



¡Adivina qué dijo!

Grado / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

Primero de secundaria.

Ejercicio responsable de la libertad. Colaboración.

Construye una postura asertiva y crítica ante la influencia de personas y grupos como una condición para fortalecer su autonomía. Practica la escucha activa para entender los argumentos y puntos de vista de su interlocutora o interlocutor durante el diálogo y en la generación de proyectos.



Material:

- Computadora, tableta o celular, y de preferencia, acceso a internet.

Variantes de la actividad:

Para segundo grado, podemos hacer competencias para ver qué equipo gana al decir las frases correctamente. Podemos dar oportunidad de hacer una búsqueda en internet a la última persona de la fila antes de que diga la frase en voz alta para confirmarla.

Para tercer grado, podemos buscar dos artículos o textos de modo que uno esté referenciado en el otro. Leemos los dos textos y definimos si la autora o autor que hace referencia al otro está respetando lo que aquel dice.

1

¡Juguemos "El barco se hunde"! Una persona deberá de dar las indicaciones de lo que deben hacer los demás. Lo hará a través de la frase "el barco se hunde y sólo se salvan grupos de..." y luego agregará un número. Podemos repetir esto hasta que tengamos equipos del número de integrantes que queramos.

2

Después de haber formado los equipos, los integrantes de cada equipo se sientan en el piso formando una línea recta.



3

Ahora jugamos teléfono descompuesto. La persona que está sentada en uno de los extremos de la fila comienza diciendo en secreto una frase a la persona que está a su lado. El mensaje se pasa de persona en persona hasta que llega a la última que esté en la fila, quien dice la frase en alto para que la escuchemos.

4

Cambiamos de lugares para tomar turnos y empezar a pasar el mensaje. Esta vez usamos una frase que todos conozcamos. La frase la definirá la primera persona que esté en la fila. Puede ser algo que siempre dice una maestra o maestro de la escuela o una frase célebre, por ejemplo “El respeto al derecho ajeno es la paz” de Benito Juárez.

5

Analizamos: ¿qué pasa con el mensaje cuando llega al final de la línea?, ¿por qué pasa esto?, ¿pasa lo mismo cuando sabemos el autor del mensaje?, ¿por qué?

6

Después reflexionamos: ¿crees que pueda pasar algo similar con la información que encontramos en internet cuando no está bien referenciada?, ¿cómo podemos evitarlo? ¿cómo nos sentimos durante el juego? ¿cómo se relaciona esto con hechos que han pasado en la historia?, ¿y con otros temas de otras materias? Aunque el mensaje se pudo haber distorsionado, las personas tienen el nombre de quien dijo la frase y lo más probable es que con una búsqueda puedan encontrar la información de origen.

Recomendaciones

- Para saber si una fuente de internet es confiable podemos revisar:
<http://bit.ly/2JFrW6Z>
<http://bit.ly/2zWO3WZ>





¡Celular en acción!

Grado / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

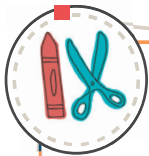
Primero de secundaria.

Estudio.

Presenta una exposición acerca de un tema de interés general.



Trabajo libre



Material:

- Hojas de papel, lápices o plumas.
- Celular, computadora o tableta, e internet.

Variantes de la actividad:

Para segundo grado, elegimos mínimo 6 habilidades nuevas. Con ayuda de las matemáticas, hacemos un presupuesto sobre cuánto nos cuesta tener un celular al mes.

Para tercer grado, fijamos fechas, aprendemos y damos asesoría a personas de nuestra comunidad sobre el uso de sus celulares u otras tecnologías, como computadoras y televisiones.

1
Escribimos varios nombres de tecnologías en una hoja, por ejemplo: celular, computadora, televisión, impresora. Los duplicamos para hacer un juego de memoria. Revolvemos los papeles y, sin ver, repartimos uno a cada quien. Luego, a la cuenta de 3, debemos de encontrarnos con nuestra pareja, es decir, la persona que tenga el otro papel con la misma tecnología. La última pareja en reunirse quedará fuera y los demás deberán seguir jugando hasta que haya un ganador.



2

Después, buscamos varios video tutoriales, en Youtube o Vimeo, según el modelo de nuestro celular; en caso de no tener celular podemos compartir con un compañero o compañera, dibujar un modelo o buscar uno que nos guste en internet. El video nos debe enseñar cómo programar una alarma, utilizar el calendario, programar un recordatorio, utilizar un teclado inteligente y hacer otras configuraciones avanzadas. Para esto debemos de introducir en la barra para búsquedas el modelo del celular y lo que queramos aprender a hacer, por ejemplo: "modelo del celular + configurar alarma", "modelo del celular + fotografía".

3

Debemos incluir mínimo 3 habilidades nuevas y elegir si preferimos crear una presentación presencial o un video tutorial en donde nosotros seremos quienes expliquen lo que aprendimos para que otros lo puedan utilizar.

