

6.^o
de primaria

Cuaderno del docente

**Vamos de
regreso a clases**



EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

Vamos de regreso a clases: 6.º de primaria. Cuaderno del estudiante.

Secretaría de Educación Pública

Esteban Moctezuma Barragán

Subsecretaría de Educación Básica

Marcos Bucio Mújica

Dirección General de Desarrollo Curricular

María Teresa Meléndez Irigoyen

Dirección General de Materiales Educativos

Aurora Almudena Saavedra Solá

Dirección General de Desarrollo de la Gestión Educativa

Marlenne Johvana Mendoza González

Dirección General de Educación Indígena

Autores

Rafael Álvarez Fariña, Alejandra Arvizu Fernández, Claudia Guzmán Nava, Martín Martínez Martínez, Ericka Astrid Zayas Hernández

Coordinación de autores y contenido

Ximena Argüelles Sacristán, Alejandra Arvizu Fernández, Lucero Nava Bolaños

Revisión técnico-pedagógica

Martín Martínez Martínez

Cuidado de la edición

Franco Bavoni Escobedo

Dirección de arte y diseño

Ana Báez

Coordinación de edición

Ximena Argüelles Sacristán

Tiempo para la Educación, S.C. otorga una licencia de uso gratuita a la Secretaría de Educación Pública para los siguientes materiales que forman parte de la obra Vamos de regreso a clases: primero de primaria, segundo de primaria, tercero de primaria y cuarto de primaria; quinto de primaria, sexto de primaria, primero de secundaria, segundo de secundaria y tercero de secundaria; “Vida saludable” para primaria y secundaria; “Vida saludable en familia”; “Procesamiento Socioemocional”; y “Estamos bien en casa”.

Primera edición, 2020 (ciclo escolar 2020-2021)

D. R. ©Secretaría de Educación Pública, 2020

Argentina 28, Centro,

06020, Ciudad de México

ISBN: ###-##-###-####

Impreso en México

DISTRIBUCIÓN GRATUITA-PROHIBIDA SU VENTA

Contenido

Bienvenida	4
Orientaciones generales	5
La COVID-19 como eje de articulación de las actividades	6
Organización didáctica utilizada en Lenguaje y Comunicación y Matemáticas	7
Lenguaje y Comunicación	8
Orientaciones	8
Sesiones de Lenguaje y Comunicación	12
Matemáticas	48
Orientaciones	48
Sesiones de Matemáticas	52
Procesamiento socioemocional	82
Orientaciones	82
Sesiones de Procesamiento socioemocional	84
Vida saludable	121
Orientaciones	121
Sesiones de Vida saludable	123

Estimado docente:

El aislamiento social que provocó la pandemia nos ha obligado a hacer cambios en todos los ámbitos. En el escolar, ha sido necesario pensar en todos los escenarios posibles para los diferentes contextos educativos. Si bien la tecnología ha desempeñado un papel central, una de las principales lecciones que nos ha dejado esta experiencia es que la contribución de los docentes es indispensable para acompañar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

Este material tiene el propósito de apoyarte en esta tarea educativa. Las actividades que contiene abarcan los contenidos curriculares y los aprendizajes esperados de la educación básica, y se han organizado de forma clara y sencilla. Nuestra intención es que este material te dé nuevas ideas, te ayude a motivar a los estudiantes y te sirva para acompañarlos en su proceso educativo.

Agradecemos infinitamente el trabajo que haces todos los días y te invitamos a enfrentar —y a disfrutar— este nuevo reto con el mismo compromiso que has mostrado en los últimos meses. Te deseamos un ciclo escolar venturoso y esperamos que, al finalizar, te quedes con la satisfacción de haber logrado que los estudiantes siguieran aprendiendo pese a las limitaciones. ¡Enhorabuena!

