

Fichero de Actividades Didácticas para Preescolar



Coordinación General

Ivonne Santillán Olivares

Colaboración

Alexis Patricia Cruz Velázquez
Francisco Javier Moreno Barrera
Nohemí Zepeda García
Viridiana Ramírez Cortés
Gabriel Zamudio Juárez

Diseño Gráfico

Yoshi Carmina Vázquez Gutiérrez

Secretaría de Educación Pública

Aurelio Nuño Mayer

Subsecretaría de Educación Básica

Javier Treviño Cantú

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

Secretario Técnico de la Estrategia

“Escuela al Centro”

Pedro Velasco Sodi

Director General Adjunto de Innovación

José Luis Márquez Hernández

Primera edición, 2017

D. R. © Secretaría de Educación Pública, 2017

Argentina 28, Centro,

C. P. 06029, México, D. F.

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 está 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.

Introducción

La Secretaría de Educación Pública pone a disposición de las educadoras que participan en el Programa Escuelas de Tiempo Completo, el presente fichero como un apoyo para que fortalezcan la propuesta pedagógica del Programa en el mejor uso posible del tiempo educativo disponible, con la aplicación de las siete *Líneas de Trabajo Educativas*: Leer y escribir, Leer y escribir en lengua originaria, Jugar con números y algo más, Aprender a convivir, Vivir saludablemente, Expresar y crear con arte, y Aprender con TIC.

Este fichero da énfasis particular en la atención a las características particulares de las y los niños, de sus necesidades físicas, emocionales, sociales e intelectuales, para permitirle lograr su mayor desarrollo posible, incrementar su creatividad y ampliar los campos de su interés, todo en un ámbito lúdico.

El Nuevo Modelo Educativo retoma lo que la investigación pedagógica señala respecto a que el aprendizaje se logra cuando el alumno pone en juego, en distintos contextos, lo aprendido, ya que se convierte en un aprendizaje adaptado a las circunstancias por el propio aprendiz, lo que conlleva una comprensión y apropiación profundas. Por ello las Líneas de Trabajo Educativas posibilitan que las y los alumnos amplíen sus aprendizajes mediante el juego y la diversión, la recuperación de sus saberes y prácticas previas y las convoque en nuevas situaciones.

En este fichero se incorporan los tres componentes del Nuevo Modelo Educativo (Campos de Formación Académica, Desarrollo Personal y Social y Autonomía Curricular), así como los campos formativos respectivos (Lenguaje y comunicación, Pensamiento matemático, Exploración y comprensión del mundo natural y social; Artes; Educación socioemocional; Educación Física; Ampliación de la formación académica; Potenciar el desarrollo personal y social; Nuevos contenidos relevantes; Conocimientos regionales y Proyectos de impacto social).

Lo que se propone es un viaje por la exploración de las potencialidades de los niños y la creatividad de la educadora para adaptar las actividades, introducir variaciones, generar nuevos desafíos y oportunidades para que las niñas y los niños de las ETC tengan un aprendizaje sustentado en el juego y la creatividad.

¿A quiénes se dirige el Fichero? A niñas, niños y sus educadoras. Pero no son cualesquier niña y niño. Son aquellas y aquellos que se ubican en las zonas con mayor riesgo de vulnerabilidad, por lo que el compromiso de su educadora y sus autoridades educativas con ellas y ellos tiene que ser mayor, para apoyarlos en el descubrimiento y desarrollo de sus capacidades de aprendizaje y en la construcción de un proyecto de vida plena.

¿Cómo se debe desarrollar el Fichero? Con total libertad de adaptar, de modificar, de ampliar; todo bajo el criterio esencial de ser creativas para mantener el enfoque lúdico y lúdico que haga que las niñas y los niños se involucren en la actividad, deseen seguir realizándola y se apropien de los aprendizajes.

¿Para qué se diseñó el Fichero? Para permitirle a la educadora ofrecer a las niñas y los niños experiencias bajo el marco del Nuevo Modelo Educativo, ya que:

- Contribuyen a garantizar el logro del perfil de egreso.
- Reconocen de manera explícita las lenguas originarias.
- Reconocen la diversidad de contextos y modalidades en que se desarrollan las comunidades educativas de las ETC de preescolar.
- Fortalecen la perspectiva de inclusión y equidad como componente transversal.
- Contribuyen a la transformación de las prácticas pedagógicas.
 - Incorporan componentes clave del nuevo currículo: habilidades socioemocionales, autonomía curricular, autonomía de gestión, participación social en la educación y evaluación educativa.
 - Contribuyen a que todas las niñas y niños de las ETC desarrollen sus potenciales para alcanzar su realización y plenitud personales en el siglo que les toca vivir.
 - Permiten que la educadora las adapte a sus contextos educativos y a las necesidades y contextos específicos de los estudiantes y su medio.
 - Conciben al docente como profesional centrado en el aprendizaje de sus estudiantes
 - Contribuyen a generar ambientes de aprendizaje incluyentes
 - Aportan actividades que aseguran la participación y el aprendizaje de los niños.
 - Reconocen el contexto social y cultural de la escuela.
 - Alientan la participación del grupo, y de la comunidad educativa, incluidos padres y madres de familia.

¿Qué sugerencias se dan para la aplicación del Fichero?

- Su desarrollo debe ser parte de la planeación semanal del trabajo de la educadora en el aula.
- Se aplican durante cualquier momento de la jornada escolar, no sólo después de la comida o al finalizar el día.
- Mantener siempre el enfoque lúdico de la actividad.
- Es necesario que, en la medida de lo posible, sea parte de un trabajo colaborativo docente, derivado de la Ruta de Mejora Escolar y de los acuerdos de las sesiones del Consejo Técnico Escolar.

¿Cuáles son los momentos esenciales en el uso del Fichero?

Primero, previo a su aplicación, es necesario que las educadoras conozcan su estructura y contenido para que decidan en qué momento del día o semana utilizarlo.

Se pueden emplear:

- Para fortalecer algún contenido que representa dificultad en los alumnos.
- Antes, durante o después de alguna lección de los libros de texto de preescolar.
- En una situación escolar específica que amerite su tratamiento.

La educadora elige cuándo y para qué aplica una ficha, en función del conocimiento o habilidad que pretende desarrollar en los alumnos.

¿Se puede enriquecer el uso del Fichero?

Las actividades que se plantean son innovadoras, flexibles y viables; las educadoras recurrirán a su creatividad para modificar las actividades de las fichas de la manera que consideren conveniente, y adecuarlas o simplemente utilizarlas como un detonante para crear nuevas actividades.

¿Cómo son los materiales para el uso del Fichero?

Se sugiere utilizar material de reúso y recursos de bajo costo como: hojas blancas, plumones, crayolas, acuarelas, tijeras, papel para rotafolios, libros de las bibliotecas, escolar y de aula, equipos de cómputo, reproductor de video y de audio, entre otros.

No olvidar los diferentes espacios de la escuela: patio, jardines, biblioteca y aula de medios, así como de la comunidad, entre otros.



Ficha Introductoria

Leer y escribir

El nivel preescolar establece las bases para el logro de los rasgos deseables que propone el Nuevo Modelo Educativo, que en el ámbito de lenguaje y comunicación implica que la niña y el niño utilicen su lengua materna para comunicarse con eficacia en distintos contextos con múltiples propósitos e interlocutores. En los tres grados de preescolar las y los alumnos entran en contacto de forma sistemática y formal con su lengua materna y con la literatura.

La línea de trabajo *Leer y escribir* en preescolar incorpora los campos formativos, el perfil de egreso, los ejes y temas propuestos por el Nuevo Modelo Educativo: el uso de la biblioteca; la investigación, análisis, evaluación y registro de información; Comunicación oral de la información; Producción y corrección de textos; Leer, compartir, producir e interpretar narraciones; Leer, compartir, producir e interpretar canciones y poemas; Uso de documentos administrativos y legales; Análisis de medios de comunicación diversos: impresos (como revistas y periódicos) y digitales (como blogs y redes sociales); y Producción de una diversidad de textos con fines personales.

Las fichas propuestas desarrollan algunos de esos temas desde un enfoque lúdico, y le ofrecen a la educadora ideas de cómo abordar todos los demás temas bajo dicho enfoque.

Si bien la línea se vincula de manera directa con el campo de Lenguaje y Comunicación, sirve de apoyo para el trabajo con los demás campos formativos; pues ofrece a las y los niños distintas experiencias lúdicas que les permite:

- Explorar diversidad de textos informativos, literarios y descriptivos.
- Conversar sobre el tipo de información que contienen los textos partiendo de lo que se ve y supone.
- Expresar emociones, gustos e ideas en su lengua materna, sea ésta el español o una lengua indígena.
- Usar el lenguaje para relacionarse con otras personas.

Las actividades lúdicas que se presentan se ofrecen como apoyo para que el tiempo educativo sea útil en tanto es una oportunidad de aprendizaje de los alumnos de los sectores más pobres que asisten a las escuelas del PETC. Pero esto no sucede de manera espontánea, sino requiere el trabajo planificado, colaborativo y focalizado, del colectivo docente.



Ficha Introdutoria

Leer y escribir

La línea auspicia sobre todo la interacción oral del estudiante con sus compañeros y la educadora, para que se vaya haciendo cada vez más competente en la producción contextualizada del lenguaje ; pero también ofrece oportunidades para que se dé la interacción del preescolar con la escritura de textos pertinentes, explore distintas modalidades de leer, escribir, estudiar e interpretar los textos y realice análisis de la producción lingüística propia y de sus compañeros. Lo que se busca, en consonancia con el NME, es que el trabajo del alumno con las prácticas sociales del lenguaje culmine “... en la producción de algún texto, material gráfico o situación de comunicación”.

Con ese fin se alienta el uso permanente de la biblioteca escolar del PETC, la biblioteca de aula, así como revistas, periódicos, medios electrónicos disponibles, material didáctico y demás recursos de bajo costo y fácil acceso. Materiales que al ser manipulados mediante el trabajo individual y colaborativo de los alumnos fomenta su convivencia expresada en la cooperación, la automotivación para involucrarse en las actividades que se realizan, manteniendo el enfoque divertido, sencillo y flexible.

Mantener las interacciones pedagógicas con esa rúbrica asegura que el niño aprenda con calidad, es decir, con algo que es de su interés y le motiva a seguir aprendiendo dentro y fuera de la escuela.

Reafirmamos la importancia de que la educadora, de manera previa, lea, analiza y desarrolle, al menos visualmente, el desarrollo de la ficha y la contraste con los estilos y ritmos de aprendizaje de los alumnos, para hacer los ajustes que considere le brinden mejores resultados. Si bien la línea contiene un número reducido de fichas, puede ser una fuente más de posibilidades didácticas para que los alumnos interactúen en su medio natural y favorito, el juego, con los aprendizajes que estamos comprometidos a ofrecerles y acercarles.

Las fichas proponen actividades aplicables en cualquier grado de preescolar, con las variantes que cada educadora desee introducir.



Leer y escribir

ADIVINA LO QUE LEO

Ámbito de formación de la EB
y Aprendizaje esperado:

Lenguaje y comunicación



Explora diversidad de textos informativos,
literarios y descriptivos

Utiliza el Lenguaje para relacionarse con otras
Selecciona textos de acuerdo con sus intereses y/o
propósito lector

¿Qué necesitas?

Cuentos, historietas, revistas,
periodicos, recetarios, diccionarios
Hojas blancas
Dado de cartulina con nombres e
imagenes de diversos portadores de
texto a revisar en clase

Desarrollo de la actividad:

Grupo completo

- 1 Invítalos a jugar a las adivinanzas. Muéstrales un cuento, una historieta, una revista, un recetario, un periódico y un diccionario. Pídeles que adivinen cómo se llama cada uno. Si lo adivinan pregúntales cómo lo sabían, si no, explícales su nombre.
- 2 Que tomen uno de los textos que haya el aula y que los revisen, los toquen, los huelan, los volteen, los hojeen, que imaginen de que trata cada texto y los dibujen en una hoja blanca y copien el título
- 3 Repasa lo trabajado, sobre todo lo que mencionaron en las actividades 4 y 5. Pregunta qué fue lo que más les gustó, qué aprendieron, cuáles son los portadores de textos manejados, si les gusta leer y por qué.



5 Comenta que cada tipo de texto tiene información que sirve para aprender y divertirnos, señalando sus semejanzas y diferencias. Pídeles que digan qué texto les gusta más a cada quien, y anota en el pizarrón la frecuencia de sus respuesta



6 Invítalos a jugar al “dado textual”. Cada niño mencionará algunas características del texto que le toque y para qué sirve, a su vez indicará quién es el siguiente tirador. Sorteá el primer turno del tiro

4 Cuestiónalos: ¿son iguales?, ¿en qué se parecen?, ¿para qué sirven?, ¿todos tienen ilustraciones?, ¿cuáles leen más sus papás?, ¿qué tipo de textos hay más en tu casa?, ¿en qué momentos los han usado? Anota en el pizarrón lo que mencionen

SUGERENCIAS

Promueve que todos los días los niños manipulen, lean y escriban textos propios de su vida diaria: carteles, cuentos, cartas, instructivos, recetas, etcétera. La actividad la puedes realizar en cualquier momento del ciclo escolar, con los ajustes que necesites.



Leer y escribir

Desarrollo de la actividad:

*Grupo completo y
Grupos pequeños*

Y MI NOMBRE SUENA ASÍ...

Ámbito de formación de la EB
y Aprendizaje esperado:

Lenguaje y comunicación.



Reconoce la relación que existe entre
la letra inicial de su nombre y su sonido.

¿Qué necesitas?

Grabadoras o celulares con
modo de grabación
Libros de la biblioteca escolar
del PETC

1

Invítalos a jugar a los reporteros para investigar cómo suenan las letras de sus nombres. Se entrevistarán en pareja: cómo se llaman, el nombre de alguien de su casa y de su mascota y juguete favorito. Dirán con cuál sonido empiezan esos nombres y cómo se llama esa letra.



2

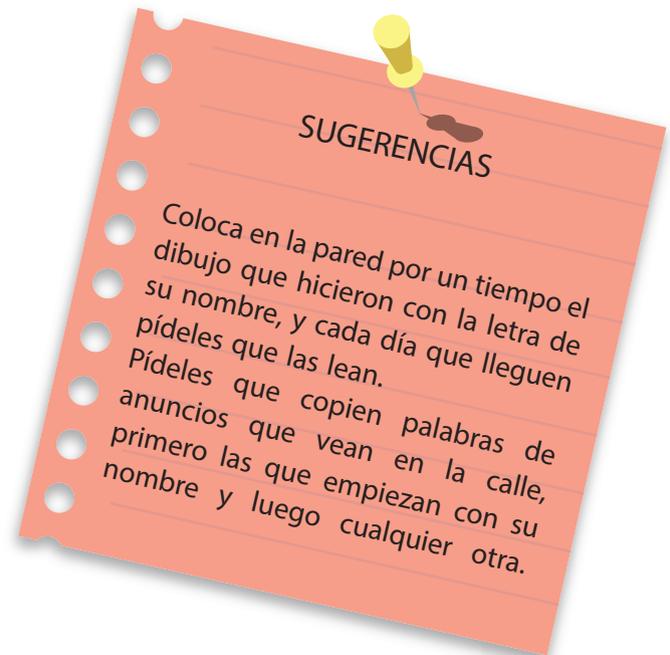
Al terminar, escuchan su grabación, pasan al pizarrón a escribir su nombre, y mencionen la letra con que empieza según el sonido. Una vez que pasa un niño, propicias la participación para que los demás identifiquen la escritura de la primera letra de los nombres.



5 Cierra la sesión repasando lo que hicieron y pídeles que escriban en una tarjeta las letras y palabras que trabajó cada quien, que cuenten el número de palabras que identificaron, que hagan un dibujo con una de ellas, y felicítalos por el trabajo que hicieron.

4 Pídeles que cada uno repita con qué letra se inicia su nombre, qué otros nombres de la lista que hiciste inician con la misma letra, si se escuchan igual al leerlos, en qué se parecen, en qué son diferentes.

3 Invítalos a buscar en el aula objetos que empiecen con la letra inicial del nombre del niño, y que te los dicten. Escríbelos en una tabla de dos columnas, en la primera el nombre del alumno y en la segunda el de los objetos, establece una relación entre ambas columnas.





Leer y escribir

NOS MOVEMOS AL RITMO DE LAS ESTRELLAS

Ámbito de formación de la EB
y Aprendizaje esperado:

Lenguaje y comunicación



Desarrollo artístico y creatividad

Reconoce el ritmo y la rima de textos poéticos breves que son leídos en voz alta mediante juegos

Comenta las sensaciones que experimenta al participar en juegos simbólicos

¿Qué necesitas?

