta el agua?, ¿de dónde crees que se obtienen los colores que se utilizan para colorear los alimentos? Anota o comenta tus respuestas.

4

Busquen en las envolturas de las golosinas la información sobre los ingredientes que contiene. Identifiquen aquellas que contengan tartrazina y clasifíquenlas pegándolas en una cartulina, agreguen un texto que indique que esos productos contienen colorantes artificiales que hacen daño a la salud. Coloquen sus cartulinas en un espacio del periódico mural.

1

La clase inicia a ritmo de rock, escuchando la canción "Corazón de coca" del grupo Patita de Perro el grupo baila de manera libre en el salón e identifican algunas de las frases que la canción menciona. La liga de la canción se encuentra en la sección de recomendaciones.

Al finalizar el baile nos cuestionamos: ¿por qué la canción dice que la barriga nos duele porque consumimos cochinas? A partir de los comentarios del grupo plantear otras preguntas sobre los ingredientes de las golosinas que consumen las niñas y los niños. Integren equipos de trabajo de acuerdo con el número de estudiantes del grupo. Cada equipo contará con un vaso transparente y un paquete de golosinas de colores diversos.



5

Algún voluntario lee y enfatiza al grupo la siguiente nota.

“La tartrazina es un colorante amarillo sintético (E 102). Estos colorantes químicos amarillentos, por lo general son compuestos basados en la tartrazina, que ha sido calificado como cancerígeno y provocador de alergias. La tartrazina figura en la lista de aditivos prohibidos para estudiantes con hiperactividad y se cree que puede ser responsable de que en la niñez se padezca de insomnio y falta de atención.” <https://bit.ly/2H4H7p1> Después, se plantean algunas preguntas retadoras a los equipos y se anotan en el pizarrón las respuestas que de manera libre propongan: ¿el color en los alimentos es bueno o es malo?, ¿un dulce sin colorante sabrá igual?, ¿qué debemos hacer para cuidar nuestra salud considerando la información de la nota?



6

Llevamos al grupo a la reflexión en torno a que el consumo de golosinas con colorantes artificiales puede ser nocivo para la salud. Cada individuo es libre de elegir el consumo de alimentos o bebidas que pueden ser malos para la salud, pero es importante estar bien informadas e informados tomar buenas decisiones.

7

Para cerrar la actividad pida que colorean hojas blancas con diseños libres utilizando el agua de colores que hay en los vasos y que las pongan a secar al sol. Cuando las hojas estén secas diseñen un cartel que invite a no consumir golosinas que contengan tartrazina. Coloca los carteles en áreas visibles para que tu escuela se entere de tu trabajo.

Recomendaciones

- Colaborativamente conoceremos los efectos que tienen algunos colorantes artificiales en la salud, bienestar, aprendizaje y comportamiento en la infancia.
- Se sugiere que el docente responsable de la actividad indague previamente sobre los efectos de la tartrazina, así como las variantes que existen en los diversos productos. Puede crearse un proyecto permanente de difusión para conocer más sobre el tema utilizando diversos medios.
- Recomendaciones en internet:
<https://www.youtube.com/watch?v=ZEN1aHNyOoc>
En esta página encontraremos la explicación de la tartazina:
<https://es.wikipedia.org/wiki/Tartrazina>