Secretaría de Educación Pública

Estimado docente:

El material que tienes en tus manos se ha elaborado con el objetivo de ayudarte a lograr que tus alumnos refuercen los aprendizajes esperados básicos del tercer trimestre del ciclo escolar anterior. Para seleccionar estos aprendizajes, se tomó en cuenta su relación con los que corresponden al primer trimestre del ciclo escolar que está por iniciar.

Este cuaderno es una herramienta que podrás usar con plena libertad. En cada sección encontrarás propuestas didácticas que pueden apoyarte en tu labor educativa durante las tres semanas de reforzamiento o, si así lo decides, más adelante durante el ciclo escolar. Su uso y orden dependerán de lo que tú y tus colegas determinen. Recuerda que este material es un instrumento de apoyo cuyo propósito es facilitar tu trabajo. Por tanto, puedes instrumentar las sesiones como decidas, de acuerdo con la situación de tu escuela y tus alumnos.

El cuaderno tiene cuatro secciones principales:

- **Lenguaje y Comunicación.** Contiene orientaciones específicas y ocho planeaciones didácticas relacionadas con esta asignatura. Las planeaciones no son secuenciales, es decir que puedes usarlas en el orden que consideres adecuado y de acuerdo con el diagnóstico que hagas de tu grupo.
- **Matemáticas.** Contiene orientaciones específicas y ocho planeaciones didácticas relacionadas con esta materia; tampoco son secuenciales.
- **Procesamiento socioemocional.** Contiene orientaciones específicas y seis planeaciones didácticas con actividades que ayudarán a los estudiantes a procesar las emociones que les ha provocado la pandemia de COVID-19.
- **Vida saludable.** Contiene orientaciones específicas y seis planeaciones didácticas que enfatizan los beneficios de tener buenos hábitos y una vida saludable.

El regreso a clases se llevará a cabo de manera escalonada y en función de la situación de cada centro escolar. Por tanto, el grupo que atenderás se dividirá en secciones. Ésta es una oportunidad para personalizar la enseñanza durante las tres semanas que en el calendario escolar aparecen bajo el nombre de curso remedial. Las secciones Procesamiento socioemocional y Vida saludable contienen seis sesiones cada una, mientras que Lenguaje y Comunicación y Matemáticas contienen ocho, para darte la oportunidad de elegir de una gama más amplia de temas.

El cuaderno del estudiante contiene las actividades de Lenguaje y Comunicación y Matemáticas. Las de Procesamiento socioemocional y Vida saludable se presentan de manera distinta de como apa-

recen en este cuaderno, pues están diseñadas para que los alumnos las hagan en casa y en compañía de sus familias. El cuaderno del estudiante también incluye una sección denominada Retos en familia, que integra varios aprendizajes y sirve para reforzar los lazos intergeneracionales.

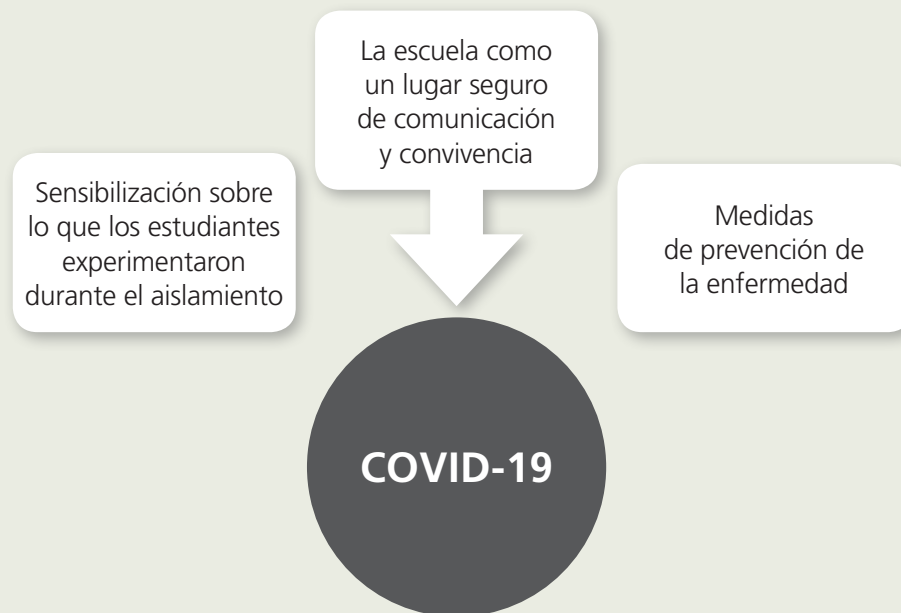
Esperamos que este material te sea útil en tu valiosa y necesaria labor docente. Deseamos, también, que las actividades llamen la atención de tus estudiantes y los motiven a aprender. Estamos seguros de que, con tu acompañamiento y apoyo, éste será el comienzo de un nuevo ciclo escolar exitoso. Por último, queremos aprovechar este espacio para agradecer y reconocer tu labor durante la emergencia sanitaria. Te aseguramos que no ha pasado desapercibida. Valoramos y aplaudimos tu esfuerzo y el compromiso que has mostrado con tus alumnos.