Videos con las canciones
seleccionadas

Letra de las canciones

Desarrollo de la actividad:

Grupo completo

1 Invita a los niños a escuchar algunas melodías sobre las estrellas con distintos ritmos (infantil, vals, salsa, u otras). Invítalos a escuchar la primera canción, en la segunda que aplaudan al ritmo que lleva la canción y en la tercera que la bailen.

2 Al terminar de escuchar las canciones, diles que ahora van a jugar al festival de música. Tú les leerás la letra de las canciones y ellos las irán repitiendo con el ritmo que las leas, y aplaudiendo y bailando; como ellos prefieran.



Escribe el poema en el pizarrón:

4

“Y de rama en rama
y de flor en flor,
canta un pajarillo
rendido de amor”

Después de leérselo, pide que lo digan contigo y luego repítanlo marcando un ritmo con las manos. Pregúntales ¿les gustó el poema?, ¿el ritmo fue rápido o lento?

3

Al terminar, pregúntales: ¿en qué son diferentes las canciones escuchadas?, ¿cómo es el ritmo de cada canción?, ¿cuál es la más lenta, cuál la más rápida?, ¿qué les pareció cuando leímos las letras de las canciones?, ¿les gustaron?, ¿por qué?, ¿de qué hablan las canciones?

SUGERENCIAS

Al menos una vez a la semana aprovecha cualquier actividad para que hagan un poema de lo que hicieron o vieron, alentando su imaginación, sin que tenga que ser algo formal en el uso del lenguaje, para que perciban sus experiencias de otras maneras.



Leer y escribir

Desarrollo de la actividad:

*Grupo completo
y presentación individual*

UN ZOOLOGICO LLEGA AL SALÓN

Ámbito de formación de la EB
y Aprendizaje esperado:

Lenguaje y comunicación



Expone información sobre un tópico, organizando cada vez mejor sus ideas y utilizando apoyos gráficos u objetos de su entorno.

¿Qué necesitas?

Hojas de rotafolio
Dibujos o videos cortos
sobre animales
Información sobre el tema
de la conferencia

1 Nárrales diversos aspectos de tu animal favorito: cómo se llama, sus características, cómo se alimenta, qué sonidos hace, por qué te gusta. Muéstrales imágenes de él. Invítalos a jugar al zoológico, donde cada quien será el encargado de presentar su animal favorito. Procura que los animales que escojan sean distintos.

2 Pídeles que seleccionen su animal, dibujen cómo es, cómo se llama, que sonidos hace, por qué les gusta, cómo juegan con él, qué come, y las que ellos deseen comentar y dibujar. Píde que les digan a sus papás que les ayuden a preparar la presentación para otro día.



5 Recuérdele al conferencista que deje al grupo una actividad sobre el tema y cierra la sesión reflexionando sobre lo que aprendieron, pregúntale al expositor cómo se sintió, qué le gustó de su charla y qué haría mejor en otra conferencia. Mantengan en el salón los materiales empleados para las conferencias.

4 Calendariza las presentaciones para que cada día expongan tres alumnos. Antes de la exposición motiva al grupo a pensar lo que quieran preguntarle al conferencista y permite que conteste. Si no sabe la respuesta, entre todos invéstiguenla. Para apoyar las exposiciones prepara preguntas sobre los animales a presentar.

3 Sugiere a los padres que ayuden en la conferencia con fotografías o videos cortos sobre el animal, o llevarlo al salón si es doméstico (gato, pollo, gusano, por ejemplo). Pueden videografiar la presentación de su hijo. Pídeles que se incluya una actividad sobre el tema para los demás niños.

SUGERENCIAS

- Utiliza las videgrabaciones que hagan los papás para repasar con los niños su vocabulario y reafirmar su capacidad de escucha.
- Diariamente selecciona niños para que comenten sobre que hicieron en casa el día anterior, si conocieron a otros niños o adultos, qué canciones escucharon y cantaron, si leyeron algún cuento.



Leer y escribir

EL CUENTO QUE ESCUCHO Y CUENTO

Ámbito de formación de la EB y Aprendizaje esperado:

Lenguaje y comunicación.



Desarrollo artístico y creatividad.

Expresa qué sucesos o pasajes le provocan reacciones como gusto, sorpresa, miedo o tristeza.

Participa en juegos simbólicos que representan situaciones reales.

¿Qué necesitas?

Audiocuentos
Reproductor de audio

Desarrollo de la actividad:

Grupo completo

1 Selecciona el audio cuento. Recuerda que antes de presentárselos es importante que lo escuches, analiza sus partes, los personajes que intervienen, la situación central y cómo concluye, cuál es el mensaje que recibes. Si gustas puedes crear tu misma el audio cuento, para ello consulta: <http://verdasco.blogspot.mx/05/2013/aprendiendo-usar-audacity-para-crear.html>

2 Invítalos a jugar al "cinito" con puro sonido. Pídeles que se sienten, cierren los ojos y perciban su respiración, que se relajen y estén atentos al cuento. Pregúntales: ¿cómo se imaginan al personaje?, ¿a qué huelen los lugares?, ¿de qué colores son?, ¿cómo creen que va a terminar el cuento?



5 Cierra la sesión repasando lo que hicieron, pregúntales qué les gustó más y qué no les gustó. Organicen la sesión en que grabarán su propio cuento: fecha, participantes, y materiales. En esa sesión no te olvides recuperar lo anotado en las actividades 3 y 4.



4 Invítalos a hacer una película con el cuento. Pregúntales a quién le gustaría ser el director y quiénes los actores. Que digan qué parte del cuento cambiarían: los lugares, los personajes, el final. Anota lo que acuerden, porque lo usarán luego para grabar su propio cuento. Ahora sólo ensayarán.

3 Al concluir, pídeles que recuerden la historia. Apóyales con preguntas: ¿Qué título le pondrían?, ¿qué les llamó más la atención?, ¿en qué se parece la historia a lo que ustedes hacen o viven?, ¿qué les causó sorpresa, miedo o tristeza?, ¿cuál personaje les gustaría ser?, ¿qué final le pondrían ustedes?

SUGERENCIAS

- Cada vez que les leas un cuento comenta sus usos recreativos y educativos, que lo adapten a su vida, que unos niños se los vuelvan a platicar a otros compañeros del salón, así mejoran sus habilidades de lenguaje, socioafectivas, creatividad y capacidad de aprendizaje.



Leer y escribir

SIN FERIA EN LA FERIA DEL LIBRO

Ámbito de formación de la EB
y Aprendizaje esperado:

Lenguaje y comunicación



Desarrollo emocional

Manipula y «lee» libros de manera autónoma
Reconoce y aplica reglas para la convivencia

¿Qué necesitas?

Libros de la biblioteca del aula y
escolar del PETC
Papel bond y cartulina de colores
Crayones, engrapadora,
cinta adhesiva
Equipo de cómputo, proyector
Fotos, revistas

Desarrollo de la actividad:

*Grupo completo y
equipos pequeños*

- 1 Invítalos a jugar a la feria del libro. Pregúntales si alguno ha asistido a una y lo que vio, lo que les gustó o no. Explícales que en una feria del libro hay muchos cuentos, historias, relatos, y que también se presentan bailes, cantos, exposiciones de dibujos o fotografías.
- 2 Organízalos para hacer una feria del libro con los materiales disponibles. Hagan equipos para: 1 arreglar y decorar el salón, con mesas para los libros; 2 hacer carteles y volantes; 3 preparar bailables, exposiciones de dibujos o videograbaciones; 4 presentación de libros por los propios alumnos y/o sus padres.



5 Organiza que al finalizar se pueda llevar a cabo una comida donde cada familia lleve algún guisado y convivan. Exhiban el video sobre la feria. Repasa con los niños: cómo se organizaron, qué les gustó, qué aprendieron, si les gustó que sus papás asistieran a leer, cantar o bailar.

4

El día del evento supervisa que los niños junto con sus padres hagan lecturas en voz alta, que haya espacios suficientes para que todos puedan sentarse a leer, e invítalos a que bailen, canten o reciten. Pide apoyo para videografiar los distintos espacios y momentos de la feria.



3 Permite que sean los propios niños quienes organicen la feria, sólo apóyalos con ideas. Pueden coordinarse entre todas las maestras para que sea un evento de toda la escuela. Hagan el programa del día: inauguración, recorrido por los puestos de exhibición, horario de los bailables, exposiciones, presentaciones de libros.





Ficha Introdutoria

Jugar con números y algo más

De acuerdo al Nuevo Modelo Educativo, los aprendizajes clave del campo formativo Pensamiento matemático pretenden que las y los niños de preescolar cuenten con las experiencias escolares necesarias para que desarrollen su competencia en las operaciones racionales de pensamiento matemático y razonamiento lógico, aplicadas ambas en la toma de decisiones de su vida cotidiana.

La línea de trabajo *Jugar con números y algo más* busca contribuir con esos propósitos de una manera lúdica y recreativa; así como a que los educandos:

- Desarrollen una actitud positiva, creativa y flexible ante los problemas matemáticos.
- Sean capaces de encontrar argumentos para resolver una situación problemática.
- Aprendan a evaluar la validez de esos argumentos y en el respeto a la verdad.
- Resuelvan problemas mediante la aplicación de herramientas matemáticas.
- Desarrollen su imaginación espacial y su percepción geométrica.
- Resuelvan problemas mediante el conteo y con acciones sobre las colecciones.
- Comparen, igualen y clasifiquen colecciones con base en la cantidad de elementos.
- Desarrollan habilidades para estimar, calcular, medir, generalizar, imaginar e inferir.
- Expresen actitudes positivas hacia el estudio de las matemáticas, como el gusto y la autoconfianza al trabajar con los números, al explorar las formas geométricas y, en general, al manejar información matemática.

Las actividades del fichero de esta Línea de Trabajo Educativa, se enfocan en el planteamiento y resolución de problemas para que el alumno interactúe racionalmente con lo que su realidad le plantea, con su experiencia y conocimientos previos.

Para garantizar el desarrollo óptimo de las actividades, es recomendable que la educadora:

- Lea de manera previa todos los apartados de las fichas.
- Identifique el momento más idóneo para insertar el juego en la secuencia didáctica.
- Preparar o solicitar al alumnado el material a emplear.
- Prever las dificultades que pueda tener un grupo en particular para hacer los ajustes pertinentes.
- Anticipar los posibles errores de las y los niños, y pensar en estrategias para recuperarlos y atenderlos.
- Imaginar la gestión del juego en lo relativo al espacio físico y los arreglos del mobiliario.

En general, el desarrollo de las actividades propuestas en las fichas sólo puede decidirlo la educadora a partir del conocimiento de su grupo, de la intención didáctica y del tiempo del cual disponga.

Jugar con números y algo más



Desarrollo de la actividad:

Grupo completo

¡ALISTARSE PARA SALVAR LA VIDA!

Ámbito de formación de la EB
y Aprendizaje esperado:

Pensamiento matemático



Resuelve problemas mediante el conteo.

¿Qué necesitas?

Periódicos viejos o cartones.
En una variante hojas blancas
y lápices de colores.

De manera previa identifica un espacio suficiente en el aula o el patio donde los niños puedan moverse libremente para realizar equipos de tres, formando un círculo en el centro.

1 Platícales esta historia: “Había un barco muy grande que viajaba por los mares donde hay peces, tiburones y ballenas, llevaba a muchos niños ¡cuando de pronto comenzó a hundirse! El capitán del barco comenzó a gritar “formen grupos de tres para entrar en lanchas y no caer al agua”.

2 Forma equipos de tres. Pídeles que delimiten el espacio donde estará cada “lancha”, poniendo papeles de periódico o cartones en el piso, de tal forma que cada papel represente al equipo con el número de miembros que indiqués. Pídeles que se cuenten para confirmar el número indicado



3 Forma grupos de cuatro para entrar en las lanchas y no caer al agua y así sucesivamente. Si hay niños que no se añaden a los equipos o no caben, tendrán que ponerse a un lado hasta esperar una nueva instrucción, cada equipo deberá contar a sus integrantes.

4 Para cerrar la actividad, pregunta a los niños: ¿quiénes salvaron su vida en todos los casos?, ¿qué hicieron para conseguirlo? Refuerza la idea de cómo utilizamos los números durante el día.

SUGERENCIAS

Utiliza lecturas sobre barcos que tengan ilustraciones como "El barco del abuelo" o "El barco de chocolate" que forman parte del acervo bibliográfico de las escuelas de tiempo completo. También puedes sustituir el barco por aviones, trenes, autos..

Jugar con números y algo más



Desarrollo de la actividad:

Grupo completo

¿CÚANTOS PASOS NECESITO PARA LLEGAR CON...?

Ámbito de formación de la EB
y Aprendizaje esperado:

Pensamiento matemático



Realiza estimaciones y comparaciones perceptuales sobre las características medibles de sujetos, objetos y espacios ..

¿Qué necesitas?

Se requieren dos cartulinas de 20 cms., donde aparezcan dibujados y recortados los pies de los niños y una pañoleta.

1 Forma filas de cinco niños, muéstrales las cartulinas para que aprecien la medida de sus pies que usarán para hacer los cálculos involucrados en la dinámica. Al indicársele, el primer niño de cada fila caminará al otro lado del patio.

2 Indícales a los niños que están al otro lado que inicien su marcha hacia el grupo, en un momento márcales "alto", y el que quedó adelante de cada fila calculará el número de pasos que necesita para llegar con su compañero.



5 Cierre la actividad con un resumen de lo que hicieron, pregúntale qué aprendieron, si les gustó el juego.



4 El niño que calculó en cada fila irá al otro lado del patio y quien le sigue hará los nuevos cálculos. Quién comenzó el juego se incorpora para ayudar a calcular y participará en su turno. Ganará el equipo que calculó mejor.

3 El equipo podrá ayudarlo a calcular, una vez que decidan cuántos pasos se requieren, usarán las cartulinas para comprobar el número de pasos. El niño que calcule exactamente el número de pasos, ganará puntos para su equipo. Lleva un registro de los cálculos de cada equipo.

SUGERENCIAS

Puedes cambiar la medida de comparación utilizando sus manos, el largo de sus brazos, el tamaño del libro más grande de la biblioteca, un metro, una pelota.

Jugar con números y algo más



FORMEMOS EL NÚMERO JUNTOS

Ámbito de formación de la EB
y Aprendizaje esperado:

Pensamiento matemático



Comprende problemas numéricos que se le plantean, estima sus resultados y los representa usando dibujos símbolos y/o números.

¿Qué necesitas?

Conjunto de juguetes pequeños, botones grandes o monedas didácticas (hasta 30 por equipo).

Números del 0 al 30 en tamaño de un octavo de cartulina u otro material que resista la manipulación durante la actividad (opcional para los grupos que ya ubican la representación de los números).

Desarrollo de la actividad:

Grupos pequeña

- 1 Organiza dos equipos de 6 niños, al equipo "A" repárteles hasta 30 juguetes, botones o monedas, y al equipo "B" un juego de números de igual cantidad. Empieza el equipo "A".
- 2 Ponles música, el primer niño pondrá su juguete entre las rodillas y caminará hasta donde hay un círculo pintado donde debe dejar caer el juguete, sin tocarlo con las manos. Tras él, saldrá un segundo concursante con la misma dinámica.
- 3 Cuando pare la música, el equipo "B" contará los objetos que hay en el piso. Si el grupo ya tiene conocimiento sobre el número que representa la cantidad, podrán mostrar el número con las cartulinas que les proporcionaste.



6 Después de que hayan pasado todos los equipos formados, cierra la actividad con preguntas: ¿cuál fue el número más grande?, ¿cuál el menor?, ¿qué aprendieron?, ¿cómo se sintieron?

5 Después invertirán los roles y será el equipo "B" el que traslade los objetos y el equipo "A" los contará. Después de 10 rondas, 5 por el equipo "A" y 5 por el equipo "B", se definirá el ganador.



4 Entre ambos equipos comprobarán que esté correcto el conteo y la representación numérica. Si el conteo y la respuesta son correctos, el equipo "A" ganará un punto.

SUGERENCIAS

Es importante que identifiques el momento donde se dan los errores, si es en el conteo, en la identificación de los números o en identificar el número más grande o el menor, a fin de atender estas debilidades.



Jugar con números y algo más

Desarrollo de la actividad:

Trabajo individual

¿CUÁNTOS SOMOS?

Ámbito de formación de la EB
y Aprendizaje esperado:

Pensamiento matemático



Compara colecciones, ya sea por correspondencia o por conteo, e identifica donde hay "más que" "menos que", "la misma cantidad que".

¿Qué necesitas?

Botones grandes o monedas didácticas o juguetes pequeños.