Recomendaciones

- Podemos hacer equipos de acuerdo con los modelos de los celulares que tengan.
- Ligas de apoyo:
www.youtube.com
www.vimeo.com
<http://www.aprendeausartumovil.com/>



4

Al final de las presentaciones incluimos qué fue lo que más nos gustó de la actividad y cómo nos sentimos ahora que aprendimos nuevas habilidades para usar el celular. Comentamos también si las habilidades que aprendimos se relacionan con otras materias o cómo podemos usarlas para el trabajo en ellas.



¡Pienso en positivo!

Grado / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

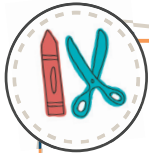
Tercero de secundaria.

Colaboración. Apreciación estética y creatividad.

Promueve un ambiente de colaboración y valoración de la diversidad en proyectos escolares o comunitarios que buscan el bienestar colectivo. Crea un proyecto artístico original al utilizar de manera intencional los recursos y elementos propios de las artes para comunicar un acontecimiento personal o social.



Trabajo libre



Material:

- Hojas de papel, lápices o plumas, colores.
- Computadora o tableta electrónica, internet e impresora.

Variantes de la actividad:

Para primer grado, podemos pasar a otros salones a explicar nuestro diseño e invitar a que se realicen otros.

Para segundo grado, podemos buscar frases negativas y volverlas positivas. Por ejemplo: "eres demasiado joven para entender" por "tu punto de vista es importante".

1

Anotamos en una hoja de papel un color, un símbolo y una imagen que represente la palabra positivo. Podemos plantear las siguientes preguntas: ¿qué color tiene algo positivo para ti?, ¿qué símbolo representa algo positivo para ti?, ¿qué imagen o dibujo refleja algo positivo para ti?

2

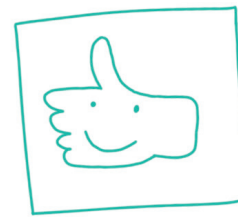
Ahora utilizamos nuestra creatividad para crear una publicación con apoyo de lo que hicimos en el punto anterior, ya sea una imagen, una caricatura, una frase o un video, para compartir en una red social con el fin de tener un impacto positivo que promueva la inclusión en la comunidad. Es importante que expliquemos brevemente la palabra inclusión, recuperando los conocimientos previos, así como algunos ejemplos. Para crear la publicación podemos utilizar la herramienta que queramos, como Microsoft Word, Power Point o Canva.



3 Una vez que revisemos el diseño, la redacción, la ortografía y que no falte algún dato importante, podemos imprimir las publicaciones.

4 Elegimos un espacio en la escuela para publicar las imágenes impresas y compartirlas a la comunidad para fomentar un ambiente positivo.

5 A través de un video compartimos tres cosas que aprendimos, dos cosas que sentimos y una cosa que quisiéramos cambiar en nosotros y nosotras para crear un ambiente positivo. En grupo y ¡con palomitas! podemos ver los videos y retroalimentarnos entre todos y todas.



Recomendaciones

- Volvamos esto algo periódico para mantener ideas positivas circulando en nuestra mente y las de las personas que nos rodean.
- En las siguientes ligas se puede encontrar más información sobre la primera actividad, la rutina de pensamiento CSI: color-símbolo-imagen.
<http://bit.ly/2uCMB7i>
https://www.youtube.com/watch?v=p4NMgz_Snt0
- Se puede encontrar los efectos de los mensajes positivos realizando una búsqueda en cualquier navegador o en las siguientes ligas:
<http://www.redalyc.org/pdf/3498/349851777002.pdf>
<http://www.redalyc.org/pdf/292/29232614006.pdf>

6 Finalmente, podemos organizar una campaña con todos los grupos para promover lo positivo de la comunidad, apoyándonos de otras materias y docentes. Después, analizamos en grupo cómo nos sentimos con la actividad, qué aprendimos de nosotros y nosotras, así como de los y las demás, y qué cambiaríamos para mejorar la actividad o para darle continuidad al tema.



A ver quién lo encuentra primero

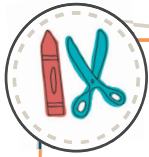
Grado/ Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

Segundo de secundaria.
Estudio.

Compara una variedad de textos sobre un tema.



Trabajo libre



Material:

- Computadora, tableta o celular, internet e impresora.

Variantes de la actividad:

Para primer grado, podemos incluir menos recomendaciones que se consideren útiles.
Para tercer grado, podemos crear un video tutorial en donde expliquemos los consejos o recomendaciones.

1

¡Jugamos a las escondidas! Seleccionamos a dos personas del grupo para que salgan del espacio en donde estemos y no vean a los demás, quienes deberán de seleccionar y esconder un objeto. Luego, pedimos a una de las personas que salieron que busque el objeto escondido en un tiempo de 3 minutos. Todos debemos abuchearle cuando más se acerque al objeto. Regresamos a la persona que salió y también le pedimos que busque otro objeto escondido en el mismo tiempo. Todos deberán de aplaudirle cada vez más fuerte cuando se acerque más al objeto escondido.

2

Reflexionamos sobre cómo se sintió la persona que fue abucheadada y cómo a la que le aplaudieron, cómo nos sentimos abucheadando y cómo aplaudiendo. Relacionemos estos sentimientos con los pensamientos negativos y los pensamientos positivos que pasan por nuestra mente cuando queremos lograr una meta.