¡Te deseamos mucho éxito!

1. La COVID-19 como eje de articulación de las actividades

Las actividades del material se articulan en torno a la secuencia de aprendizajes esperados de los planes y programas de estudios vigentes para cada grado. Asimismo, con la intención de facilitar la reincorporación de los estudiantes a las actividades escolares, se han incluido contenidos y mensajes relacionados con la COVID-19

y las consecuencias de la cuarentena. Éstos se articulan en torno a los siguientes ejes:



Según encuestas que se han llevado a cabo en distintas partes del mundo para conocer la opinión y los sentimientos de los niños acerca de la cuarentena, una de las cosas que más extrañan de la escuela es la interacción social, en particular con sus amigos. No debemos olvidar la importancia de humanizar la educación. Por ello, hay que dar a los alumnos la oportunidad de hablar de las experiencias que han vivido y transmitirles la importancia de cuidarse y cuidar a sus seres queridos.

Los estragos físicos y psicológicos del confinamiento hacen que hablar de este momento histórico se vuelva necesario para los estudiantes. Por esta razón, se busca abrir un espacio dentro del salón de clases para que, por un lado, puedan procesar sus experiencias y, por otro, aprendan a reconocer y manejar sus emociones y sentimientos ante una situación aún incierta.

Con estos contenidos, se busca ayudar a los docentes a enfrentar esta situación, en la cual los niños siguen procesando sus emociones y dando sentido a la nueva normalidad. La resiliencia resulta especialmente importante en estos momentos y los docentes deben tener herramientas que les permitan desarrollarla. Por ello, las actividades que se proponen fomentan la creatividad, permiten la interacción entre estudiantes, contribuyen a procesar el trauma y promueven la expresión libre mediante la creación de historias y dibujos, los ejercicios de escritura y las discusiones en grupo.

2. Organización didáctica para las sesiones de Lenguaje y Comunicación y Matemáticas

Las sesiones de Lenguaje y Comunicación y Matemáticas siguen un modelo didáctico de cuatro momentos para facilitar su implementación. Estos momentos son los siguientes:

- **Me desafío.** En este momento, el docente propondrá a los alumnos un reto, un juego o una actividad detonadora que active el cerebro, capte su interés y los prepare para el aprendizaje.
- **Explico y recuerdo.** Aquí se trabaja con los aprendizajes previos. La intención es establecer una conexión entre lo que los estudiantes ya saben y lo que aprenderán. El docente deberá identificar si tienen dudas y asegurarse de que estén listos para dar el siguiente paso en el proceso de aprendizaje.
- **Exploro e intento.** Este momento es el corazón de los nuevos aprendizajes. Con base en lo que se vio en el momento anterior, el docente propondrá actividades para que los estudiantes adquieran y refuercen conocimientos por medio de un proceso de ensayo y error. Al finalizar este momento, los alumnos deben tener más claros los nuevos conceptos y aprendizajes.
- **Aplico y reflexiono.** Éste es el momento de la puesta en práctica. El objetivo es ejercitar los nuevos aprendizajes, aplicarlos de diferentes formas y verificar que todos los hayan adquirido. También se propicia la reflexión acerca de lo que se ha aprendido: para qué sirve, cómo lo aprendimos y qué utilidad tendrá en el futuro.