1 Prepara un ejercicio con dibujos hechos en el pizarrón u otro tipo de soporte visual y cuestionalos: ¿En qué figura hay más "manzanas"? ¿Dónde hay menos "triángulos"? A quienes den la respuesta correcta repártales un botón, moneda o juguete. Juntan más objetos los que ganen consecutivamente..

2 Pídeles que formen un medio círculo con sus sillas o sentados en el piso, con botones o monedas didácticas en sus manos. En el orden en el que están sentados, pasará uno a uno a formar sus botones de manera que formen una fila de niñas y otra de niños.



3 Con tu ayuda hagan el conteo para saber el número exacto de los alumnos que hay en el salón de clases y entre todos concluirán sobre la forma en la que llegaron al resultado.



4 Cierra la actividad con un resumen de lo que hicieron, pregúntales qué aprendieron, si les gustó la actividad y por qué.

SUGERENCIAS

Si lo crees conveniente, pueden hacer gráficas con los datos obtenidos y leerles dichas gráficas para ver si concuerdan con el conteo realizado.

Jugar con números y algo más



Desarrollo de la actividad:

Grupos pequeñoa

CIRCUITO NUMÉRICO

Ámbito de formación de la EB
y Aprendizaje esperado:

Pensamiento matemático



Comprende la direccionalidad, usa en orden ascendente y descendente los números y ejecuta desplazamientos, organiza información de forma sencilla.

¿Qué necesitas?

Dos dados y 30 pedazos de un cuarto de cartulina donde aparezcan los números 1 a 30, tres o cuatro números de la serie deberán dibujarse en color rojo. Monedas, semillas o juguetes pequeños.

- 1 En equipos de 5 siéntalos en círculo, lo más juntos posible. Acomoda al centro, en circuito, los números del 1 al 30, incluyendo los números de color rojo. Cada equipo jugará con una moneda, semilla o juguete, y avanzará conforme el número que les indique el dado.
- 2 Por turno, cada equipo tirará los dados y avanzará en el circuito los lugares que marquen. Quien tira será el encargado de tomar el objeto que representa al equipo y realizará el conteo, el grupo le ayudará a llegar a la casilla correcta para poner la moneda, juguete o semilla.
- 3 Si cae en un número rojo, tendrán que regresarse 6 números. Gana el equipo que llegue primero a la meta.



5

Cierra la actividad en plenaria pidiendo a los niños que comentan si les agradó la actividad, si fue fácil o difícil de realizar y qué aprendieron.

4

Con el circuito aún formado, pregúntales ¿cuál es el número más grande?, ¿cuál es el que sigue? O cuestiones como: Si estoy en el lugar 2, ¿Cuántos me faltan para llegar al 5? Afianzando el orden numérico.

SUGERENCIAS

Para que los alumnos comprendan mejor la dinámica del juego, puedes hacer pruebas en grupo de manera que cada alumno se conduzca en la direccionalidad que marca el circuito. Los alumnos de primero y segundo, pueden utilizar un circuito del 1 al 10, e ir ampliando el rango de conteo.

Jugar con números y algo más



LA TIENDA DE JUGUETES

Ámbito de formación de la EB
y Aprendizaje esperado:

Pensamiento matemático



Conoce algunos usos de los números en la vida cotidiana, razona para solucionar problemas de cantidad.

¿Qué necesitas?

Diez monedas didácticas de \$ 1.00
Dibujos, del tamaño de una hoja tamaño carta, de objetos que resulten atractivos para los niños: pelotas, paletas, carros, etc.
Una hoja de papel, lápiz, goma, sacapuntas, colores o crayolas.

Desarrollo de la actividad:

Grupo completo

1

Coloca las mesas de los alumnos como exhibidores para los dibujos que preparaste. Los alumnos le asignarán un valor a cada objeto tomando en cuenta una escala del 10-1. La primera vez que se practique esta actividad, dales un valor a cada juguete o imagen entre 1 a 5 pesos.

2

Cada alumno contará el dinero que tiene, observará los objetos exhibidos y sus precios. En la hoja dibujarán dos objetos de su interés y escribirán el valor de cada uno. Cuando hayan terminado, explicarán qué objetos les interesaron, si los pueden comprar con el dinero que tienen y cuánto sobra.



3 Quienes hayan contestado correctamente ganarán 2 puntos (o algún incentivo bajo la lógica de recompensas, por ejemplo denominarlos “un buen comprador”) y además podrán ayudar a sus compañeros a realizar sus dibujos y sus operaciones.

4 Cierra la actividad con un resumen de lo que hicieron, pregúntales qué aprendieron, si les gustó jugar a la tienda de juguetes.

SUGERENCIAS

Antes de comenzar la actividad podrían comentar en grupo sobre cómo se adquieren los objetos en una tienda. Parte importante de la actividad es motivar a los alumnos a dibujar algo de su interés, las cantidades se pueden expresar gráficamente para los alumnos más pequeños.



Ficha Introductoria

Aprender a convivir

El Nuevo Modelo Educativo para la Educación Básica plantea que aprender a convivir es uno de los aprendizajes clave que niñas, niños y adolescentes deben desarrollar durante su tránsito por la educación básica con apoyo de sus docentes. Por ello en el Programa Escuelas de Tiempo Completo se aplica la Línea de Trabajo *Aprender a Convivir* bajo el enfoque de una convivencia que desarrolle y fortalezca la inclusión, la democracia y los derechos humanos en las y los alumnos desde educación preescolar hasta secundaria.

Las actividades que se proponen en este fichero buscan sobre todo apoyar a la educadora o educador para que se den la oportunidad de ver la convivencia no sólo como un fin en sí mismo, sino sobre todo como un medio para lograr espacios seguros donde las niñas y los niños aprendan y practiquen los valores que orientan las relaciones interpersonales, jueguen a conocerse y conocer a los demás con base en el reconocimiento de sus diferencias, la aceptación, respeto mutuos, colaboración y de las reglas que sustentan esa convivencia.

Como se verá en las actividades propuestas, la convivencia es la práctica de valores, actitudes y habilidades socioemocionales y éticas, que posibilitan que las niñas y los niños construyan experiencias escolares formativas que les permitan a aprender a aprender y aprender a convivir, realizar así proyectos comunes y prepararse para tratar los conflictos que se presenten en su vida de manera pacífica.

Sea al calcar sus manitas en cartulina, para apreciar la igualdad y la diversidad, al buscar atrapar a sus compañeros; para valorar la importancia del trabajo colaborativo, o a la valía de que existan normas que nos den seguridad a todos; niñas y niños van viviendo experiencias que les permiten aprender a autorregularse tanto en lo cognitivo como en lo normativo.

La educadora sabe que es posible aprovechar cualquier momento de la clase para que sea significativa para los alumnos en este ámbito de desarrollo socioemocional: desde la entrada a la escuela o salón, lo que sucede en el desarrollo de la jornada, los incidentes durante el receso o cuando se realiza la ingesta de alimentos. Por eso lo que hace esta propuesta de actividades que aquí se presentan es ser un estimulante para que la educadora propicie ambientes de aprendizaje seguro, cordial, acogedor, colaborativo y estimulante en el que cada niño sea valorado, se sienta seguro y libre.

Cuando llesves a tus alumnos a trabajar en cooperación, con la carrera de burros cariñosos, a sincerarse para fortalecer la confianza con “Benito el duendecito”, o a que aprendan a rimar y reír con su nombre, está siendo coincidente con lo que propone el Nuevo Modelo Educativo en cuanto a promover una educación con enfoque incluyente que se basa en conocer, respetar y valorar ideas, costumbres y formas de pensar para convivir y al mismo tiempo rechazar toda forma de discriminación y racismo, de todo lo cual precisamente se ponen las bases formales en la educación preescolar.

Reiteramos, con la creatividad de la educadora y la perspectiva de derechos humanos y de los niños siempre en mente, es posible que toda la jornada preescolar de tiempo completo sea un laboratorio continuo donde la niña y el niño construya las habilidades socioemocionales y éticas que le permitirán vivir de forma segura y le ayuden a construir espacios confiables para sí mismos y para quienes le rodean, una vez que ejerzan como ciudadanos plenos, desarrollados e informados.



Desarrollo de la actividad:

Grupo completo y equipos pequeños

NUESTRAS HUELLAS

Ámbito de formación de la EB
y Aprendizaje esperado:

Habilidades socioemocionales
y Proyecto de vida
Convivencia y ciudadanía
Colaboración y trabajo en equipo



Reconoce y valora la diversidad como riqueza que surge de las diferencias y utiliza el lenguaje para relacionarse con otras personas

¿Qué necesitas?

Hojas blancas suficientes para todo el alumnado, papel kraft u otro que sirva de base, pinturas acrílicas, cinta adhesiva y periódico u otro para proteger las mesas

Previamente organiza el mobiliario del aula para trabajar en equipos, es necesaria una mesa por equipo para apoyarse.

- 1 En el centro de cada mesa coloca un recipiente extendido con pintura en el que quepa la palma de la mano de las y los alumnos (se sugiere cubra con papel periódico las mesas para protegerlas).
- 2 Reparte a cada alumno una hoja blanca, e indica que en un lado escriban su nombre (para quienes ya lo hacen, o que dibujen su cara). Explique que con precaución deben poner la palma de su mano sobre la pintura, antes de retirarla del recipiente deben quitar el exceso de pintura y posteriormente plasmar su huella en la hoja. Realiza el ejercicio ejemplificando cómo se hace, para evitar manchar la mesa u otros objetos.



5 Para cerrar la actividad coméntales que de forma similar, esto también sucede con los seres humanos, ya que aunque la mayoría de las personas tienen cabello, ojos, brazos y piernas, en cada persona las características físicas (así como otras) son diferentes. Es importante reconocer que las características de una persona no son más ni menos valiosas que las de otra persona y que a mayor diversidad mayor riqueza..



4 Pide que observen el mural y pregunta ¿Todas las huellas son iguales? Escucha las respuestas y reflexiona con tus alumnos que aunque todas las huellas parecen ser iguales porque tienen 5 dedos, no es así, algunas huellas son más pequeñas o más grandes que otras, los dedos también varían de grosor y tamaño.

3 Cuando todos los alumnos tengan sus huellas, péguelas en papel craft para hacer un mural.

SUGERENCIAS

Las diferencias entre las personas se presentan en numerosas facetas, tanto en los rasgos físicos como en las características sociales, culturales o psicológicas, lo cual implica una gran diversidad, y con ello una gran riqueza. Para seguir aprendiendo sobre el tema, se sugiere leer el Capítulo VI El ejemplo docente es una lección permanente que hace coherente a la disciplina del libro 10 Ideas clave. Disciplina y gestión de la convivencia de los autores Rosario Ortega, Francisco Córdoba y Eva María Romera; y el Capítulo III Para comprender la conversación educativa y la convivencia del libro Las voces del aula. Conversar en la escuela de los autores Ana Cristina Frago y Miguel Bazdresch Parada, los cuales forman parte de la Biblioteca de Gestión de la Convivencia Escolar.



Desarrollo de la actividad:

Grupo completo

ÉCHAME UNA MANO PARA ATRAPARLOS

Ámbito de formación de la EB y Aprendizaje esperado:

Convivencia y ciudadanía
Habilidades socioemocionales y Proyecto de vida
Colaboración y trabajo en equipo
Pensamiento crítico y solución de problemas
Lenguaje y comunicación

Desarrolla la colaboración grupal para el logro de objetivos comunes, reconoce la importancia de la participación de todos y usa el lenguaje para relacionarse con otros.

¿Qué necesitas?

Espacio abierto para jugar

La actividad se realizará en un lugar amplio como el patio de recreo.

Si el espacio es muy grande, es importante delimitar el espacio de la actividad para que no se dificulte la dinámica del juego. Deberá tomar las precauciones de despejar el espacio de objetos que representen algún riesgo para los alumnos.

- 1 Invite al grupo a dirigirse a un lugar amplio como el patio de recreo.
Organice 2 equipos: el equipo rojo estará integrado por 3 participantes, y el equipo verde estará integrado por el resto del grupo.

Explique al grupo las reglas del juego:

- 2
 - Los integrantes del equipo rojo, se tomarán de la mano formando una cadena, su misión será atrapar los integrantes del equipo verde.
 - Quienes participan en el equipo verde, deberán evitar ser atrapados por el equipo rojo. Si un integrante del equipo verde es tocado, automáticamente será parte del equipo rojo y se sumará a la cadena. Sólo será válido si todos los integrantes del equipo rojo están tomados de las manos.



3 Socialización. Para finalizar la actividad, organice un círculo en el que se expongan las ventajas del trabajo colaborativo, destacando la riqueza de la participación de todos para conseguir objetivos comunes; puede emplear las siguientes preguntas:

- ¿Cuál era el objetivo en el juego?
- ¿Fue más sencillo alcanzar el objetivo (atrapar al equipo verde) entre todos?
- ¿Quién dirigía la cadena? Y ¿cómo decidieron el turno de a quien iban a atrapar?
- ¿Qué dificultades encontraron y cómo las resolvieron?

- Es importante destacar con el grupo, la relevancia de que todos los integrantes del equipo rojo trabajen colaborativamente, para alcanzar el objetivo de capturar al total de integrantes del equipo verde.

SUGERENCIAS

- Construir ambientes democráticos en la escuela implica trabajar en el desarrollo de competencias ciudadanas durante la niñez, a través de las cuales niñas y niños aprendan a expresar opiniones propias con respeto y firmeza; relacionarse con otras personas así como participar activamente para alcanzar objetivos comunes, a través de acciones y actividades que materialicen el derecho que tienen las y los niños a ser escuchados, tomados en cuenta y participar. Para seguir aprendiendo sobre el tema, se sugiere consultar de la **Biblioteca de Gestión de la Convivencia Escolar** los títulos: **Las voces del aula. Conversar en la escuela**, capítulo 2. Las conversaciones y la convivencia en la escuela y **10 Ideas clave Disciplina y gestión de la convivencia**, capítulo 1. La construcción de la convivencia orienta la dirección y sentido de la disciplina.



NOS PONEMOS DE ACUERDO (EN 10 PASOS)

Desarrollo de la actividad:

Grupo completo

Ámbito de formación de la EB y Aprendizaje esperado:

Convivencia y ciudadanía
Habilidades socioemocionales y Proyecto de vida
Colaboración y trabajo en equipo
Pensamiento crítico y solución de problemas
Lenguaje y comunicación

Conoce y propone reglas básicas de convivencia en la escuela, utiliza el lenguaje para relacionarse con otras personas, desarrolla autonomía para proponer estrategias para solucionar problemas sencillos y desarrolla elementos de la colaboración en equipo.

¿Qué necesitas?

Pizarrón y plumones

Primera etapa

Para la primera etapa de esta actividad, introduce a las y los alumnos a conocer una norma o un acuerdo escolar, para ello se sugiere tener una historia o una anécdota.

1 Inicia un carrusel de preguntas como por ejemplo, ¿Qué pasaría si alguien toma tus pertenencias sin preguntarte?, ¿Cómo te sentirías?, si tu compañero sale del salón, ¿Es correcto tomar sus cosas?, ¿Cómo se sienten cuando otros/as compañeros los molesta?

2 Una vez expuestas las situaciones conflictivas que se generan en su salón de clases (ejemplos: tomar las cosas, pegarle, empujar, decir palabras que molestan, no jugar con todos, ir al baño, etc.) haz la siguiente pregunta: ¿Qué proponen para solucionar estas situaciones?

Las respuestas que vayan dando las y los alumnos servirán para que los motive a acordar 10 acciones que mejoren la convivencia en el grupo.



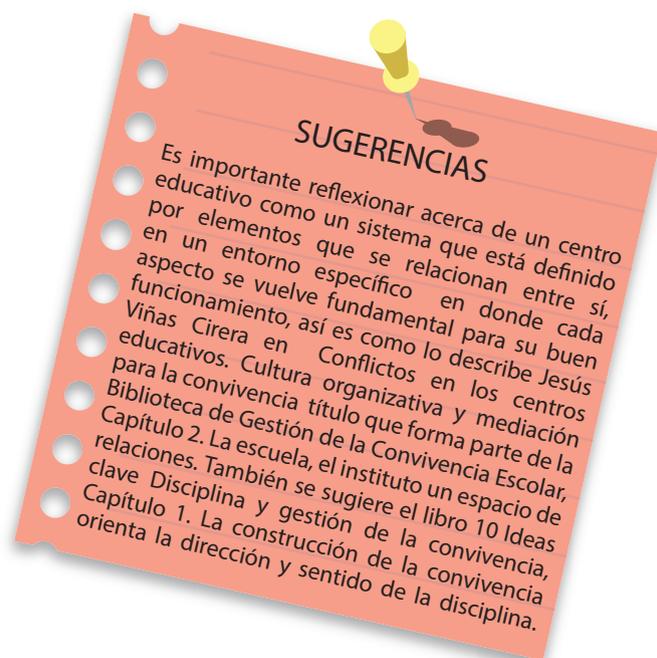
6 Para finalizar haz una retrospectiva de la actividad y enfatiza la importancia de los valores como el respeto y cumplimiento de las normas para convivir mejor y la importancia del diálogo para ponernos de acuerdo

5 **Segunda etapa**
Una vez que ya tienen las 10 normas de convivencia del grupo, para la segunda etapa de la actividad pide al grupo que nombren 1 o 2 cosas que pasarían si alguien no las cumple (consecuencias). Conforme lo vayan haciendo deberás orientar para que las consecuencias no lastimen u ofendan a nadie. Las consecuencias deberán encamienarse a formar conductas esperadas (responsabilidad, solidaridad, autocontrol, etc.)