3

Con ayuda del internet y un buscador, como Google o Bing, investigamos cómo podemos hacer una búsqueda en internet más efectiva. Utilizamos diferentes fuentes, comparamos y hacemos pruebas para verificar que los consejos o recomendaciones sirvan.



Recomendaciones

- Estas son algunas recomendaciones para encontrar lo que buscamos más fácilmente:
 - Utiliza las comillas para buscar palabras exactas.
 - Escribe "define:" antes de una palabra para buscar su definición.
 - Utiliza el símbolo de menos (-) entre dos palabras para excluir la segunda palabra de la búsqueda. Por ejemplo: "mascotas - tortugas" o "estaciones - Vivaldi".
 - Escribe con mayúsculas o minúsculas la búsqueda. Te dará el mismo resultado.
 - Escribe "hora" seguido del nombre de una ciudad o país para conocer la hora en tu ciudad, país o en otras partes del mundo.
 - Escribe "tiempo" seguido del nombre de una ciudad o país para saber las condiciones climatológicas de tu ciudad, país u otras partes del mundo.
 - Formula y escribe una operación matemática (3*7) para saber su resultado.
 - Escribe "filetype:" seguido del tipo de archivo (pdf/doc/xls/ppt) que quieras encontrar.
 - Escribe dos años con dos puntos en el centro (2014..2017) para acotar los resultados de la búsqueda entre dos fechas.
 - Escribe "traducir:" seguido de la palabra que quieras traducir y agrega "a" e introduce el idioma al que quieras traducir la palabra.
- Se recomienda consultar el siguiente material como apoyo para las y los alumnos: Cómo buscar en Google:
 - <http://bit.ly/2L9dZnz>
 - <http://bit.ly/2Lpm5b6>
 - <http://bit.ly/2mtv3WC>
- Consejos y trucos para hacer mejores búsquedas en internet:
 - <https://www.youtube.com/watch?v=3wk5R3QmRUM>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=HWdaTkrxr8o>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=YIMd-8gZ1AA>
 - https://www.youtube.com/watch?v=5_41Mjj3xFM

4

Investigamos las partes de un póster y elaboramos uno sobre los consejos o recomendaciones que nos fueron funcionales. El número de recomendaciones depende de cada quien. Podemos elegir qué herramienta utilizar para hacer el póster, como Microsoft Word o Power Point, las plantillas de Canva, u otra herramienta que conozcamos.

5

Revisamos diseño, ortografía, redacción y algún otro dato importante. Una vez listo el póster, lo imprimimos.

6

Expongamos nuestro póster al grupo y compartamos qué aprendimos con esta actividad, cómo nos sentimos al realizarla y cómo fue trabajar de manera individual, por pareja o por equipo, según la elección que haya hecho cada quien. Analicemos de qué otras materias nos apoyamos para la realización de la actividad.

7

Seleccionamos los mejores pósters y los pegamos en un lugar visible para que sean de ayuda para las búsquedas de toda nuestra comunidad de aprendizaje, incluso podemos intercambiar pósters entre grupos.



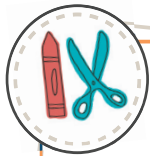


App-licándonos

Grado / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

Segundo de Secundaria.
Autonomía.

Decide y lleva a cabo acciones concretas que promuevan el aprendizaje y la convivencia armónica.



Material:

- Hojas de papel, lápiz o pluma.
- Computadora, tableta electrónica o celular, e internet.

Variantes de la actividad:

Para primer grado, podemos incluir diferentes estaciones con otros juegos, por ejemplo, un juego de memoria, un crucigrama, una sopa de letras, la creación de un póster, un tríptico o una infografía.

Para tercer grado, podemos sugerir temas de interés actual como equidad de género, destrucción de la capa de ozono, respeto a las garantías individuales o algunos otros.

1

Para comenzar, escribimos el nombre de tres aplicaciones en tres papeles pequeños; nadie más deberá verlos. Ponemos todos los papelitos en un recipiente y revolvemos. Nos dividimos en dos equipos y elegimos un integrante para que dibuje, en 30 segundos, algo relacionado a la aplicación sin poder hablar, utilizar letras o el logotipo. Ganará el equipo que adivine más aplicaciones en menor tiempo. Al final, retomemos cómo nos sentimos en la actividad.

2

Ahora, por equipo pensamos en algún tema que nos interese, puede ser de otra materia, algún pasatiempo o algún otro tema de interés. Formamos las siguientes estaciones de trabajo, (se pueden incluir más estaciones y aplicaciones).

3

El equipo de la estación uno elabora un mapa mental en donde organiza la información del tema. Puede utilizar Microsoft Word (Smartart), www.canva.com, <https://www.goconqr.com/es/mapas-mentales/>, <https://www.lucidchart.com/pages/es>, o <https://coggle.it/?lang=es>.



4

El equipo de la estación dos redacta preguntas y respuestas sobre el tema. En la siguiente liga podemos encontrar sitios de internet que nos ayudarán a registrar preguntas y respuestas para después jugar el reto con ellas: www.quizlet.com, disponible en español y también como aplicación para tabletas electrónicas.