Lenguaje y Comunicación



Este material se ha diseñado con la finalidad de que los estudiantes de sexto de primaria desarrollen una serie de competencias comunicativas: el manejo correcto de la lengua en diferentes contextos, la expresión escrita y oral y la producción y comprensión de diferentes tipos de textos. La intención es que refuercen los saberes que empezaron a adquirir en el ciclo anterior, pero que, por la pandemia, es posible que no hayan alcanzado a consolidar. Recuperar y afianzar estos conocimientos es clave para que puedan comprender los temas que corresponden al ciclo escolar 2020-2021.

Las actividades que forman parte de este material se basan en los planes y programas de estudio oficiales de 2011 para quinto de primaria, de los cuales también se tomaron los aprendizajes esperados. Al mismo tiempo, las actividades se han pensado para que el docente las use con total libertad y flexibilidad. De esta manera, podrá tomar las que considere más pertinentes en el momento que desee, y también adecuarlas a las características y necesidades específicas de su grupo.

El contenido del material está dividido en ocho sesiones, cada una de las cuales corresponde a un aprendizaje esperado. Sin embargo, el docente podrá usar las actividades de la forma que considere más pertinente para favorecer el aprendizaje de sus alumnos.

Las sesiones de trabajo tienen una metodología activa y lúdica que se manifiesta de dos formas: por un lado, la interactividad permite a los estudiantes ponerse en contacto con el objeto de aprendizaje para apropiarse de sus características mediante las habilidades básicas de pensamiento; por otro lado, la interacción consiste en compartir los saberes con sus compañeros. En algunas sesiones también se usa el juego como medio para construir y compartir el conocimiento.

Aprendizaje activo e interactivo Construcción social del conocimiento

<p>Desarrollo de las habilidades de pensamiento para apropiarse de las características del objeto:</p>  <p>INTERACTIVIDAD (Sujeto-Objeto)</p> <ul style="list-style-type: none">• Observar• Seleccionar• Analizar• Organizar• Interpretar• Evaluar• Sintetizar	<p>Desarrollo de las habilidades sociales:</p>  <p>INTERACCIÓN (Sujeto-sujeto)</p> <ul style="list-style-type: none">• Escuchar• Hablar• Opinar sobre un tema• Mostrar su punto de vista• Compartir los aprendizajes• Capacidad de rectificar
---	---

Esperamos que este cuaderno sea una herramienta útil para el regreso a clases en la etapa remedial o en el momento en que se considere oportuna su aplicación.

Propuesta para reforzar los aprendizajes esperados de quinto de primaria

Sexto de primaria

Algunas de las actividades giran en torno a la situación que se vive debido a la pandemia. De esta manera, se busca que los estudiantes tomen conciencia de la nueva normalidad y del cuidado propio y de los demás.

Las sesiones de trabajo son unidades independientes que contienen información clara y concisa. Si bien se recomienda tratar de manera conjunta las sesiones 2 y 3; 4 y 5; y 7 y 8, puesto que cada par corresponde a un bloque de conocimiento, el docente tiene total libertad de decidir el orden en función de las características de su grupo.