4 Orienta a las y los alumnos a decidir las 10 normas que se establecerán dentro del grupo las cuales se establecieron a través del proceso de votación.

3 Registra sus respuestas por grupos temáticos. Es muy importante pedir la opinión de todos y cada uno de los alumnos acerca de las situaciones expuestas: ¿Tú que hubieras hecho?





CARRERA DE BURROS CARIÑOSOS

Ámbito de formación de la EB y Aprendizaje esperado:

Convivencia y ciudadanía
Habilidades socioemocionales y Proyecto de vida
Colaboración y trabajo en equipo
Pensamiento crítico y solución de problemas
Lenguaje y comunicación



Comprende que las personas deben ser tratadas con respeto, a cumplir reglas básicas de convivencia; cumple objetivos individuales y de grupo y desarrolla la expresión oral para relacionarse con otras personas.

¿Qué necesitas?

Espacio amplio para jugar

Desarrollo de la actividad:

*Grupo completo y
parejas*

Previamente en un espacio amplio para jugar dibuja con la yuda de un gis una línea de salida y una línea de meta.

- 1 Forma equipos de 2 niños, en cada pareja un integrante será el "burro" y el otro será el "dueño del burro". Pide que todos los dueños salgan del salón y explícales que se llevará a cabo una carrera de burros; el objetivo es que cada uno logre que su burro avance hasta llegar a la meta. La única regla es que no pueden lastimar a sus compañeros.
- 2 Regresa al salón y explica a las y los niños que tienen el rol de burro, que durante la carrera solamente avanzarán cuando su dueño sea amable y tenga una actitud positiva con ellos. Pídeles que no avancen si reciben un golpe (ficticio) o malas palabras.



4 A tu señal la carrera comenzará, observa cuáles son las estrategias que utilizan “los dueños” para lograr que su “burro” avance. El juego termina cuando alguien llegue a la meta o cuando después de unos minutos ninguna pareja logre avanzar.

5 Reúne al grupo, pide que se sienten en círculo y pregunta al grupo: ¿Les gusto la actividad?, ¿Fue fácil o difícil llegar a la meta?, ¿Qué se sintió ser “el burro”?, ¿Qué se sintió ser “el dueño”? Si hubo parejas que cruzaron la meta pregunta: ¿Cómo le hicieron para cumplir con la tarea?

6 Coméntales a todos cuales fueron las indicaciones que diste por un lado a los “burros” y por otro a los “dueños”. Enfatiza que la clave para lograr ganar la carrera era crear un acuerdo de cooperación entre ambos, tratar bien a su burro para poder resolver la tareas satisfactoriamente..

3

Llévalos organizados en parejas a la posición de salida, y pide a los “burros” se coloquen en posición de 4 patas (no es necesario que se hinquen, sólo que adopten la postura) y se coloquen detrás de la línea de salida. Las y los alumnos con el papel de dueño deben estar a un costado de ellos.

SUGERENCIAS

Promover el trabajo de colaboración para alcanzar objetivos comunes entre niñas y niños, les permite identificar que no todos son iguales ni piensan igual, gracias a lo cual enriquecen el intercambio de ideas y experiencias aportando cada quien con sus propias destrezas, aptitudes y habilidades. Lo cual favorece sus habilidades comunicativas, valores de solidaridad y respeto, así como a desarrollar confianza en sí mismos. Se sugiere para ampliar y reforzar el tema leer el capítulo I del libro “Cada quien pone su parte” de Isidora Mena, Paulina Jáuregui y Alejandra Moreno, y también leer el capítulo II del libro “7 Ideas clave. Escuelas sostenibles en convivencia” del autor Juan de Vicente Abad, el cual forma parte de la Biblioteca de Gestión de la Convivencia Escolar.



DESCUBRIENDO LA VERDAD

Ámbito de formación de la EB y Aprendizaje esperado:

Convivencia y ciudadanía
Habilidades socioemocionales y Proyecto de vida
Pensamiento crítico y solución de problemas
Lenguaje y comunicación



Identifica cualidades propias y reconoce las de otros.
Aprende la importancia de hablar con la verdad y el valor de la honestidad y la confianza, soluciona problemas sencillos y utiliza el lenguaje para relacionarse con otras personas.

¿Qué necesitas?

El cuento de "Benito el duendecito"
<http://educayaprende.com/>

Desarrollo de la actividad:

Grupo completo

De manera grupal escucharán el cuento de "Benito el duendecito" y las y los alumnos elaborarán un final tomando en cuenta el respeto cuando se es honesto.

1 Para empezar la actividad indica a las y los alumnos que harás una pregunta y que para responder sólo tienen que levantar la mano (no deben intimidarse, ya que todos tienen los ojos cerrados y nadie podrá verlos).
Pregunta: ¿Quién de ustedes ha dicho mentiras?

2 Coméntales que escucharán una historia que habla sobre la importancia de practicar el valor de la verdad y el respeto a las demás personas. (lee en voz alta y dramatizada el cuento de "Benito el duendecito")



5 Para cerrar la actividad invítalos a reflexionar acerca de que las mentiras pueden crear conflictos con sus compañeros, por ello, es importante hablar con la verdad.



4 Pide que entre todos elaboren un final alternativo en el que consideren practicar la honestidad con respeto y cuidando de no lastimar a nadie.

3

Al concluir pregunta a tus alumnos: ¿Benito el duendecito, hizo bien al corregir su conducta con sus amigos?, ¿Creen que ustedes podrían hacer lo mismo, decir verdades respetando el sentir de las otras personas?

SUGERENCIAS

Las mentiras en niños pequeños (menores de 7-6 años) son muy recurrentes porque forman parte de su imaginación, cuentan historias de las que no distinguen conscientemente la realidad de lo imaginario, las cuales estimulan su imaginación y el proceso para mejorar su lenguaje, por tanto no se recomienda se castiguen, y sí hablar con ellos sobre la importancia de decir la verdad enfatizando que con ello se gana la confianza de sus amigos, mamá, papá, maestros, etc.

Se sugiere para reforzar y ampliar el tema leer el capítulo I del libro *"Cada quien pone su parte"* Conflictos cotidianos en la escuela de los autores Isidora Mena, Paulina Jáuregui y Alejandra Moreno y también leer el capítulo V del libro *"7 ideas clave. Escuela sostenible en convivencia"* Diálogo recurso imprescindible en la resolución de conflictos del autor Juan de Vicente Abad, los cuales forma parte de la Biblioteca de Gestión de la Convivencia Escolar



Aprender a convivir

CUENTO

“Benito el duendecito”

Había una vez un duende chiquito llamado Benito. El duendecito era muy travieso y le encantaba hacer bromas, solía dar gritos pidiendo ayuda, sin que le hubiera ocurrido nada. Le divertía mucho ver como los demás dejaban lo que estaban haciendo para ir a ayudarlo. Un día le hizo una broma a una brujiita y ella se enojó mucho, así que decidió darle una lección al pequeño duende haciéndole caer en un hechizo:

–Chirivún, chirivín, chiriván palabras de engaños no saldrán más, a partir de hoy palabras de verdad sólo de tu boca saldrán.

Al siguiente día fue a jugar con su amigo el caracol, le dijo que era sucio, baboso y lento. Cuando jugaba con su amiga la ardilla le dijo que era sucia y apestaba. Jugando con la tortuga le dijo que era lenta y le desesperaba tener que esperarla, además que su caparazón era horrible. Al mono le dijo que era brusco y ruidoso. Como era de esperarse, todos sus amigos se enojaron mucho con él y le dejaron de hablar.

Benito no quería decir esas cosas a sus amigos, pero no podía evitarlo, así que fue con la brujiita y le pidió que revirtiera el hechizo.

A lo que la bruja contestó: → Benito, mentir está mal así que tienes que aprender a decir la verdad. Ahora que dices verdades, también tienes que aprender a decir las cosas con respeto sin hacer daño a los demás.

El duendecito pensó en lo que la bruja le dijo y debido a que no podía mentir, cambio la manera de hablar con sus amigos.

Al caracol le dijo que tuviera cuidado con las babas porque a él no le gustaba mancharse con ellas. A la ardilla le dijo que intentara usar perfume, eso podía ayudarla a oler mejor. A la tortuga le dijo que a veces no tenía mucho tiempo para esperarla, así que procurara salir antes de su casa y al mono le pidió que no hiciera mucho ruido, ya que era molesto para sus oídos.

De este modo sus amigos comprendieron la situación y perdonaron a Benito. Desde entonces el duende dice la verdad y antes de hablar piensa en cómo decir las cosas para no herir los sentimientos de los demás.

Adaptado de una versión del Portal educativo “Educa y Aprende”. Autora: Celia Rodríguez Ruiz (<http://educayaprende.com/>)



Desarrollo de la actividad:

Grupo completo

MI NOMBRE RIMA ASÍ...

Ámbito de formación de la EB
y Aprendizaje esperado:

Habilidades socioemocionales y Proyecto de vida
Colaboración y trabajo en equipo
Pensamiento crítico y solución de problemas
Lenguaje y comunicación



Aprende la importancia de la amistad, comprende valores como la honestidad, la solidaridad (apoyo mutuo) y utiliza el lenguaje para relacionarse con otras personas

¿Qué necesitas?

Hojas blancas y crayones

1 Comparte al grupo que van a jugar a hacer rimas con sus nombres, por lo que necesitan conocer bien todos los nombres de sus compañeras y compañeros, además de ser muy creativos.

2 Pide que un alumno voluntario pase al frente para comenzar. El grupo deberá decir sus características principales, como: "Pepe es flaco, alto, tiene el cabello lacio, es muy juguetón, se le hacen dos hoyitos en las mejías cuando se ríe y es muy inteligente". También pueden jugar a que se parece a un objeto, a un alimento o un animal. Por ejemplo: "Alejandra se mueve veloz como un avión y es chiquita como un limón."



5 Para finalizar, pregúntales qué rima les gustó más, cuál fue la más chistosa y si se divirtieron inventándolas.

4 Repítanlas varias veces y díganlas juntos.

3 Cuando todos tienen ideas para rimar sus nombres, pueden buscar más palabras para seguir armando frases, ejemplo:

*Tengo en mi canasta una gran sandía para mi amiga María.
Tengo en mi canasta una tina para mi amiga Agustina.
Tengo en mi canasta un sombrero abierto para mi amigo Beto.
Tengo en mi canasta una mariposa para mi amiga Rosa.
Tengo en mi canasta un melón para mi amiga Ivonne.*

Incentívalos para que busquen más rimas. Tú puedes tener unas hechas para ayudarles

SUGERENCIAS

Puedes pedirles que dibujen su rima en una hoja, después pueden pegarla para que aprendan a identificarse. De esta manera estimularás el desarrollo de otro tipo de lenguaje. Para seguir aprendiendo sobre el tema, se sugiere leer el Capítulo I *Construir una convivencia de calidad. Prácticas de inclusión, cuidado y aprecio del libro Ojos que sí ven*, en el aula de los autores Cecilia Fierro, Patricia Carbajal y Regina Martínez-Parente; y el Capítulo IV *Herramientas y recomendaciones para el maestro del libro Las voces del aula*, conversando en la escuela de los autores Ana Cristina Frago y Miguel Bazdresch Parada, los cuales forman parte de la Biblioteca de Gestión de la Convivencia Escolar.



Ficha Introductoria

Vivir saludablemente

Uno de los diez rasgos de perfil de egreso del Nuevo Modelo Educativo alude a que en preescolar se sienten las bases formales para que las niñas y los niños muestren responsabilidad por su cuerpo y por el ambiente, así como asuman el cuidado de su salud y del ambiente en que viven a partir de un estilo de vida activo y saludable .

Por ello, la LTE *Vivir saludablemente*:

- Fortalece los aprendizajes esperados y contenidos que se señalan en el campo formativo *Desarrollo corporal y salud y Desarrollo emocional*, así como en *Lenguaje y Comunicación, Exploración y comprensión del mundo natural y social*, y se enlaza con todas las LTE, en particular *Aprender a Convivir, Expresar y Crear con Arte*.
- Contribuye a la formación integral (física, emocional e intelectual) mediante aprendizajes que les permiten adquirir conciencia de sí, mejorar sus desempeños motores, establecer relaciones interpersonales, canalizar su potencial creativo y promover el cuidado del cuerpo.
- Desarrolla aprendizajes que fomentan la activación física, el descanso, el derecho a la recreación, las prácticas alimentarias correctas, equilibradas y saludables, como factores determinantes para la protección de la salud, la prevención de enfermedades y el logro de estilos de vida informados, responsables y comprometidos.
- Fomenta cambios de hábitos y actitudes para mejorar las condiciones de salud de los alumnos.
- Establece una cultura de autocuidado y de estilo de vida saludable.
- Contribuye a lograr cambios positivos tanto en la salud del alumnado, como en las educadoras.
- Promueve la socialización al presentar actividades que se realizan en ambientes de aprendizaje respetuosos, de confianza y cooperación.
- Fortalece actitudes de prevención, seguridad, cuidado personal y comunitario.
- Contribuye a que ellas y los alumnos reconozcan la importancia de conocer, aceptar y cuidar su cuerpo, asumir actitudes asertivas en el juego y la vida para favorecer la convivencia, la inclusión y el respeto, además de valorar y apreciar las manifestaciones culturales como los juegos tradicionales, populares y autóctonos.



Ficha Introdutoria

Vivir saludablemente

- Aborda temas del currículo mediante actividades lúdico-recreativas para acercar a las y los alumnos a los aprendizajes esperados de manera divertida e interesante.

El tema de la salud es un aprendizaje clave en el Nuevo Modelo Educativo, y se aborda tanto en el trabajo con la lengua materna, en el conocimiento del medio, en ciencias naturales y tecnología, en desarrollo corporal y salud, entre otros. Las fichas de preescolar permiten que la educadora aborde esos y otros temas desde un enfoque de la pedagogía del juego, ya que:

1. Son dinámicas, pues permiten que la educadora se mantenga en constante comunicación e interrelación con sus alumnos.
2. Alientan la actitud participativa de la educadora y las y los alumnos en el desarrollo de actividades
3. Enfatizan el rol modelador de la educadora para disparar el cambio de actitudes y hábitos de vida en el alumnado.
4. Se pueden desarrollar en cualquier momento de la jornada escolar, de forma transversal o como apoyo a algún contenido de la propuesta curricular.
5. No implican conocimientos especializados por parte de la educadora, sólo la voluntad de aprender junto con sus alumnos, cultivar una actitud de observación y creatividad, respeto al entorno, historia y conocimientos previos de los alumnos y la comunidad.
6. Para mejores resultados se requiere que la educadora de manera anticipada lea y planifique la actividad, identifique los aprendizajes esperados, reúna los materiales que va a utilizar y, si es necesario, que prepare los espacios precisos para un buen desempeño del trabajo.
7. Requieren un tiempo variable, que debe **preverse la disponibilidad del mismo para no dejar inconclusa la actividad.**



JUEGO CON EL JUGO DE FRUTAS Y VERDURAS

Ámbito de formación de la EB
y Aprendizaje esperado:

Atención al cuerpo y la salud



Identifica, entre los productos que existen en su entorno, aquellos que puede consumir como parte de una alimentación correcta. Realiza actividad física a partir del juego motor y sabe que es buena para la salud.

¿Qué necesitas?

Un espacio libre de
obstáculos

Desarrollo de la actividad:

Grupo completo

1 Realiza un juego de presentación. Invítalos a jugar al “Saludo alimenticio” diciendo su nombre y cuál es su fruta y verdura favorita, si entre ellos coinciden, uno tendrá que decir otro alimento. Pídeles que se desplacen de forma libre por el área delimitada, de frente, hacia atrás, lateral, trotando, saltando.