5

Por último, el equipo de la estación tres crea un video tutorial en el que explica brevemente lo que aprendió del tema. Usemos nuestra creatividad para que otras personas que quieran aprender lo mismo lo hagan al ver nuestro video. Podemos ayudarnos de diferentes programas para editar videos, como Movie Maker, y de plataformas como Youtube para compartirlos.

6

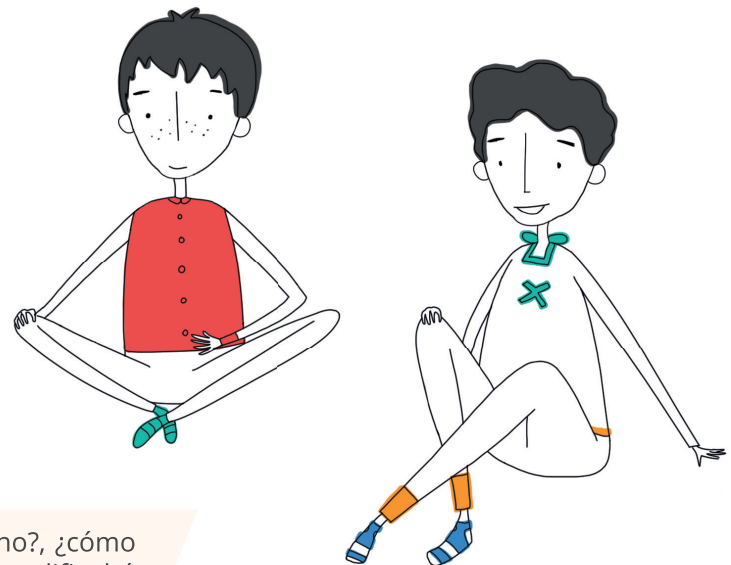
Rotemos por las diferentes estaciones y juguemos con nuestros aprendizajes.

7

Cerremos respondiendo ¿qué nos gustó de la actividad y qué no?, ¿cómo nos sentimos al trabajar con nuestro equipo?, ¿qué estación se nos dificultó o facilitó más?, ¿por qué?, ¿de qué otras materias nos apoyamos?

Recomendaciones

- Hagamos esta actividad cuando esté próxima una evaluación, de modo que sirva como herramienta para complementar información o comprender mejor algunos conceptos.
- Recomendamos consultar los siguientes tutoriales que enseñan cómo utilizar las herramientas que se proponen en la ficha:
<https://www.youtube.com/watch?v=QBosN6xQ8f4>
<https://www.youtube.com/watch?v=QW-9GE1FQJ4>





Y tú, ¿qué sabes?

Grado / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

Primero de secundaria.

Biología.

Identifica cómo los cambios tecnológicos favorecen el avance en el conocimiento de los seres vivos.



Trabajo libre



Material:

- Papel periódico, hojas de papel, lápices o plumas.
- Computadora, tableta o celular, e internet.

Variantes de la actividad:

Para segundo grado, analicen el impacto que ha tenido la tecnología en la vida cotidiana y en la transformación de la sociedad. Para tercer grado, investiguen la biografía del creador de su invento o innovación favorita. Ideen o imaginen al menos en papel una tecnología que no exista y que pueda servir en su comunidad.

1

Para jugar este juego necesitan tener papel periódico reciclado y colocar varias hojas o pedazos en el espacio donde vayan a jugar. Una persona estará encargada de poner y parar la música o aplaudir y dejar de aplaudir. Los demás deberán bailar por todo el espacio y, cuando la música se detenga, correr y pararse sobre un periódico junto a una pareja. Sólo podrán estar dos personas por periódico y si alguna parte de su cuerpo toca el piso quedarán fuera del juego. Doblen el papel periódico a la mitad y repitan la dinámica hasta que sólo quede una pareja ganadora.

2

Tomen papel y dóblenlo en tres partes para formar tres columnas. También pueden elegir hacerlo electrónicamente en un programa como Microsoft Word o PowerPoint, o hacer un video con tres partes.

3

Escriban sobre cada columna las siguientes preguntas: ¿qué sé sobre las últimas tecnologías? ¿qué quiero aprender sobre las últimas tecnologías? ¿qué aprendí sobre las últimas tecnologías?