Sesión 1	5.º de primaria	6.º de primaria
Ámbito	Literatura	Literatura
Práctica social del lenguaje	Elaborar retratos escritos de personajes célebres para publicar.	Escribir biografías y autobiografías para compartir.
Aprendizaje esperado	Describe personajes recuperando aspectos físicos y de personalidad.	Identifica e infiere las características del personaje a través de la lectura de biografías y autobiografías.
Actividad eje	Relación de columnas Descripción de un amigo	

Sesión 2	5.º de primaria	6.º de primaria
Ámbito	Participación social	Participación social
Práctica social del lenguaje	Reportar una encuesta.	Producir un texto que contraste información sobre un tema.
Aprendizaje esperado	Conoce la estructura y la función de un reporte de encuesta.	Reconoce diversas prácticas para el tratamiento de malestares.
Actividad eje	Cuestionario de opción múltiple Diseño de una encuesta	

Sesión 3	5.º de primaria	6.º de primaria
Ámbito	Participación social	Participación social
Práctica social del lenguaje	Reportar una encuesta.	Producir un texto que contraste información sobre un tema.
Aprendizaje esperado	Emplea tablas de datos y gráficas de frecuencia simple para complementar la información escrita.	Reconoce diversas prácticas para el tratamiento de malestares.
Actividad eje	Cuestionario de aplicación	

Sesión 4	5.º de primaria	6.º de primaria
Ámbito	Literatura	Literatura
Práctica social del lenguaje	Escribir una obra de teatro con personajes de textos narrativos.	Adaptar un cuento como obra de teatro.
Aprendizaje esperado	Analiza la estructura de una obra de teatro.	Reconoce la estructura de una obra de teatro y la manera en que se diferencia de los cuentos.
Actividad eje	Cuestionario de aplicación	

Sesión 5	5.º de primaria	6.º de primaria
Ámbito	Literatura	Literatura
Práctica social del lenguaje	Escribir una obra de teatro con personajes de textos narrativos.	Adaptar un cuento como obra de teatro.
Aprendizaje esperado	Adapta la expresión de sus diálogos, de acuerdo con las intenciones o características de un personaje.	Interpreta un texto adecuadamente al leerlo en voz alta.
Actividad eje	Teatro atril	

Sesión 6	5.º de primaria	6.º de primaria
Ámbito	Participación social	Participación social
Práctica social del lenguaje	Elaborar un tríptico.	Escribir un reportaje sobre su localidad.
Aprendizaje esperado	Reconoce la función de los trípticos para difundir información.	Selecciona información relevante de diversas fuentes para elaborar un reportaje.
Actividad eje	Elaboración de un tríptico	

Sesión 7	5.º de primaria	6.º de primaria
Ámbito	Estudio	Participación social
Práctica social del lenguaje	Escribir artículos de divulgación para su difusión.	Escribir cartas de opinión para su publicación.
Aprendizaje esperado	Identifica la relación entre los datos y los argumentos de un texto expositivo.	Identifica las diferencias entre expresar una opinión y referir un hecho.
Actividad eje	Relación de datos con argumentos	

Sesión 8	5.º de primaria	6.º de primaria
Ámbito	Estudio	Estudio
Práctica social del lenguaje	Escribir artículos de divulgación para su difusión.	Escribir cartas de opinión para su publicación.
Aprendizaje esperado	Emplea citas y paráfrasis en la construcción de un texto propio.	Expresa por escrito su opinión sobre hechos.
Actividad eje	Relación de columnas Redacción de paráfrasis	

A Aprendizajes que se refuerzan

- Describe aspectos físicos y rasgos de personalidad de un personaje.

Material

- Cuaderno del estudiante
- Lápices de colores



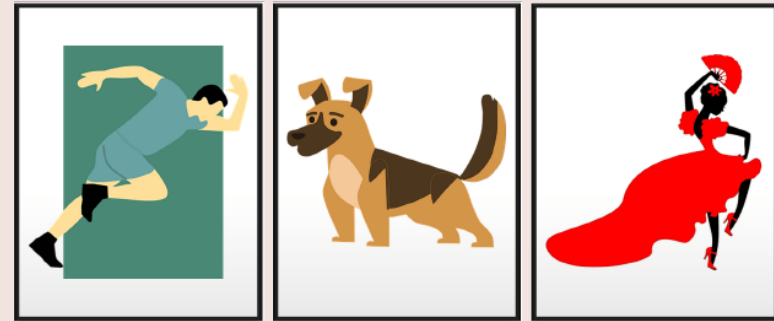
Me desafío

¿Quién es quién?