2 Indica “¡Saludar al de frente”!, saludarán a los niños frente a ellos, si les dices “¡Saludar a la derecha”!, saludarán a los niños a su derecha, y así respectivamente. Finaliza, reflexionando los beneficios de consumir frutas y verduras y la importancia de conocer a las personas no sólo de nombre, también por sus preferencias.



3 Ahora juega “Jugo de frutas y verduras”. Pídeles que integren equipos por diferentes frutas y verduras. Cada equipo forma un círculo, con un alumno al centro con ojos vendados. Éste comenzará a girar y al detenerse señalará con la mano a un compañero y dirá el nombre de una fruta o verdura.

4 El alumno señalado dirá los beneficios de consumir la fruta o verdura mencionada; si le gusta o no, cuándo lo consume; si no recuerda los beneficios, pasa la respuesta al niño de la derecha, y así sucesivamente hasta que se responda lo adecuado. Quien contesta pasa al centro del equipo y realiza la misma acción.

Apóyalos cuando no recuerden beneficios del consumo de frutas y verduras. Cuando lo consideres pertinente gritas “¡Jugo de frutas y verduras!” y todos los alumnos deberán cambiar de equipo, y proceder con la actividad. Continúa hasta que los niños ya no se interesen en el juego o hasta que todos hayan estado en el centro.

5 Finaliza preguntando: ¿Habían convivido con todos sus compañeros?, ¿Sabían qué fruta y verdura le gusta a sus amigos?, ¿Sabían los beneficios de alimentarse correctamente?, ¿Les gustó el juego? Resalta la importancia de dirigirse a los compañeros por su nombre, y no por apodo, pues algunas veces eso hace sentir mal a alguno de ellos.



SUGERENCIAS

El tema de la alimentación de frutas y verduras tiene que estar presente en la reflexión que haces con los alumnos.

Sitios de consulta sobre el tema:

<http://www.fao.org/docrep/field/009/as231s/as231s.pdf>

<http://www.alimentacion-sana.org/PortalNuevo/actualizaciones/nenefrutasverduras.htm>

<http://www.aytojaen.es/portal/RecursosWeb/>

DOCUMENTOS/1_6084_0/4.pdf



SOY EL AGENTE PDI (Protección de Infecciones)

Ámbito de formación de la EB
y Aprendizaje esperado:

Atención al cuerpo y la salud



Aplica medidas de higiene personal
(lavado de manos y dientes)

Práctica medidas básicas preventivas y de seguridad
para preservar la salud y riesgos en la escuela,
casa y calle.

¿Qué necesitas?

Cartulina para elaborar escudos PDI,
Hojas blancas
Lápices de colores
Video "La guerra de los gérmenes"
[www.youtube.com/
watch?v=2LbJe4ITJgs](http://www.youtube.com/watch?v=2LbJe4ITJgs)

Desarrollo de la actividad:

Grupo completo

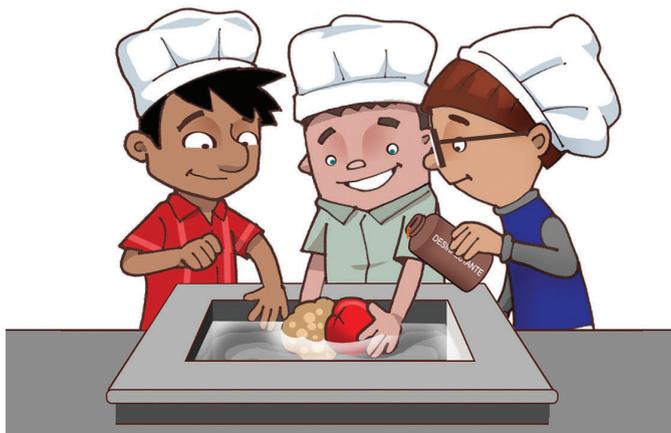
Previo a la actividad, prepara carteles sobre la técnica de lavado de manos y cepillado de dientes. Prepara insignias de agente PDI.

1

Pregúntale a los niños: ¿por qué es importante lavarse las manos con agua y jabón frecuentemente?, ¿qué pasa si sólo las lavamos con agua?, ¿por qué es bueno lavarse los dientes después de cada comida? Coméntales que van a ver un video sobre la guerra a los gérmenes. Proyecta el video.

2

Al concluir el video, pregúntales: ¿comprendieron todas las palabras?, ¿los gérmenes son buenos para las personas?, ¿con qué se puede combatir a los gérmenes en la casa y en la escuela?, ¿cuántas veces hay que lavarse las manos?.



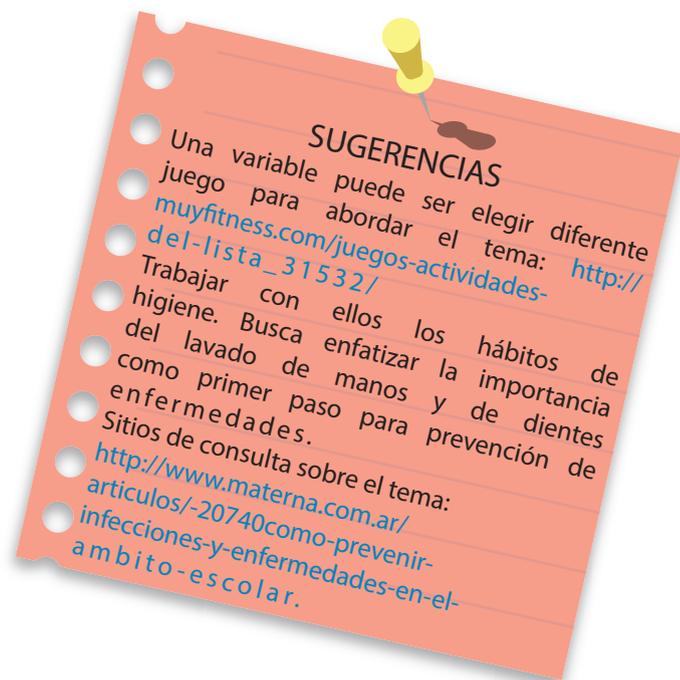
3 Invítalos a “Jugar al agente PDI (Protección de infecciones).” Tendrán que investigar las enfermedades que hubo en su casa y cómo se pueden proteger para que no se repitan. Pregúntales: ¿de qué se enfermaron?, ¿por qué creen que se enfermaron?, ¿les gusta estar enfermos?, ¿por qué?, ¿pudieron evitar enfermarse?, ¿cómo?

4 A cada niño que responda entrégale su escudo PDI y registra la información por categoría:
Nombre del enfermo:

- Enfermedad
- Causas
- Medida preventiva

Comenta con los niños sobre la frecuencia de las principales enfermedades, sus causas y cómo prevenirlas. Pídeles que dibujen los gérmenes.

5 Cierra la actividad con una recapitulación de lo realizado, enfatiza la importancia de lavarse las manos y los dientes, y pregúntales de que enfermedades se pueden prevenir si lo hacen.





LLÁMENLE A LA CRUZ ROJA

Ámbito de formación de la EB y Aprendizaje esperado:

Atención al cuerpo y la salud.
Pensamiento crítico y solución de problemas



Participa en el establecimiento de reglas de seguridad en la escuela y promueve respeto entre sus compañeros y adultos. Práctica medidas básicas de seguridad para preservar su salud, así como para evitar accidentes en la escuela y fuera de ella.

¿Qué necesitas?

Cartulina u hojas blancas
Dibujos del logo de la Cruz Roja
Fotografías o dibujos de: 1) área escolar de juegos infantiles, 2) pelea de niños en el patio escolar, 3) incendio en una escuela, 4) basura acumulada en la escuela, con roedores, 5) escuela inundada.

Desarrollo de la actividad:

Grupo completo

Previo a la actividad prepara imágenes en las que se represente algún accidente, por ejemplo: 1) Un niño que se resbaló y cayó en el patio escolar, 2) incendio en una escuela, 3) basura acumulada en la escuela, con roedores, 4) escuela inundada.



- 1 Pregúntales si han tenido accidentes y cómo los han atendido. Fomenta que dialoguen sobre los accidentes que les han sucedido, que identifiquen las causas y consecuencias de los accidentes, y cómo prevenirlos. Invítalos a elaborar su gorro de la Cruz Roja.

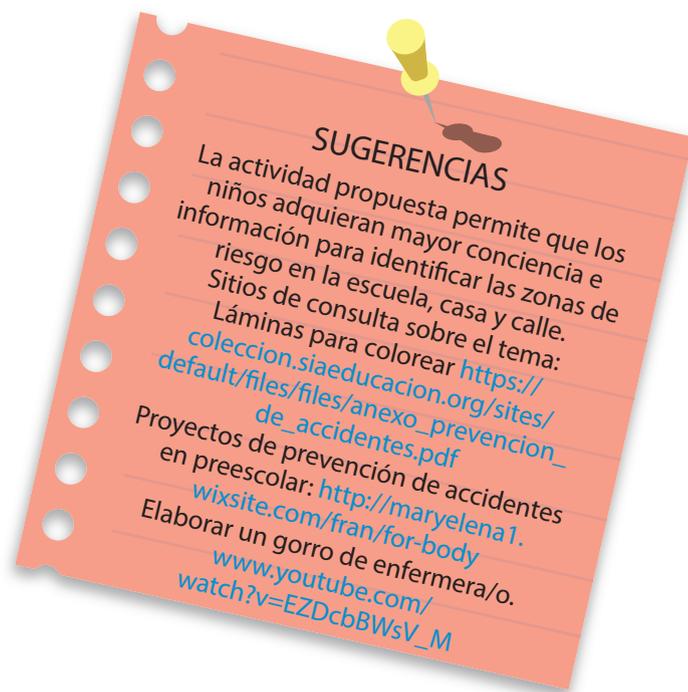


2 Organiza cinco equipos. Sortea una imagen por equipo. Pídeles que se organicen para actuar como voluntarios de la Cruz Roja y atender los accidentes de las imágenes que les tocó. Dale un tiempo adecuado para que acuerden, monitorea su trabajo y oríentalos en caso necesario.



3 Pídeles que compartan al grupo lo que cada equipo decidió hacer en la situación que les correspondió. Pregúntales: ¿qué harían para prevenir el accidente?, ¿qué tipo de atención deben brindar en caso de que ocurra?, ¿por qué es importante conocer qué se debe hacer?

4 Cierra la actividad coordinándolos para que reflexionen sobre los factores de riesgo, que identifiquen riesgos en la escuela, casa y calle. Anota en el pizarrón las aportaciones del grupo y organízalas como reglas de seguridad para los alumnos.





EL DIARIO DEL BUEN COMER

Ámbito de formación de la EB y Aprendizaje esperado:

Atención al cuerpo y la salud
Exploración y comprensión del mundo natural y social



Identifica, entre los productos que existen en su entorno, aquellos que puede consumir como parte de una alimentación correcta.

¿Qué necesitas?

Lámina del plato del buen comer
con imágenes

Copias del formato del plato
del buen comer por alumno, sin
imágenes o con ellas en blanco y
negro.

Hojas o cartulinas blancas

Desarrollo de la actividad:

*Grupo completo /
Trabajo individual*

Previo a la actividad imprime hojas con la imagen del plato del buen comer.

- 1 Inicia la actividad jugando adivinanzas de alimentos. Pregunta si alguien se sabe una, si no; tú dí algunas como: "Blanca por dentro, verde por fuera. Si quieres que te lo diga, espera."
- 2 Después de dar oportunidad para que cada alumno responda una adivinanza, pregúntales que alimentos han consumido ese día y a qué hora. Anótalos en el pizarrón según el tipo de alimento mencionado. Puedes preguntar de 2 días para enriquecer la actividad.
- 3 Pregúntales si les gustaría tener una gran memoria para recordar todo lo que comen. Comenta que se puede lograr si anotamos en un cuaderno lo que comemos todos los días. Escribiendo un diario. del buen comer



- 4 Distribúyeles copias del plato del buen comer, para que inicien su diario. Que inicien dibujando lo que desayunaron, almorzaron o comieron hoy.



- 5 Proyecta el plato del buen comer para que identifiquen los alimentos que consumieron. Si comieron algo que no está en la proyección que lo dibujen fuera del plato. Invítalos a comparar lo que dibujaron en su diario del plato del buen comer

- 6 Cierra la actividad repasando lo que hicieron. Coméntales que el plato del buen comer nos permite orientar lo que comemos para no enfermarnos. Recuérdales cada día que actualicen su diario y reflexionen sobre lo que están comiendo y los beneficios de comer saludable.

SUGERENCIAS

- La educación preescolar puede contribuir mucho a mejorar hábitos alimenticios saludables. De ahí la importancia de que las educadoras brinden orientaciones a niños y familias.
- Sitios de consulta:
 - Formación de hábitos alimentarios y estilos de vida saludables: <https://www.unicef.org/venezuela/spanish/educin9.pdf>, Adivinanzas sobre alimentos: <http://www.bosquedefantasias.com/recursos/adivinanzas-infantiles-cortas/>
 - alimentos-frutas, Información sobre el plato del buen comer: http://www.promocion.salud.gob.mx/dgps/descargas1/programas/1_6_plato_bien_comer.pdf



EL FESTIVAL ME MUERO DE RISA

Ámbito de formación de la EB y Aprendizaje esperado:

Atención al cuerpo y la salud
Convivencia y ciudadanía



Realiza actividad física a partir del juego motor
Incrementar la atención, el aprendizaje y el
pensamiento creativo a través de la risa. Habla
acerca de su familia, sus costumbres y las tradiciones,
propias y de otros. Conoce reglas básicas de
convivencia.

¿Qué necesitas?

Hojas blancas
Lápices de colores
Cartulina blanca, o de color,
con el nombre de cada niño.
Constancias de participación
en el festival

Desarrollo de la actividad:

*Grupo completo
y Familiares*

Antes de llevar a cabo el ejercicio, organízate con las familias para que en su casa les graben o platiquen chistes sobre personas, animales, plantas, sin que sean ofensivos.

1 El día de la sesión inicia contándoles algún chiste e invítalos a jugar al festival de la broma. Pídeles que se inscriban, entrégales una identificación de participantes y dales unos minutos para que preparen sus participaciones a partir de las bromas que les platicaron en casa.

2 Sortea el orden de los participantes. Mientras unos presentan sus bromas, los otros participan como auditorio. Alienta a los niños más tímidos a participar en bina o equipo. Puedes fungir como maestra de ceremonia o invitar a una madre o padre a realizar esa tarea.



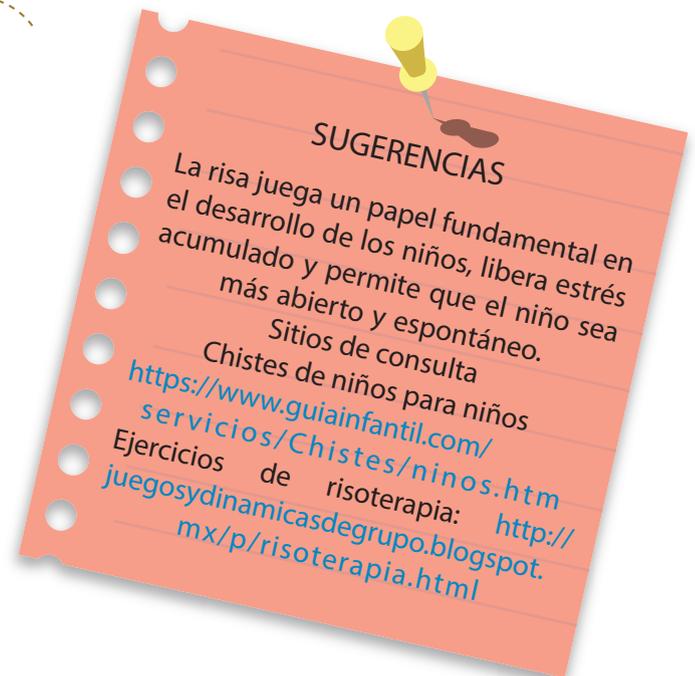
3 Inicia el festival con el orden en que quedaron los niños. Después de cada participación, aparte de aplaudir, irán seleccionando la que más les hace reír. Asegúrate de que participen todos, apóyalos si se traban y asegura que prevalezca un ambiente de alegría y confianza para que todos se expresen.



4 Si es posible graba la sesión o toma fotografías para compartir con los niños y sus familias. Recuérdales que en un festival no hay competencia, sólo participación; por eso todos ganan en experiencia. Puedes dar una constancia de participación.

5

Cierra la actividad felicitando a los niños y familiares. Pregúntales cómo se sintieron, si se divertieron, qué aprendieron. Recuérdales la importancia de la risa para mantener buena salud física y mental. Finaliza pidiendo que realicen un dibujo del chiste que eligieron al final.