4

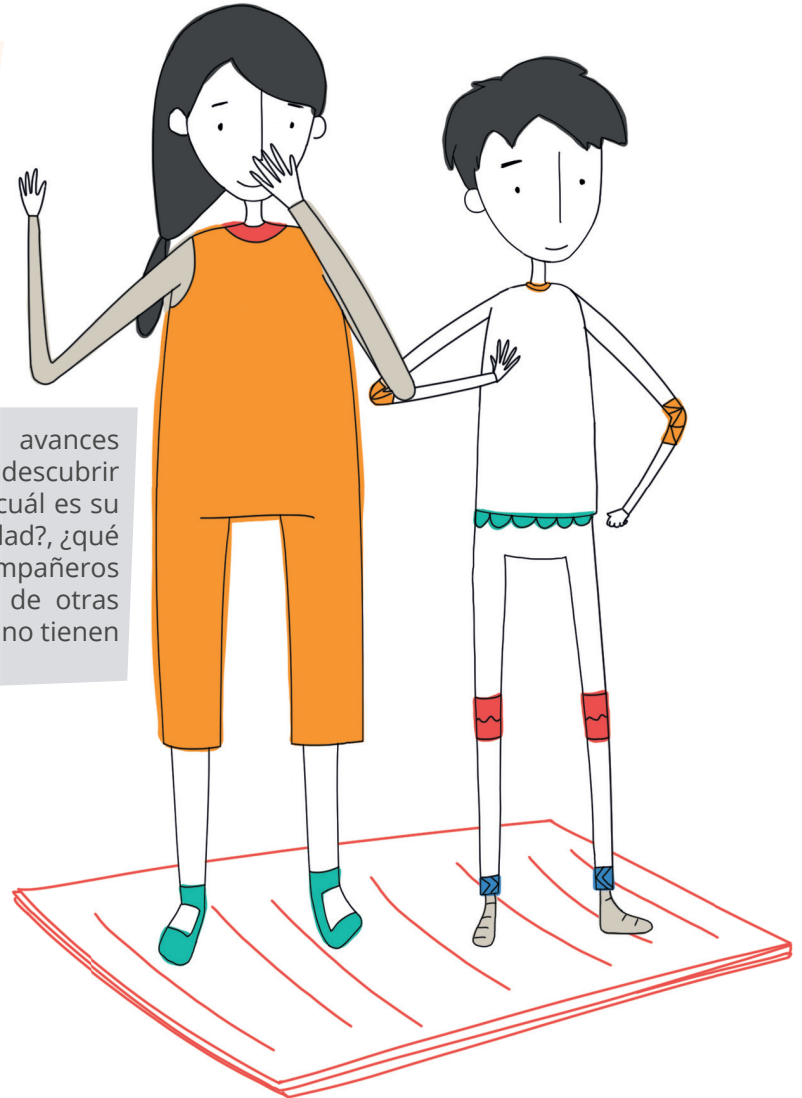
Ahora, llenen la primera y segunda parte con lo que saben sobre las últimas tecnologías y lo que quisieran saber. Pueden elegir si lo quieren llenar con texto, dibujos o imágenes.

5

A continuación, con ayuda de un buscador, como Google o Bing, investiguen cuáles son los últimos avances tecnológicos y qué se espera para los próximos años. Completen la tercera columna con lo que van aprendiendo sobre las últimas tecnologías. Se sugiere que inventen alguna tecnología que consideren hace falta en su comunidad, ¿cuál sería su uso?, ¿qué problemas resolvería?

6

Reflexionen: ¿cómo se sienten al descubrir nuevos avances tecnológicos que ya existen?, ¿cómo se sienten al descubrir nuevos avances tecnológicos que están en desarrollo?, ¿cuál es su invento o innovación favorita?, ¿qué les gustó de la actividad?, ¿qué cambiarían?, ¿qué aprendieron de ustedes y de sus compañeros y compañeras?, ¿cómo se relacionan sus aprendizajes de otras materias con lo que descubrieron? Si descubren algo que no tienen pueden complementar la última columna.



Recomendaciones

- En las siguientes ligas podrás encontrar más información y algunas plataformas para investigar más sobre tecnologías emergentes:

<http://noticiasdela ciencia.com/sec/tecnologia/>
<http://bit.ly/2LzaFOV>



Perfilando la historia Publicaciones reveladoras

Grado / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

Primero de secundaria: cambios sociales e instituciones contemporáneas. Segundo de secundaria: autonomía.

Valora la importancia del internet y los medios electrónicos en la integración mundial. Utiliza su capacidad para generar hipótesis y explicaciones acerca del mundo que le rodea.



Trabajo libre



Material:

- Hojas de papel, lápices o plumas.
- Computadora o tableta electrónica, internet e impresora.

Variantes de la actividad:

Para primer grado, lleven el disfraz del personaje que les tocó para crear su foto de perfil.

Para segundo grado, elijan otro momento de la historia y hagan lo mismo con otros personajes.

Para tercer grado, extiendan la actividad realizando las publicaciones que harían los personajes históricos si las redes sociales hubieran sido parte de su día a día. También pueden hacer el ejercicio de simular la interacción de los personajes en las redes sociales.

1

En un pedazo de hoja de papel, cada quién escribe el nombre de un personaje de la Segunda Guerra Mundial y lo pega en la espalda de otra persona. Nadie debe ver lo que tiene en la espalda. Caminen por el espacio y hagan preguntas a otras personas que puedan ser respondidas con sí o no, para tratar de adivinar qué personaje tienen en la espalda. Sigán jugando hasta que todos adivinen sus personajes.

2

Imaginen: ¿cómo se comunicaban las personas antes de que existiera tanta tecnología? ¿qué hubiera pasado si durante la Segunda Guerra Mundial hubieran tenido computadoras, celulares y cámaras?, ¿cómo hubiera sido la comunicación entre personajes históricos?, ¿qué diferencias hay con la comunicación que tenemos hoy?