La actividad es individual. De acuerdo con su percepción, los estudiantes deberán unir las imágenes que se presentan en su cuaderno de trabajo con los adjetivos correspondientes. Se sugiere que usen un color diferente para cada imagen. Luego, se puede dar un espacio para que algunos compartan sus conclusiones. Este ejercicio permite a los estudiantes buscar relaciones analógicas y de contraste en la información visual y gráfica.

Actividades

- A** Relaciona las palabras con lo que observas en cada imagen. Usa distintos colores para trazar las líneas.



Feliz

Hermoso

Alto

Juguetero

Tierno

Simpático

Ágil

Agradable

Rápido

Libre



Explico y recuerdo

Preguntas guiadas

En esta actividad grupal, el docente planteará preguntas a los estudiantes y reflexionará con ellos acerca del tipo de palabras que se usan para las descripciones. Se sugiere que las participaciones sean aleatorias para incluir a todos. Esta actividad hace que los estudiantes recuerden los conocimientos que ya tienen y, de esta manera, permite al docente identificar el nivel del grupo.

Actividades

A De forma grupal, respondamos las siguientes preguntas:

1. ¿Qué es una descripción?
2. ¿Quién puede dar un ejemplo?
3. ¿Cómo te describirías físicamente?
4. ¿Cómo describirías tu personalidad?



Exploro e intento

Lectura reflexiva

Los estudiantes deberán leer el texto. Esta actividad puede hacerse de forma individual, pero se recomienda una lectura grupal en la que el docente guíe a los estudiantes y se asegure de que comprendan el tema. Para ello, después de cada párrafo se puede hacer una breve reflexión grupal acerca del contenido. Esta acción permitirá que los estudiantes se apropien de la información y la expresen con sus propias palabras.

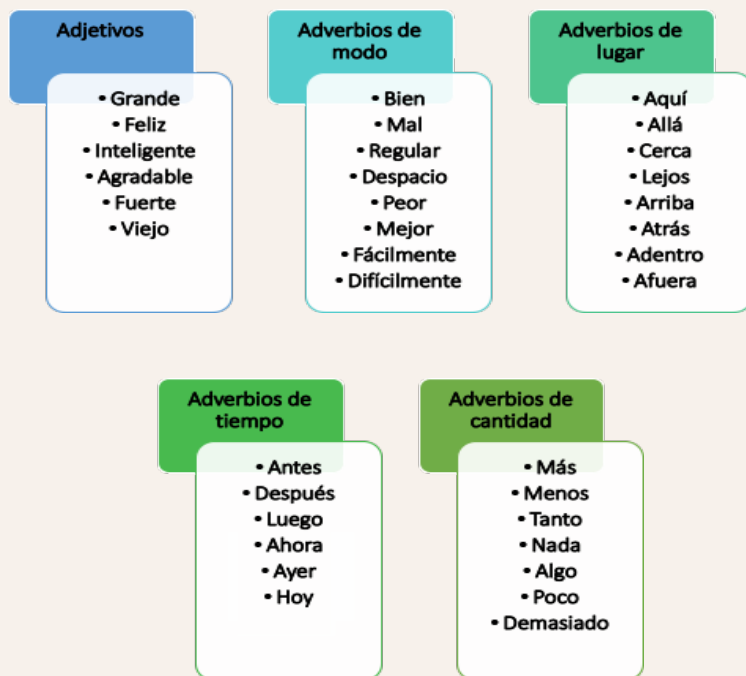
Actividades

A Analiza la información que se presenta a continuación:

La descripción

Describir es explicar con detalle cómo es una persona, un animal, una planta, un objeto, un lugar o incluso una emoción. Para hacer una buena descripción debes observar muy detenidamente, experimentar, vivir o imaginar aquello de lo que hablarás.