LA MÁQUINA DE LOS SUEÑOS

Desarrollo de la actividad:

Grupo completo

Ámbito de formación de la EB y Aprendizaje esperado:

Atención al cuerpo y la salud



Comenta las sensaciones y los sentimientos que le generan algunas personas que ha conocido o algunas experiencias que han vivido. Reconoce situaciones que en la familia, o en otro contexto, le provocan agrado, bienestar, temor, desconfianza o intranquilidad, y expresa lo que siente.

¿Qué necesitas?

Hojas blancas
Lápices de colores

1 Coméntales que van a jugar a la máquina de los sueños. Pídeles que cada quien dibuje un sueño agradable y luego lo exponga al grupo. Cuando terminen coméntales que los expertos todavía no explican lo que significan los sueños: pueden ser sobre los que nos pasó en el día, miedos, alegrías o deseos.

2 Comenta que ahora van a entrar a la máquina de los sueños para ver qué hay adentro. Pregúntales: ¿qué es dormir?, ¿qué es el sueño?, ¿qué es descansar?, ¿es importante dormir? Elabora una tabla con las frecuencias de sus respuestas.

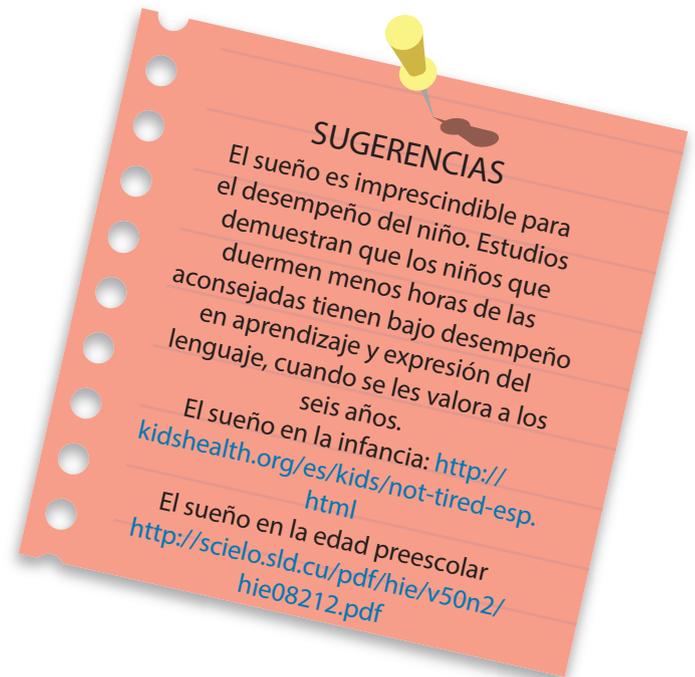


3 Forma binas entre amigos para que realicen una entrevista a su compañero y conocer sus rutinas de descanso y sus sueños. Tú les leerás las preguntas, y darás tiempo para que la comenten.



4 Las preguntas sugeridas son: ¿a qué hora te duermes y a qué hora despiertas?, ¿qué haces antes de dormir?, ¿qué haces cuando no puedes dormir?, ¿en qué sueñas más: en personas, animales, juguetes, plantas o qué?, ¿cuál es el sueño que más te ha gustado? Comenta en general lo que respondieron.

5 Para finalizar, haz un resumen de lo que comentaron en la actividad. Retoma los principales hallazgos que encontraste en el grupo sobre el sueño, y recuérdales la importancia de que cuando no dormimos, no descansamos bien y podemos tener problemas de salud y de memoria, además que en nuestro estado de ánimo podríamos estar molestos..





Ficha Introductoria

Leer y escribir en lengua indígena

Esta línea aborda el campo formativo Lenguaje y comunicación del Nuevo Modelo Educativo. Contribuye a que en las escuelas de tiempo completo, de las cuales un porcentaje significativo se ubica en zonas rurales e indígenas, o atienden a población de los pueblos originarios, se garantice el derecho a la educación con pertinencia lingüística y cultural de todas las niñas y niños del país.

Como las demás Líneas de Trabajo Educativas, la de *Leer y escribir en lengua originaria* facilita que la educadora lleve a cabo procesos marcados en la Propuesta Curricular para Educación Obligatoria 2016 del Nuevo Modelo Educativo como: la integración disciplinar, vinculando el trabajo en la lengua tanto con el pensamiento matemático, como con la exploración y comprensión del mundo natural y social, y el desarrollo personal y social de sus alumnos, sea en el aspecto artístico y de la creatividad, en el desarrollo corporal y de salud o en lo emocional.

Las actividades que se proponen favorecen que niñas y niños analicen y experimenten su lengua, vivan la vinculación con su contexto social y escolar, articulen sus interacciones personales con el entorno, ejerciten la resolución de problemas reales y significativos, analicen la información y los conocimientos lingüísticos de su lengua, todo ello desde el enfoque de sus derechos humanos como pueblos originarios.

Se ofrecen a la educadora estrategias que le ayuden a promover en sus alumnos, lo que sugiere el Nuevo Modelo Educativo en el campo formativo de la Lengua materna y literatura en las lenguas originarias :

- Las prácticas de oralidad, lectura y escritura en su lengua materna.
- El uso de la oralidad, la lectura y la escritura con fines sociales y comunicativos.
- El desarrollo de capacidades para producir e interpretar diversos tipos de textos.
- La valoración y práctica de su lengua materna originaria como lengua de comunicación, aprendizaje e interacción social, como medio para reflexionar sobre la lengua misma y el mundo.
- El fortalecimiento de su derecho a los valores lingüísticos y culturales.
- La participación cognitiva, social y emocional en las prácticas lingüísticas en distintos contextos.



Ficha Introductoria

Leer y escribir en lengua indígena

Las actividades que se proponen, todas desde un enfoque lúdico; busca que las niñas y niños de preescolar adquieran algunos de los aprendizajes claves , como:

- Expresen emociones, gustos e ideas en su lengua materna, sea ésta el español o una lengua indígena.
- Usen el lenguaje para relacionarse con otras personas.
- Identifiquen situaciones de conversación oral, de comunicación escrita y de comunicación oral, en la casa y comunidad.
- Identifican y practican diálogos previos para contar un cuento
- Escuchan narrativas y crónicas de acontecimientos y fenómenos
- Practican normas culturales para dar la palabra, escuchar y habla
- Hacen un libro con texto e imágenes
- Anticipan títulos y contenidos de un texto
- Respetan las normas de convivencia al opinar y trabajar

Para desarrollar las actividades de esta Línea, es conveniente que la educadora:

- Desarrolle las actividades de las LTE en lengua originaria, hablando, leyendo y escribiendo con sus alumnos en la lengua materna.
- Haga énfasis en la educación inclusiva con enfoque intercultural, atendiendo las formas y reglas socioculturales que caractericen a la interacción social y comunitaria del contexto escolar.
- Favorezca siempre que los alumnos se expresen en su lengua materna en el salón de clases y fuera de ella.
- Dedique unos minutos diarios a profundizar en su conocimiento y comprensión de los intereses y necesidades de los alumnos y personalizar así la enseñanza y aprendizaje para y de cada uno.
- Asuma una función de facilitadora del aprendizaje, permitiendo que los alumnos construyan a su ritmo, y por sí mismos, las respuestas a las preguntas o desafíos que les plantea.



Leer y escribir en lengua indígena

MÁS SABE EL ABUELO

Ámbito de formación de la EB
y Aprendizaje esperado:

Lenguaje y Comunicación
Desarrollo artístico y creatividad



Formula preguntas sobre lo que desea o necesita saber acerca de algo o alguien, al conversar y entrevistar a familiares o a otras personas. Identifica los temas de historias cortas.

¿Qué necesitas?

Videograbadora o
celular en modo de
grabación
Hojas blancas
Colores

Desarrollo de la actividad:

Grupo completo

1

Invita a un abuelo de la comunidad a platicar historias del pueblo, y a lo que jugaba, cuando era niño. Pide su autorización para videograbarlo. Invita a los niños a jugar a los detectives para investigar a qué jugaban antes las personas. Aliéntalos para que piensen las preguntas al invitado.

2

Después de la presentación y plática del abuelo, pide a los niños que hagan preguntas sobre a qué jugaba, con qué, con quién, dónde, qué comía, si fue a la escuela y toda aquella otra que quieran hacerla. No se te olvide grabar la sesión.



4

Pídeles que platiquen lo que recuerdan de la conversación, y que digan qué le preguntarían, si vinieran al salón: un médico, un policía, un promotor social, al señor de la tienda, un extraterrestre, un turista, un payaso, un mago. Que hagan un dibujo de uno de estos personajes.

3 Pide a los niños que hagan un dibujo de regalo para el invitado, y después de entregársela le agradeces su plática, su tiempo y lo despiden con un aplauso y abrazos. No olviden tomarse la foto con el abuelo y los niños.

SUGERENCIAS

Si cuentas con tiempo, o en otra sesión, vean la grabación de la entrevista y pregúntales qué se les pasó preguntar, si comprenden lo que el invitado les platicaba y lo que ellos preguntaban, de qué otra forma se puede preguntar lo mismo, si se sintieron escuchados.



Desarrollo de la actividad:

*Grupo completo***NO PELEO POR QUE ME VEO FEO**

Ámbito de formación de la EB
y Aprendizaje esperado:

Lenguaje y comunicación
Desarrollo Emocional



Escucha la narración de anécdotas, expresa qué sucesos o pasaje le provocan reacciones.
Escucha para la comprensión y resolución de diferencias.

¿Qué necesitas?

Imágenes con niños en actitud de resolver de manera positiva los conflictos que enfrentan: respirar contando hasta 10, caminar, correr, escuchar música, alejarse del niño con el que se tiene el conflicto, comentárselo a un adulto.

1

Coméntales que les vas a narrar una historia que te puso triste porque incluye un conflicto entre niños: diles qué pasó, cómo surgió, se desarrolló y concluyó. Al terminar pídeles su opinión sobre la historia, e invítalos a jugar a los consejeros para ayudar a otros a resolver sus problemas.

2

Solicítales que narren conflictos que hayan tenido, por qué surgió, cómo lo resolvieron. Analicen uno de ellos: ¿hubo insultos y golpes?, ¿qué sintieron?, ¿qué piensa ahora al recordarlo?, ¿hay formas de resolver los conflictos de manera pacífica y justa? Permite que dialoguen entre ellos. Anota en el pizarrón sus intervenciones.



3

Muéstrales las imágenes y pide que comenten lo observado. Explícales que cuando uno se enoja es mejor aceptarlo, respirar profundamente y contar hasta 10, caminar, correr, escuchar música; esto permite pensar mejor en el problema y buscar soluciones pacíficas, alejarse del niño que está molestando y platicárselo a alguien.

4

Cierra la actividad pidiéndoles que repasen lo que hicieron, las historias de conflicto que escucharon, las sugerencias y respuestas que dieron, las imágenes comentadas. Que digan lo que aprendieron para resolver conflictos en la comunidad y que lo comenten con sus papás, hermanos y amigos.

SUGERENCIAS

Aprovecha cada conflicto entre los niños como oportunidad para que se auto-observen, se conozcan a sí mismos, vean qué es lo que les hace enojarse y pelearse y de cómo pueden resolverlo sin llegar a las manos. Coméntales que son más valientes si evitan las peleas y platican.



Leer y escribir en lengua indígena

Desarrollo de la actividad:

*Grupo completo /
Trabajo individual*

YA SÉ LO QUE DICE EL PERIÓDICO

Ámbito de formación de la EB
y Aprendizaje esperado:

Lenguaje y comunicación
Desarrollo artístico y creatividad



Explora diversidad de textos informativos, literarios y descriptivos, y conversa sobre el tipo de información que contienen partiendo de lo que ve y supone. Describe lo que observa en diferentes imágenes.

¿Qué necesitas?

Cartulina grande
Hojas blancas
Plumas y plumones
Periódicos o revistas viejas, uno por alumno; o bien, imágenes del mismo material.

Previo a la actividad, recupera de Internet imágenes de periódicos y/o revistas, o elabóralas en una cartulina.

1 Pídeles que comenten si conocen los periódicos y/o revistas, para qué sirven, qué secciones tienen o qué hay en ellos. Muéstrales la imagen o dibujo del periódico o revista.

2 Invítalos a leer el periódico y/o revista, que observen que hay letras mayúsculas y minúsculas, imágenes y números, que identifiquen las letras y palabras que reconocen. Léales el título de una noticia y pídeles que comenten lo que suponen que dirá. Solicita que dibujen algo relacionado con la noticia leída.



4

Cierra la sesión preguntándoles que fue lo que hicieron, qué aprendieron, qué les gustó. Solicita que dibujen la imagen que seleccionaron. Recupera los dibujos que hicieron para que organicen una exposición.

3

Diles que van a jugar a leer el periódico y/o revista y que pasen a comprar uno de los que trajiste. Pídeles que seleccionen una imagen, la observen y expresen lo que ven, qué que digan que dirá el texto, qué palabras reconocen, qué nombre le pondría a la imagen.

SUGERENCIAS

Con recortes de periódicos o revistas, o dibujos, los niños pueden elaborar su propio periódico, ya sea grupal o individual, para poner noticias sobre ellos, su familia, su escuela, sus juegos y juguetes, sus amigos. Reflexiona en qué te dicen las imágenes que seleccionan.



Leer y escribir en lengua indígena

Desarrollo de la actividad:

*Grupo completo /
Trabajo individual*

TANDA DE FANTASMAS

Ámbito de formación de la EB
y Aprendizaje esperado:

Lenguaje y comunicación



Escucha la narración de leyendas, expresa qué sucesos o pasaje le provocan reacciones

¿Qué necesitas?

Hojas blancas
Lápices de colores

1 Coméntales que van a jugar a los fantasmas. Pregúntales si saben lo que es una leyenda, obtén sus ideas al respecto. Nárrales, de manera dramatizada, una leyenda sobre fantasmas que conozcas. Pídeles que hagan un dibujo de la leyenda que acaban de escuchar.

2 Solicítales que platicuen en su lengua alguna leyenda sobre fantasmas que le hayan contado sus papás o abuelos. Permite que participen el mayor número posible de niños. Oriéntalos con preguntas para que la narración sea secuencial: inicio, desarrollo, cierre. Si no conocen alguna leyenda, entre todos imaginen una.



4 parte que más les gustó de la leyenda.

Para cerrar la sesión, pregúntales: sobre lo que hicieron al principio, qué sintieron al escuchar la leyenda, si les gustaron las leyendas, si se las van a platicar a sus papás y hermanos.

3 Pide a los que no narraron que repitan la leyenda que más les gustó. Entre todos ayúdenles a completar el mayor número de detalles.

Al terminar, pregúntales cómo empezó la leyenda, qué siguió después y cómo terminó. Hagan un dibujo sobre la

SUGERENCIAS

Puedes tomar la leyenda o historia que más le gusta a cada niño, y que una vez a la semana la vaya platicando pero agregando siempre cada vez más detalles de los personajes, del lugar donde sucede, de los eventos narrados, etcétera.



Leer y escribir en lengua indígena

YA SÉ LO QUE SIGNIFICA MI NOMBRE

Ámbito de formación de la EB
y Aprendizaje esperado:

Lenguaje y comunicación



Utiliza el conocimiento que tiene de su nombre y otras palabras para escribir algo que quiere expresar.

¿Qué necesitas?

El significado de los nombres de cada alumno. Puedes consultar algunas de las páginas electrónicas que abordan este tópico. Por ejemplo, <http://www.significado-de-nombres.com/>
Tarjetas blancas
Palitos de madera

Desarrollo de la actividad:

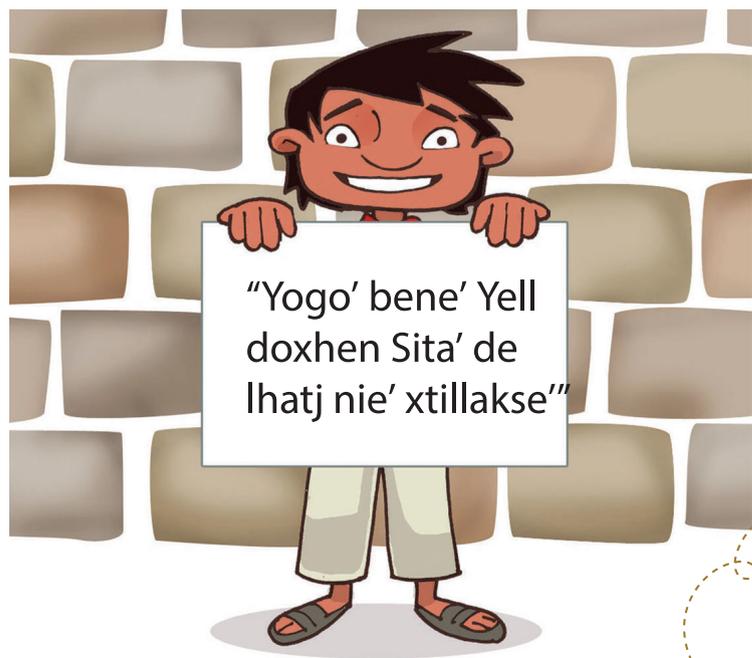
Individual

1

Pídeles que se sienten de acuerdo a la letra con que inicia su nombre. Cada uno dice cómo se llama, dile lo que significa. Pregúntales si conocen a algún niño que no tenga nombre. Comenta que todas las personas tenemos nombre y ese es un derecho humano.