3

Seleccionen un personaje de la Segunda Guerra Mundial y construyan su perfil en el formato del perfil de una red social, puede ser Facebook, WhatsApp, Instagram o la que prefieran. El perfil en blanco pueden encontrarlo con ayuda de un buscador en internet. Otra alternativa es crear, en hojas de papel, su propio perfil de red social seleccionando los elementos esenciales que debe incluir, por ejemplo: nombre, edad, amistades, lugar de origen, lugar donde reside, eventos, intereses, publicaciones, algo que nadie sabe de mí, entre otros.



4

Deben poner atención en el lenguaje, la ortografía y la redacción que utilizan. Compartan su trabajo con otra persona para recibir retroalimentación puntual y mejorar el trabajo.

5

Reflexionen: ¿creen que se pudo haber prevenido la guerra si hubiera existido la tecnología que tenemos hoy en día?, ¿por qué?, ¿cómo se sienten después de haber realizado el perfil de un personaje importante de una guerra?, ¿cómo influye la redacción y lo que han visto en la materia de Español para hacer este trabajo?, ¿utilizaron algo de Matemáticas para calcular las fechas en las que los personajes abrieron sus perfiles?, ¿utilizaron la Geografía para localizar la ubicación de los personajes?

Recomendaciones

- Hagan esta actividad con otros grupos y comparen perfiles. Para agilizar la actividad, pueden buscar previamente el perfil e imprimirlo. Recuerden que está bien si dos personas quieren hacer el perfil del mismo personaje; al terminar pueden comparar perfiles para mejorarlos.
- En la siguiente liga podrán encontrar más información sobre la Segunda Guerra Mundial:
<https://www.youtube.com/watch?v=AYQ8hT8cVTE&t=46s>
- En los siguientes enlaces podrán encontrar más información sobre la comunicación durante la Segunda Guerra Mundial:
<https://www.youtube.com/watch?v=JPdOXdgBIKs>
<https://www.youtube.com/watch?v=0CXITNWVfPM>



6

Expongan sus trabajos en algún lugar visible para compartirlos con toda su comunidad de aprendizaje.



¿Será mito o realidad?

Grado / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

Segundo de secundaria: autonomía.

Primero de secundaria: estudio.

Genera puntos de vista informados para resolver asuntos que le afectan a él o ella y a su entorno. Elige un tema y hace una pequeña investigación.



Trabajo libre



Material:

- Computadora, tableta electrónica o celular, internet y proyector.

Variantes de la actividad:

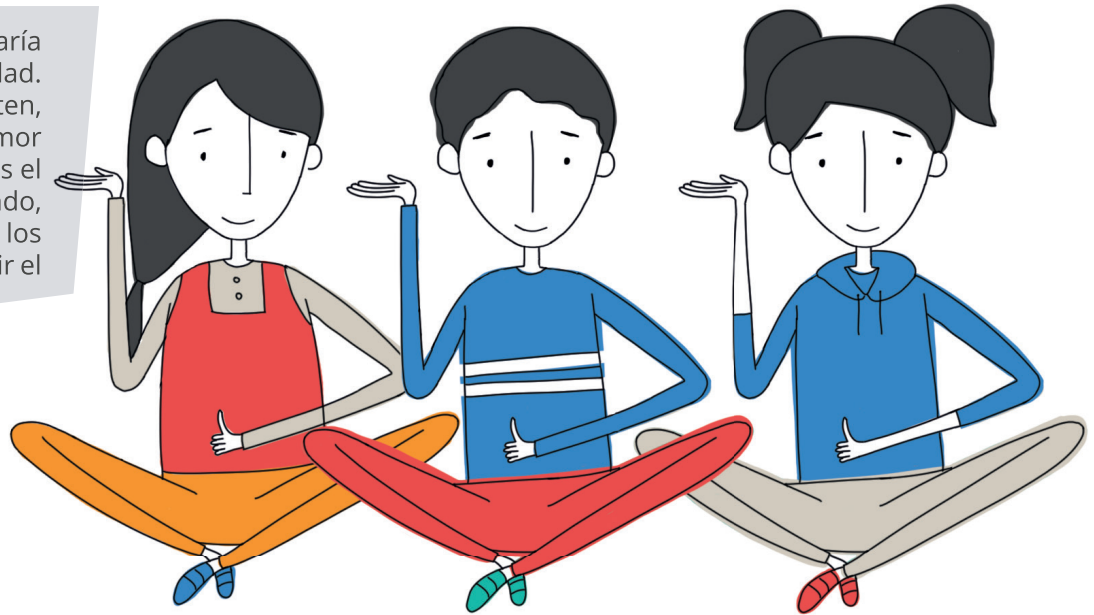
Pueden guiar la actividad hacia diferentes temas. Para primer grado, pueden investigar sobre mitos y realidades de las matemáticas, del cuerpo humano, entre otros. Para segundo grado, pueden investigar mitos y realidades del aprendizaje, de la ciencia, mitos, de la sexualidad, entre otros. Para tercer grado, pueden investigar mitos y realidades de la historia, del amor, del cerebro humano, entre otros.

¡Jueguen al líder! Una persona deberá salir del área en donde están y entre todos elegirán a una o un líder. La o el líder deberá de hacer movimientos, como aplaudir, tronar los dedos, mover los pies o bostezar, y todos los demás deberán de imitarle. Llamen a la persona que salió y pídanle que adivine quién es la o el líder. Cuando adivine la persona que fue líder, esta deberá salir para volver a jugar.