En las descripciones suelen usarse sobre todo dos tipos de palabras: adjetivos y adverbios. Los adjetivos se emplean para distinguir las cualidades y las características de algo o alguien, por ejemplo: inteligente, agradable, hermoso, etcétera. Por otro lado, los adverbios sirven para indicar circunstancias de modo, lugar, tiempo o cantidad, como se puede ver a continuación.



Algunas preguntas que te pueden ayudar a hacer una descripción son las siguientes:



Personas: ¿Quién es? ¿Cómo es físicamente? ¿Cómo es su personalidad? ¿Qué identifica a esta persona? ¿Cuáles son sus rasgos más memorables?



Objetos: ¿Qué es? ¿Cómo es (color, forma, tamaño)? ¿Para qué sirve? ¿Cómo funciona?



Paisajes: ¿Dónde es? ¿Cómo es el clima? ¿Cómo se ve? ¿Qué se siente estar ahí?

Ejemplos:



La primera bailarina es alta y ágil. Se mueve con delicadeza por el escenario. Su danza es hermosa, como ella.



Los dados son pequeños utensilios de forma cúbica. Cada cara del dado representa un número, y éstos se indican con puntos. Se usan para obtener números al azar.



El desierto es muy cálido; las ondas de calor suben de la arena al aire. La vegetación es verde, pero escasa.

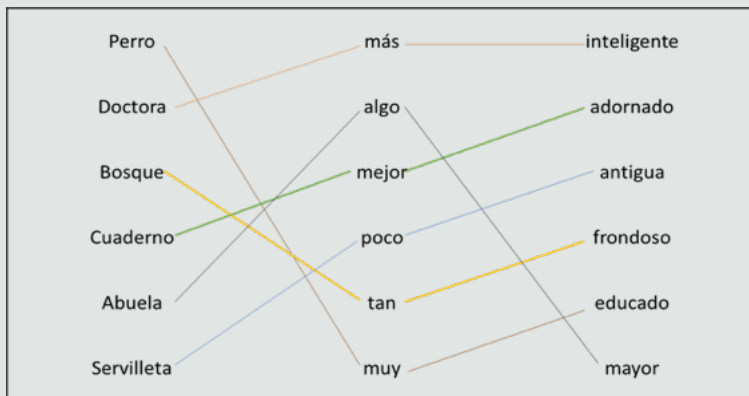


Aplico y reflexiono

De forma individual, los estudiantes resolverán los ejercicios que se plantean. Luego, relacionarán las palabras de acuerdo con su percepción y, finalmente, elaborarán una descripción breve de alguno de sus amigos. El ejercicio permite desarrollar distintas habilidades de pensamiento, como relacionar, analizar, comparar y expresarse mediante la palabra escrita.

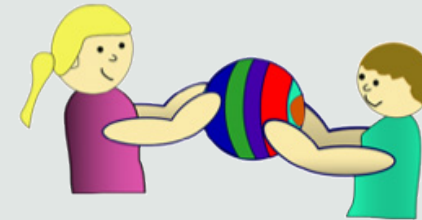
Actividades

A Relaciona los elementos que se presentan en la primera columna con los adverbios y los adjetivos que mejor los describan.



Los estudiantes pueden proponer otras combinaciones.

B Piensa en alguno de tus mejores amigos y describe a esa persona en el espacio indicado. No olvides incluir en la descripción cómo es su personalidad y qué la distingue.



Cierre

Para finalizar, algunos estudiantes pueden compartir sus respuestas con el grupo para reafirmar conocimientos y aclarar posibles dudas.

A Aprendizajes que se refuerzan

- Conoce la estructura y la función de un reporte de encuesta.

Material

- Cuaderno del estudiante



Me desafío

Decide rápido

De forma individual, los estudiantes seleccionarán una de las dos opciones que aparecen en la lista. Deberán hacerlo lo más rápido posible, por lo que debe limitarse el tiempo. Al terminar, cuenten cuántas personas eligieron cada opción. Esta actividad fomenta la toma de decisiones rápidas y la atención de los participantes.