2

Solicita que escriban su nombre en una tarjeta, péguenla a un palito y que jueguen. Pídeles que comenten su juego. Pásalos al pizarrón a escribir lo que acaban de platicar; apóyales para que expresen sus ideas. Comenta lo que escribieron, destaca su nombre y las palabras nuevas utilizadas.



“Yogo’ bene’ Yell
doxhen Sita’ de
lhatj nie’ xtillakse”

3

Pídeles que escriban, o dibujen, sus respuestas a: ¿Qué me gusta de mi papá?, ¿En qué tareas ayudo a mi familia?, ¿Qué me gusta de mi pueblo?, ¿Cuál es mi comida favorita?, ¿Quién se llama igual que yo en mi familia?, ¿Cuál es la canción favorita de mi abuela?

4

Cierra la actividad recordándoles lo que hicieron, los significados de sus nombres, al jugar con las tarjetas con sus nombres, lo que escribieron en el pizarrón y sus respuestas a las preguntas. Interrógalos si les gustó la actividad, qué fue lo que no les gustó, y qué aprendieron.

SUGERENCIAS

Pídeles que busquen en su casa, la escuela, la comunidad, otros niños que se llamen igual que ellos para que les platicuen lo que significan sus nombres, y que les pregunten a sus papás si ya sabían ese significado y que les platicuen por qué le pusieron ese nombre.



Leer y escribir en lengua indígena

COMIDA QUE SANA

Ámbito de formación de la EB
y Aprendizaje esperado:

Lenguaje y comunicación
Atención al cuerpo y la salud.



Identifica lo que se lee en el texto escrito, y que leer y escribir se hace de izquierda a derecha y de arriba abajo. Conoce y practica cuidados que requiere el cuerpo.

¿Qué necesitas?

Hojas blancas
Recetario
Proyector

Desarrollo de la actividad:

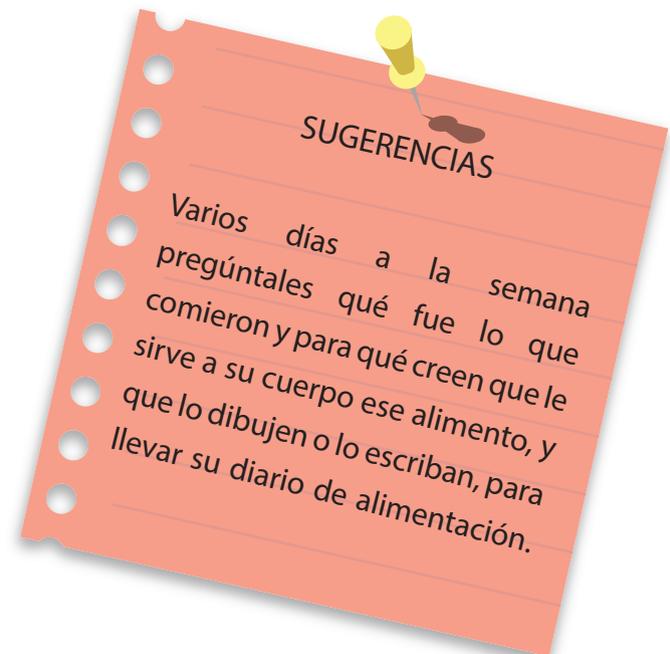
*Grupo completo /
Trabajo individual*

- 1 Selecciona recetas de alimentos acostumbrados en las casas de los niños, con sus propiedades curativas. Prepara un texto que describa los alimentos y sus propiedades, utilizando las formas discursivas de la lengua materna de los estudiantes. Puedes proyectarlo en pantalla o bien escribirlo en hojas grandes o en el pizarrón.
- 2 Coméntales que van a jugar a “la cocinita”. Pregunta qué comieron ayer y si saben qué ingredientes tenían, y para qué le sirven al cuerpo. Anota en el pizarrón sus respuestas. Pídeles que dibujen una de las comidas, y que jueguen a prepararla niñas y niños por igual.



4 Coméntales que el recetario es una forma de escribir para que alguien haga comida. Repasa lo que hicieron en la sesión, enfatiza los beneficios para la salud de lo que comen, pregúntales si les gustó la actividad, qué aprendieron, y que pregunten a sus padres si usan un recetario.

3 Léeles un recetario, muéstralo para que lo vean. Lee una receta y ellos la repiten, incluye los beneficios a la salud. Lleva la lectura indicando con el dedo su dirección. Hagan otras lecturas y pasa a varios niños para que marquen con sus dedos, o algún señalador, lo que leen.





Ficha Introdutoria

Expresar y crear con arte

El nuevo modelo educativo enfatiza que las niñas y los niños mexicanos desde preescolar han de formarse integralmente, mediante estrategias que auspicien también el desarrollo de sus emociones, y tengan contacto con las artes y la cultura en general.

La Línea de Trabajo Educativa *Expresar y crear con arte*, contribuye a lograr el perfil de egreso relacionado con la apreciación de la belleza, el arte y la cultura, pues mediante las actividades sugeridas las niñas y los niños de preescolar reconocen diversas manifestaciones del arte y la cultura, valoran la dimensión estética del mundo y son capaces de expresarse con creatividad. Para ello, tanto la educadora como el alumnado, experimentan, exploran y disfrutan las distintas manifestaciones artísticas, sean musicales, sonoras, visuales, pláticas, dancísticas o teatrales, y se inspiran para realizar sus propias creaciones.

Al trabajar la Línea *Expresar y crear con arte*, la educadora:

- Propicia espacios para que las y los alumnos desarrollen habilidades de expresión y apreciación artísticas.
- Alienta que las y los alumnos en el aula desplieguen procesos creativos a partir de retos, desafíos y estímulos que potencien su curiosidad, iniciativa, imaginación, la espontaneidad y capacidad de disfrute.
- Promueve la equidad en el acceso a la cultura y las artes, la libertad de expresión y de elección, con lo que el niño adquiere la experiencia con el máximo número de vocaciones a fin de que vaya descubriendo la suya.
- Asegura que el alumnado aprecie la belleza a través del arte y cultiven el deseo de procurarla en todos los aspectos de su vida.
- Alienta la expresión propia y la capacidad creadora del alumnado.
- Realiza propuestas lúdicas con carácter formativo para el desarrollo del pensamiento artístico y capacidad creadora de las y los alumnos.
- Estimula la sensibilidad, la imaginación y la creatividad de niñas y niños.
- Propicia un ambiente de participación y creatividad
- Crea espacios para que el alumnado exprese su mundo interior, y lo comparta, mediante distintas experiencias estéticas y con diversos lenguajes artísticos: artes visuales, expresión corporal, danza, música y teatro.



SOÑÉ QUE MI CUERPO SONABA

Ámbito de formación de la EB
y Aprendizaje esperado:

Apreciación y expresión artísticas



Expresa, por medio del cuerpo, sensaciones y emociones en acompañamiento al canto y de la música. Reproduce secuencias rítmicas con el cuerpo o con instrumentos.

¿Qué necesitas?

Nuestro cuerpo
Celular en modo de grabación

Desarrollo de la actividad:

Grupo completo

Previamente elige una canción corta, para reproducir en el aula con tu celular.

1 Pregúntales si han visto y escuchado una orquesta. Explícales que es un grupo de músicos que tocan juntos en fiestas. Invítalos a jugar a la orquesta: ¿Saben tocar algún instrumento? ¿Qué instrumento musical les gustaría ser?

2 Una vez que todos hayan elegido que instrumento serán y antes de hacer los sonidos, pídeles que se relajen para no lastimarse. Coordínalos para que traten de interpretar la canción, con los sonidos de su cuerpo tratando de imitar el instrumento que escogieron. Graba en el celular su interpretación



4

Quando terminen de tocar. Pregúntales: ¿Cómo se sintieron?, ¿Pudieron comunicar algo con su cuerpo?, ¿Qué partes del cuerpo utilizaron?, ¿Pudieron sentir y expresar sus emociones?, ¿Qué emociones sintieron?, ¿Saben cómo se llama la canción que tocaron? Vean la grabación de la interpretación y solicítales sus comentarios de manera abierta y general.

3

Coméntales que los instrumentos serán sus cuerpos. Pregúntales: ¿Creen que podemos producir sonidos con el cuerpo? Qué den ejemplos. Explícales qué sonidos del cuerpo comunican alegría, tristeza o enojo. Realiza sonidos con tu cuerpo, para que te vean: chasquea, aplaude, zapatea. Luego pídeles que realicen sus sonidos sobre esas emociones.

SUGERENCIAS

En distintas ocasiones invítalos a generar sonidos con distintas partes de su cuerpo para que lo exploren, tanto en sus partes externas como internas. Recuerda que los niños son capaces de percibir más frecuencias que los adultos. Pueden producir silbidos, palmadas, pisadas, percusiones sobre los muslos, taconazos, vocalizaciones.



UN PASEO POR EL PUEBLO

Ámbito de formación de la EB
y Aprendizaje esperado:

Apreciación y expresión artísticas



Expresa, por medio del cuerpo, sensaciones y emociones en acompañamiento al canto y de la música. Reproduce secuencias rítmicas con el cuerpo o con instrumentos.

¿Qué necesitas?

Cartulinas de colores
Imágenes (fotografías o dibujos) sobre distintos lugares de la comunidad (el parque, los monumentos, el cine, la iglesia, el mercado, la tienda de abarrotes, la farmacia, la escuela, las áreas deportivas, la entrada y salida de la comunidad, etcétera)
Para hacer una cámara fotográfica de cartón:
<http://charhadas.com/articulo/-2195390-como-hacer-una-camara-de-fotos-de-carton>

Desarrollo de la actividad:

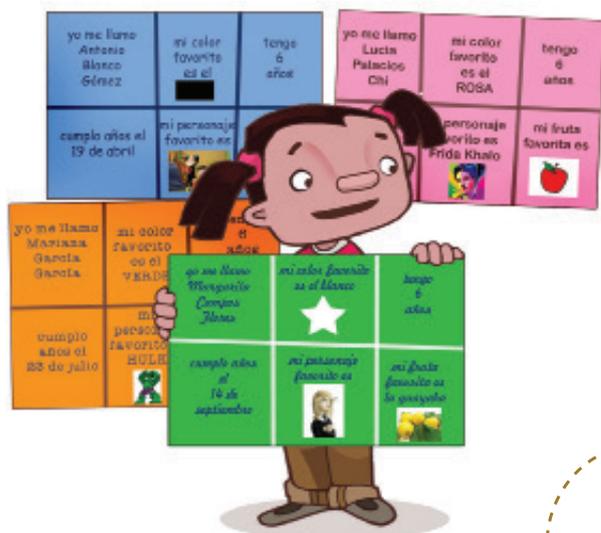
Grupo completo

1

Siéntalos en círculo e invítalos a jugar al turista. Pregúntales qué lugares conocen de la comunidad, pide que los describan y dibujen. Registra y comenta sus respuestas.

2

Invítalos a elaborar sus lentes de turista y sus cámaras fotográficas de cartón para que graben y fotografíen los lugares que van a visitar, puedes emplear los formatos y dibujos que se adjuntan, o bien visita previamente las páginas sugeridas sobre cómo elaborar unas gafas y cámara de cartón.



4

Al terminar el recorrido comenten lo observado: cuáles conocían, qué vieron, qué recuerdos tienen de esos lugares. Compárteles la información sobre cada sitio, pídeles que dibujen lo que más les gustó. Pregúntales si les agradó ser turistas en su comunidad, a qué lugares volverían, que harían para que no desaparezcan.

3

Previamente por el salón y escuela pondrás dibujos y fotografías de los lugares más tradicionales de la comunidad. Coordínalos para que los recorran y tomen fotografías o graben (dibujen) lo que ven. Dales información mínima sobre los lugares: ubicación, fecha de construcción, usos por la comunidad, entre otros.

SUGERENCIAS

Aprovecha los dibujos que hagan para comentarles que todo lo que hacemos es cultura que hay que aprender a apreciar; pues es algo que alguien hizo para los demás y tiene un valor porque permiten que nuestra vida sea mejor.



YO PUEDO PINTAR ESO

Ámbito de formación de la EB y Aprendizaje esperado:

Apreciación y expresión artísticas



Expresa, por medio del cuerpo, sensaciones y emociones en acompañamiento al canto y de la música. Reproduce secuencias rítmicas con el cuerpo o con instrumentos.

¿Qué necesitas?

Obras de pintores famosos (adjuntas)
Pinturas diversas
Crayolas de cera y/o madera
Cartulinas o cartoncillos

Desarrollo de la actividad:

Grupo completo

Previo a la actividad, recopila algunas obras pictóricas famosas. Investiga datos sobre ellas. Cópialas para proyectarlas en pantalla o la pared. Aquí se incluyen algunas de las pinturas consideradas.

1 Invita a los niños a jugar al artista pintor. Muéstrales las imágenes de las pinturas, señalando el nombre de la obra y su autor. Dialoga con ellos sobre las pinturas como obras de arte, cuáles de esas obras ya habían visto, si les gustan o no y por qué.

2 Pregúntales cuál obra les gustó. Pídeles que la vean bien, que digan qué ven, qué está dibujado, qué colores usó el pintor, qué emoción sienten al ver esa obra (alegría, tristeza, enojo). Repíteles el nombre del autor, expresa qué representa la obra según el autor o según tú.



4

Repasa lo que hicieron, lo que percibiste en ellos cuando estaban viendo las obras y cuándo las dibujaron, felicitálos por los dotes de pintor que mostraron. Pregúntales cómo se sintieron, qué les gustó de lo que hicieron y qué no, si les gustaría ser artistas pintores de grandes.

3

Distribúeles cartulinas y colores. Pídeles que dibujen la pintura que más les gustó, que traten de expresar lo que sienten al dibujar. Sugíédeles que se lleven su pintura a su casa y expliquen a su familia qué obra pintaron, qué sintieron al pintarla y los datos que recuerden de ella.

SUGERENCIAS

Organiza actividades semejantes con pinturas que te parezcan interesantes, sean sobre un tema determinado (el cuerpo humano, el cielo, los árboles, las hadas, etcétera) o en general; para que las copien y analicen. En el último bimestre organiza una exposición de los dibujos de los niños.



ADIVINA, ADIVINADOR CON QUÉ RITMO SE MUEVE MI CORAZÓN

Ámbito de formación de la EB
y Aprendizaje esperado:

Apreciación y expresión artísticas



Expresa, por medio del cuerpo, sensaciones y emociones en acompañamiento al canto y de la música. Reproduce secuencias rítmicas con el cuerpo o con instrumentos.

¿Qué necesitas?

Música grabada de diferente ritmo: clásica, relajación, popular, folklórica, u otras.

Tarjetas con imágenes de niños en diversos estados de ánimo y emociones, similares a la adjunta.

Desarrollo de la actividad:

*Grupo completo /
Trabajo individual*

Previo a la actividad, selecciona música de diferentes ritmos.

1 Pídeles que se sienten, cierren los ojos y sientan su respiración. Ponles música relajante. Después diles que abran los ojos. Muéstrales las tarjetas e identifiquen qué estado de ánimo expresa lo que sentían cuando estaban relajados, cuando venían a la escuela.

2 Invítalos a adivinar qué estado de ánimo indica la música que escucharán y a que muevan su cuerpo, o bailen, para expresar lo que sienten. Pídeles que primero escuchen la música unos segundos con los ojos cerrados, adivinen el ritmo y luego muevan su cuerpo o bailen.



4

Cierra la actividad, y comenta lo que realizaron durante el ejercicio, enfatiza lo que expresaron sobre sus emociones. Pregúntales si les gustó lo que sintieron, si consideran que cuando estén tristes oír música los alegraría, si en su casa escuchan música, si bailan, si de grandes les gustaría ser bailarines.

3

Inicia con cualquier ritmo, después de unos minutos de que se muevan o bailen, para la música y pídeles que describan lo que sintieron. Escribe lo que te comente cada niño. Repite la actividad con otro ritmo, hasta que escuchen y bailen todos los ritmos.