2

Piensen en algo que les gustaría saber si es un mito o una realidad. Por ejemplo: las sirenas existen, sonreír aumenta tu felicidad, el amor cambia a las personas, el inglés es el idioma más hablado en el mundo, los robots pueden reemplazar a los humanos. Cada quien podrá elegir el mito que quiera.



Recomendaciones

- Traten de respetar las ideas y opiniones de otras personas. Si no están de acuerdo con algo o alguien, siempre pueden hacer preguntas como recurso para profundizar y comprender las perspectivas de las demás personas.
- En las siguientes ligas podrán encontrar algunos ejemplos de mitos y recursos en donde comprobar si son mitos o realidades:
<http://bit.ly/2zXOEb9>
<https://www.youtube.com/watch?v=EHRnxw1E8j8>
<http://bit.ly/2mvM1na>

3

Con ayuda de un buscador, investiguen y seleccionen el mejor texto, video o imagen que explique y resuelva si su idea es mito o realidad. El video deberá estar sustentado con argumentos científicos.

4

Como cierre de la actividad, cada quién dirá su idea de manera creativa. Pueden hacer un video, actuar, hacer un cómic, hacer un dibujo, escribir un cuento, o como ustedes prefieran. Recuerden que deberán presentar la información científica que resuelve la incógnita de si es un mito o una realidad. Deberán explicar: ¿cuáles son los puntos más importantes del video?, ¿qué fue lo que más les convenció?, ¿cómo se sienten después de saber la verdad?, ¿cómo se relaciona esto con otras materias?



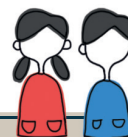
Jugando-ando

Grado / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

Segundo de secundaria: estudio.

Tercero de secundaria: apreciación estética y creatividad.

Compara una variedad de textos sobre un tema. Crea un proyecto artístico original al utilizar de manera intencional los recursos y elementos propios de las artes para comunicar un acontecimiento personal o social.



Individual o parejas



Material:

- Hojas y lápiz.
- Computadora, tableta electrónica o celular, internet y un programa de hojas de cálculo.

Variantes de la actividad:

Para primer grado, descarguen un juego que esté terminado para analizar cómo está hecho y después aprender a construirlo. Para tercer grado, inventen un juego nuevo.

1

¡Jueguen gato! En parejas, tomen una hoja y dibujen un símbolo de número o gato, #. Por turnos coloquen "O" o "X" en los espacios del gato. El ganador será quien logre formar una línea recta de tres "O" o "X" seguidas.

2

Para continuar, busquen en internet un video tutorial para crear juegos en un programa de hojas de cálculo, como Microsoft Excel o Google Sheets.

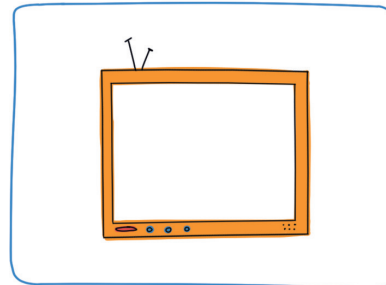
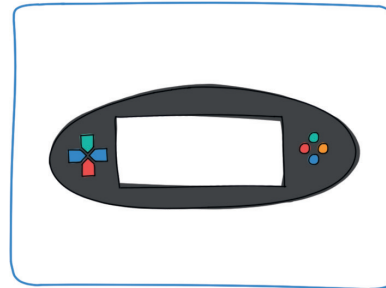


3

Utilicen el programa y sigan las instrucciones del video para construir un juego como Gato, Buscaminas, Sudoku, Monopoly, Tetris, Batalla naval, Ahorcado, Memoria, Sopa de letras u otros.

Recomendaciones

- Material de apoyo:
En las siguientes ligas podrán encontrar propuestas de algunos juegos en Excel:
<http://bit.ly/2Lt1FxV>
<http://bit.ly/2uLE7Ke>
<http://www.excelstars.com/juegos-excel/>

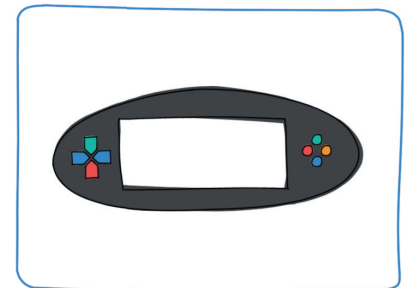


4

Cada quien podrá elegir el juego que quiera. Traten de que los juegos no se repitan para que después tengan muchos juegos diferentes.

5

¡Intercambien juegos y jueguen!



6

Al terminar reflexionen: ¿qué fue lo que más les gustó?, ¿qué sintieron mientras creaban su propio juego?, ¿qué sienten al jugar un juego creado por ustedes?, ¿utilizaron contenidos de otras materias para desarrollar su juego?, ¿cuáles?



Explorando las redes sociales

Grado / Ámbito, eje o dimensión / Aprendizaje esperado

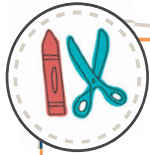
Primero de secundaria.

Autonomía.

Reflexiona de manera crítica en torno a las influencias o presiones externas que afectan su bienestar.



Individual y grupal



Material:

- Hojas de papel, lápices, plumas, colores.
- Computadora o tableta electrónica, e internet.

Variantes de la actividad:

Para segundo grado, pueden analizar y dialogar sobre el ciberacoso con las mismas preguntas guía: ¿qué necesitamos saber?, ¿qué conocemos?, ¿cuál es nuestra opinión?, ¿qué nos preocupa?, ¿con quién podríamos hablar de las dudas y cosas que nos preocupan, molestan o desagradan del ciberacoso?

Para tercer grado, pueden analizar y dialogar sobre los y las influencers, bloggers, youtubers con las mismas preguntas guía: ¿qué necesitamos saber?, ¿qué conocemos?, ¿cuál es nuestra opinión?, ¿qué nos preocupa?, ¿con quién podríamos hablar de las dudas y cosas que nos preocupan, molestan o desagradan de las redes sociales?

1

Para comenzar, ¡jueguen a la papa caliente! Seleccionen un objeto que será la papa caliente y acomódense en un círculo. 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 deberá de mencionar una red social que utiliza y para qué sirve. No podrán repetir redes. Continúen jugando hasta que hayan mencionado todas las redes sociales que se les ocurran.

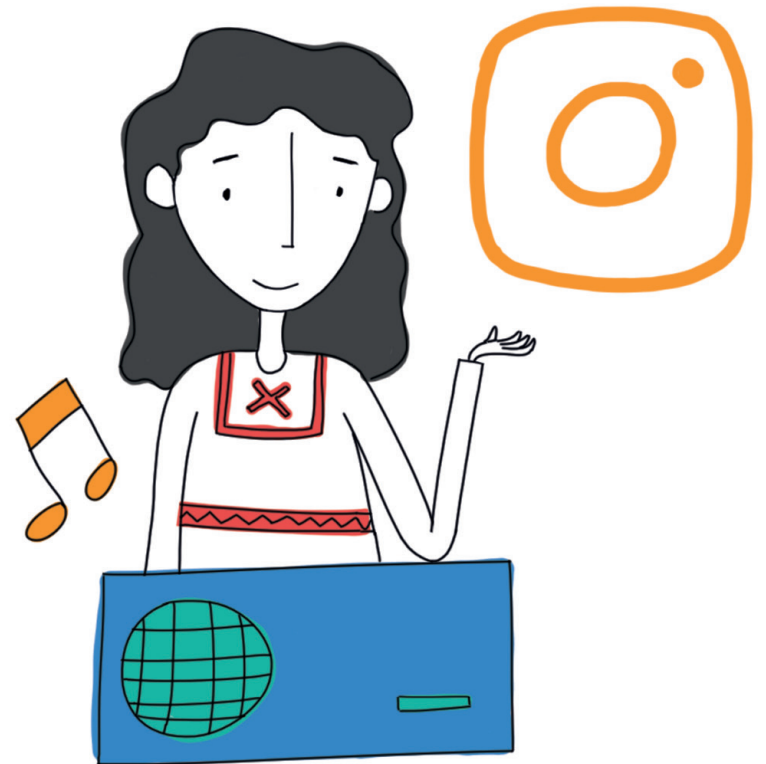
2

Ahora, cada quien deberá escribir en una hoja las respuestas a las siguientes preguntas: ¿qué necesito saber sobre las redes sociales?, ¿qué conozco sobre las redes sociales?, ¿cuál es mi opinión de las redes sociales?, ¿qué es lo que más me gusta de las redes sociales?, ¿qué me anima a ser parte de una red social?, ¿qué me preocupa de las redes sociales?, ¿cuáles son sus inconvenientes?, ¿qué red no existe y consideran que es necesario construir?, ¿por qué?, ¿cómo?



Recomendaciones

- Pueden ver algún video de internet que explique las interacciones de las redes sociales y sus implicaciones en la vida de las personas, por ejemplo:
<https://www.youtube.com/watch?v=mX1NIVm6krQ>
- Pueden buscar otros videos en Youtube o Vimeo.
- En las siguientes ligas podrás encontrar más información sobre el uso seguro de las redes sociales y algunas recomendaciones:
<http://bit.ly/2O5T0Qz>
<http://bit.ly/2uC5ffz>
<http://bit.ly/2uj3gpV>
- Algunas propuestas para el reglamento son:
 - Actúa con sentido común y precaución.
 - Todo lo que publiques dejará de ser de tu propiedad.
 - No debes compartir datos personales.
 - Si encuentras algo que te preocupa habla con un adulto.
 - Cierra tu sesión, de lo contrario otros podrán acceder a tu información.



3 Hagan una mesa redonda para compartir respuestas.

4

Reflexionen si después de este diálogo cambió su perspectiva ante las redes sociales y por qué. ¿Cómo se sintieron expresando sus opiniones y necesidades?, ¿en qué otras clases pueden analizar situaciones a través de estas cuatro preguntas?

5

Para terminar, construyan entre todos un reglamento de uso de redes sociales. Pueden utilizar el internet para buscar más sobre el buen uso de redes sociales.