SUGERENCIAS

Al iniciar el día de labores, al regresar del receso, antes de salir, invítalos a bailar para relajarse, y hacerlos sentir felices. Ponles música de todos los géneros, pero sobre todo clásica y de relajación que ayudan a sentirse bien en lo físico, lo emocional y lo intelectual..



AY CALACAS CON MATRACAS, QUE A TODO EL MIEDO;
!NOS SACAN

**¡AY CALACAS CON MATRACAS, QUE
A TODOS EL MIEDO NOS SACAN!**

Ámbito de formación de la EB
y Aprendizaje esperado:

Apreciación y expresión artísticas



Expresa, por medio del cuerpo, sensaciones y emociones en acompañamiento al canto y de la música. Reproduce secuencias rítmicas con el cuerpo o con instrumentos.

¿Qué necesitas?

Figuras de calaveras
Cartulinas
Colores
Tijeras
Ligas
Video sobre el día de muertos

Desarrollo de la actividad:

Grupo Completo

Previamente selecciona historias y rimas relacionadas con el día de muertos.

1

Pregúntales si saben cuándo es y qué se celebra el día de muertos. Invítalos a jugar a las calaveras: van a dibujar, colorear, recortar y pegarlas en los cartoncillos para hagan sus máscaras y/o las intercambien.

2

Pídeles que te narren alguna historia que conozcan relacionada con el día de muertos, cómo lo celebran en su familia, si van o no al cementerio, qué hacen allí, qué se necesita para recordar ese día. Comenta las historias que platicuen y que las representen de manera libre.



3 Pídeles que escuchen el video sobre historias del día de muertos, que incluya rimas o calaveritas. Pregúntales: de qué trató el video, quién salió, qué dijo, si les gustó o no, qué les gustaría haber visto u oído, cómo hubieran hecho ustedes lo que salió en el video.



4 Muéstrales por escrito las calaveritas rimadas que salen en el video. Luego preséntales calaveritas incompletas para que les pongan la palabra faltante que rime. Por ejemplo: "A los niños que van a preescolar/les gusta mucho___ (jugar, dibujar). / Por eso cuando vino la calaca/todos se pusieron a ___ (temblar, llorar)."

5 Pídeles que cierren los ojos, y narra lo que hicieron durante la actividad: lo que platicaron sobre el día de muertos, cuando hicieron sus calaveras, cuando narraron cómo celebran en sus casas el día de muertos, cuando vieron el video, y cuando leyeron calaveritas y las completaron.

SUGERENCIAS

Invítalos a que realicen máscaras y rimas acordes cuando sea el día de carnaval, al iniciar las estaciones del año, el 15 de septiembre, o en el cumpleaños tuyo y de cada niño.



JUEGO Y ME DIVIERTO GRATIS

Ámbito de formación de la EB y Aprendizaje esperado:

Apreciación y expresión artísticas



Expresa, por medio del cuerpo, sensaciones y emociones en acompañamiento al canto y de la música. Reproduce secuencias rítmicas con el cuerpo o con instrumentos.

¿Qué necesitas?

Imágenes de niños jugando con objetos naturales: tierra, madera, árboles, animales domésticos, agua, aire, piedras, semillas, flores, etcétera.

Materiales naturales para jugar: piedras chicas, hojas, pedazos de ramas de árboles, flores secas, cuerdas.

Desarrollo de la actividad:

Grupo Completo

Previo a la actividad prepara imágenes de niños jugando con objetos de la naturaleza (tierra, madera, árboles, animales domésticos, agua, aire, piedras, semillas, flores, etcétera).

1 Dialoguen sobre sus juegos y juguetes favoritos, el tiempo que dedican a jugar, con quién lo hacen. Anota sus respuestas con las respectivas frecuencias.

2 Coméntales que verán imágenes de niños jugando. Al mostrarlas, que te digan cuáles de esos juegos han practicado y por qué les gustan. Que observen que los niños se ven contentos sin juguetes modernos. Pregúntales si creen que para jugar y divertirse siempre se tiene que tener juguetes de plástico.



4 Pídeles que se sienten, cierren los ojos y recuerden lo que hicieron y lo platicuen. Dales tiempo para que todos se expresen y luego nárrales lo que hicieron con los juguetes. Pídeles que te comenten cómo se sintieron, si quieren volver hacer otro día la actividad con los juguetes naturales.

3 Invítalos a jugar con objetos naturales, que comenten que jugarían, con quién les gustaría jugar. Pídeles que escojan el material de su preferencia y salgan al patio. Observa los distintos aspectos: cómo juegan, con quién, como emplean su imaginación y creatividad, qué juguetes diseñan, qué espacios del patio utilizan, etcétera.

SUGERENCIAS

Pregúntales todos los días a qué y con qué jugaron el día anterior o el fin de semana, para ayudarles a valorar la importancia de estar en contacto con la naturaleza y que sea algo que no se pierda en las comunidades, indígenas o no.



Ficha Introductoria

Aprender con TIC

La generación a la que pertenecen las niñas y niños de preescolar viven en un contexto de cambio rápido y constante; por lo que el aula en la que se forman no puede estar anclada en el pasado, ni ser ajena a los cambios educativos que se producen.

La vida de las nuevas generaciones está marcada en su relación con las redes sociales a través de los teléfonos celulares, las tabletas, las laptops y los juegos de video; con la consecuente posibilidad de que se caiga en su uso excesivo que altera el comportamiento y las formas de convivencia de niños, jóvenes así como de adultos.

De acuerdo con el Modelo Educativo de la SEP 2018, en ese contexto le corresponde la educación en general, y a la preescolar en particular, asegurar que los niños cuenten con acceso equitativo al conocimiento y con las capacidades críticas y autocríticas para que disfruten de sus beneficios sin caer en adicciones, desarrollen prácticas del pensamiento que les permitan procesar la información de manera consciente y generar las actitudes compatibles con la responsabilidad personal y social en el manejo de dichas tecnologías.

La línea de trabajo educativo *Aprender con TIC* pretende que la educadora:

- Favorezca el acercamiento de las y los alumnos a estas tecnologías, de forma racional, con un propósito específico y de manera innovadora.
- Innove sus aprendizajes y la del alumnado, a través de estos recursos.
- Desarrolle habilidades para la colaboración, la innovación y la creatividad a escala grupal e individual.
- Asegure que las y los alumnos aprendan a valorar los alcances y las limitaciones de la ciencia y la tecnología en el conocimiento de los seres vivos y sus implicaciones éticas en la salud y el ambiente.
- Fortalezca el desarrollo de habilidades del pensamiento crítico y autocrítico.
- Cree ambientes de aprendizaje que estimulen a los alumnos a pensar, hacer, sentir y comunicar.

Las fichas proponen actividades mediante las que se ponen en práctica: la investigación en la red, el trabajo en colectivo, la lectura en distintos formatos, pero, sobre todo, el desarrollo en el docente y el alumnado, de habilidades para investigar, el pensamiento crítico, la reflexión y el análisis, así como la colaboración con sus iguales.

Al ser una línea de trabajo transversal, el presente fichero pone a disposición de los profesores, diversas estrategias didácticas y lúdicas que pueden ser trabajadas de forma conjunta a las asignaturas del plan y programas de estudio, o bien, de forma específica para adentrarse en las innovaciones cotidianas de las TIC.



PARA CONOCER HAY QUE ESCUCHAR

Ámbito de formación de la EB
y Aprendizaje esperado:

Lenguaje y comunicación.
Colaboración y trabajo en equipo.



Explica qué sensaciones le provocaron
los efectos de sonido, música, iluminación
y expresiones del cuento.

¿Qué necesitas?

Audio cuento “El pollito curioso”
Computadora o DVD
Cartulina
Hojas blancas y de colores
Plumones
Colores
Pegamento
Tijeras

Desarrollo de la actividad:

Grupo completo

1 Reúnelos en círculo y explícales que van a escuchar el audio cuento “El pollito curioso”. Dales una breve introducción sobre el cuento o pregúntales de qué se



2 Pídeles que te platiquen lo que entendieron del cuento, qué fue lo que más les gustó, lo que no les gustó, que te mencionen qué cambios de voces escucharon, en qué lugar se imaginan que se desarrolló la historia.



4

Organiza al grupo, diles que van a jugar a ser cuenta cuentos y tienen que inventar una historia entre todos, que se imaginen los personajes, vestuario, lugar donde se presente el cuento. Coméntales que debe contener un inicio, desarrollo y cierre.

3

Invítalos a jugar el papel de escenógrafos: menciónales que tiene que imaginar, dibujar, pintar, recortar, pegar, el lugar donde quieren que se presente la obra que ellos representarán. Así mismo coméntales que comiencen el diseño de su vestuario

5 Prepáralos para la presentación de la historia, pregúntales si desean que sus compañeros de otros grados o padres familia vengan a ver su obra, acuerden el día y la hora en la que la van a presentar.

SUGERENCIAS

Podrías organizar una obra de teatro con otras docentes de la escuela, para ayudar a entender a los niños mejor la intención del tema.



A MÍ ME GUSTA QUE ME TRATEN...

Ámbito de formación de la EB
y Aprendizaje esperado:

Lenguaje y comunicación.
Colaboración y trabajo en equipo.
Habilidades socioemocionales y proyecto de vida



Actúa conforme a los valores de colaboración, respeto, honestidad y tolerancia que permiten

¿Qué necesitas?

Audio cuento
Computadora o DVD
Cartulina
Hojas blancas y de colores
Plumones
Colores
Pegamento
Tijeras

Desarrollo de la actividad:

Grupo completo

1 Reúnelos en el centro del salón, coméntales que verán un pequeño cuento “La peor señora del mundo”.

2 Explícales que antes de ver el video, dibujarán e imaginaran a la señora, de qué creen que trata el cuento, qué creen que sucederá, si conocen a una señora mala, por qué opinan que es mala.



4 Explícales los valores presentes en el cuento y que reflexionen por qué tenemos que respetar a las personas, animales y plantas. Pídeles que dibujen el valor que más les gusta y que expliquen por qué eligieron ese valor.

3 Invítalos a jugar a la imitación de gestos y voces, preguntándoles: recuerdan los gestos de la señora, su voz, su comportamiento, cómo trataba a las personas y animales, qué consideran que es justo y qué es injusto dentro del cuento.



SUGERENCIAS



ANUNCIO CLASIFICADO

Ámbito de formación de la EB
y Aprendizaje esperado:

Lenguaje y comunicación.
Colaboración y trabajo en equipo.



Explora diversidad de textos informativos,
literarios y descriptivos, y conversa el tipo de
información que contiene apartir de lo que ve

¿Qué necesitas?

Carteles y anuncios
Hojas blancas y de colores
Plumones
Colores
Pegamento
Tijeras
Periódico o revistas

Desarrollo de la actividad:

*Grupo completo y
equipos pequeños*

1 Pregúntales qué entienden por anuncio, cómo se lo imaginan, si creen que tenga muchos letras o dibujos. Enseguida explícales lo que es un anuncio clasificado, muéstrales diferentes imágenes de estos anuncios y coméntales la importancia de este medio de comunicación.

2 Pídeles que hagan equipos de 4 integrantes para que busquen un anuncio o cartel, que les llame la atención, en periódicos, revistas, libros. Lo exponen al grupo y explican por qué les llamó la atención, qué está vendiendo o promoviendo.



3 Invítalos a jugar a los locutores que promueven un anuncio donde se busca algo extraviado, o donde se vende un objeto que ya no ocupen. Dale tiempo para organizarse y exponer los anuncios o carteles que crearon.

4 Cierra la actividad comentando los anuncios o carteles que hicieron, pregúntales que fue lo que más les gustó de lo que hicieron, lo que aprendieron, y si les gustaría ser locutores o vendedores de grandes.

SUGERENCIAS

- Organiza una exposición de anuncios o carteles donde ellos expliquen a sus compañeros de otros grados lo que dicen o venden los anuncios,
- Proyéctales y comenten el video "La higiene personal" - anuncio educativo para primaria, disponible en https://www.youtube.com/watch?v=p30_E49ne4s, que también puedes adaptar.



MI COMIDA FAVORITA

Ámbito de formación de la EB
y Aprendizaje esperado:

Colaboración y trabajo en equipo.
Habilidades digitales



Identifica, entre los productos que existen en su entorno, aquellos que puede consumir como parte de una alimentación correcta.

¿Qué necesitas?

Plato del bien comer
Hojas blancas y de colores
Plumones
Colores
Pegamento
Tijeras
Periódico o revistas
Plastilina

Desarrollo de la actividad:

*Grupo completo y
equipos pequeños*

1

Invítalos a comentar sobre sus alimentos favoritos. Pídeles que dibujen su comida favorita, y luego que pasen al centro del salón para mencionar qué alimento es, por qué les gusta esa comida, si por su sabor, olor, textura, color u otra idea.

2

Pregúntales lo que conocen de “El plato del bien comer” y como lo utilizan. Apóyate en un video sobre el tema. Al término de éste, cuestionalos sobre lo que entendieron, qué alimentos de los observados ellos comen, y cuáles son alimentos sanos



4 Pídeles que dibujen o realicen con plastilina los alimentos del video que no conocían, pregúntales si les gustaría probar esos alimentos, y por qué es bueno comerlos.

3 Invítalos a jugar a los reporteros de televisión. Organízalos en equipos de 5 para elaborar un video sobre su alimentación, preguntando qué comen, por qué les gusta esta comida, los beneficios de comerla, y qué otras comidas quisieran probar. Expongan la entrevista al grupo, ya sea grabada o en vivo.

SUGERENCIAS

- Pon a bailar a los niños con canciones relacionadas con los alimentos: «Es la hora de comer», «Canción de las frutas».
- Organiza un paseo con los niños y sus padres que incluya comida saludable disponible en la comunidad.



¿SABES QUE PASA EN NUESTRA ESCUELA?

Ámbito de formación de la EB y Aprendizaje esperado:

Lenguaje y comunicación.
Colaboración y trabajo en equipo.
Habilidades digitales



Expone información sobre un tópico, utilizando apoyos gráficos u objetos de su entorno.

¿Qué necesitas?

Directorios telefónico
Periódico o revistas
Cuentos
Hojas blancas y de colores
Plumones
Colores
Pegamento
Tijeras
Computadora

Desarrollo de la actividad:

Grupo Completo

1 Reúnelos en círculo y pregúntales si saben lo qué es una noticia, dónde la han visto, dónde la pueden encontrar, si conocen o han visto un periódico. Pídeles que dibujen la primera plana de un periódico que recuerden.

2 Muéstrales y explícales las diferentes secciones de un periódico (primera plana, política, local, estatal, nacional, internacional, financiera, deportiva, social, espectáculos), cuáles son sus características, para qué sirven, quién las lee más. Proporcionales distintas secciones para que los manipulen, pídeles que los intercambien con sus compañeros.



4

Solicitar a los niños que escojan un título que les llame la atención para realizar un periódico mural en el salón, donde tiene que recordar las características que deben contener este periódico, este lo pueden exponer a sus padres el periódico que realizaron.

3

Solicítales que seleccionen un título que les llame la atención para un periódico mural que harán en el salón, donde tiene que recordar las secciones y características que deben contener este periódico. Organízalos para que lo expongan a sus padres y compañeros de la escuela.

SUGERENCIAS

Podrías organizar un periódico escolar.

Pide a los niños que elaboren su propio periódico para su comunidad.



UNA GRAN

Ámbito de formación de la EB
y Aprendizaje esperado:

Lenguaje y comunicación.
Colaboración y trabajo en equipo.
Habilidades digitales

¿Qué necesitas?

Celular con modo de
grabación o video cámara

Desarrollo de la actividad:

Grupo pequeño

Previo a la actividad, gestiona que las familias faciliten un celular por cada cinco niños.

- 1 Organiza equipos de cinco integrantes, muéstrales el celular, que conozcan sus partes, cómo se usa para grabar y permite que lo manipulen por unos minutos.
- 2 Después de explicarles lo que hace un camarógrafo, pregúntales si les gustaría jugar a ser camarógrafo, qué les gustaría grabar: entrevistas, juegos, la comida, la salida de la escuela, o inventar una historia en el salón, en el parque, u otra parte.



4 Cierra la actividad presenta los trabajos de todos los equipos, invita a las familias y personas de la comunidad.

3 Organízalos para que cada equipo haga la película que decidan. Cada niño puede grabar dos o tres minutos una parte de la historia que eligieron. Pueden ensayar varias veces. Apóyalos con ideas

SUGERENCIAS

- Organízalos para que graben los eventos importantes del salón: inicio de ciclo, festivales, cumpleaños de los niños, etcétera. Si van a salir a grabar fuera de la escuela, solicita el apoyo de los padres de los niños; previa explicación de lo que les toca hacer.