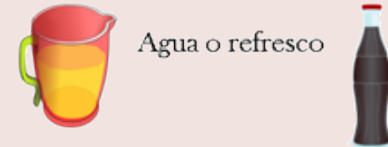
Actividades

- A** Elige lo más rápido posible una de las dos opciones que aparecen en cada renglón de la siguiente lista.

¿Qué prefieres?



Perro o gato



Agua o refresco



Matemáticas o Español



Futbol americano o futbol soccer



Al terminar, comparte tus respuestas con tus compañeros. ¿Qué opciones tuvieron más preferencia?



Explico y recuerdo

Preguntas guiadas

En grupo, los estudiantes responderán a las preguntas planteadas acerca de qué es una encuesta y para qué sirve. Esta actividad permite a los alumnos recordar los conocimientos que tienen acerca del tema y al docente darse cuenta de los errores que habrá que rectificar.

Actividades

A Entre todos, respondan las siguientes preguntas.

1. ¿Sabes qué es una encuesta?
2. ¿Alguna vez has participado en una?
3. ¿Tus papás han sido encuestados?
4. En tu opinión, ¿para qué se hacen las encuestas?



Exploro e intento

Identificando las ideas principales

Para entender qué es una encuesta y cuáles son los pasos que hay que seguir para elaborarla, los alumnos leerán el texto y subrayarán las ideas principales. Esta actividad permite que los estudiantes aprendan a seleccionar la información relevante de un texto y mejoren su comprensión de lectura.

Actividades

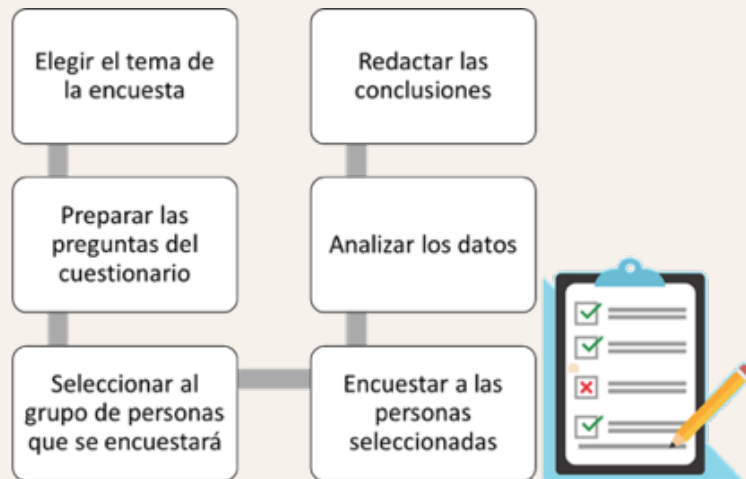
A Lee la siguiente información y subraya las ideas más importantes.

La encuesta

Una encuesta es un conjunto de preguntas que se hacen a un grupo de personas para conocer su opinión y su percepción acerca de un suceso, un problema, un producto, etcétera. Mientras que algunas encuestas incluyen a todas las personas de un grupo o una comunidad (censos), otras seleccionan a un segmento de personas (muestras representativas). Pueden llevarse a cabo en persona —el encuestador plantea las preguntas cara a cara—, pero también por teléfono o internet.

En general, las encuestas tienen preguntas cerradas o de respuesta corta. Esto significa que las personas sólo pueden elegir una de las opciones propuestas o deben responder con pocas palabras. De esta manera será más fácil procesar la información, es decir, contar, clasificar y, posteriormente, graficar las respuestas. Debido a que la información que buscamos obtener es valiosa, la redacción del cuestionario es muy importante y debe ser precisa.

Pasos para elaborar una encuesta:



1. Elegir el tema de la encuesta. Piensa sobre qué asunto, producto o persona te gustaría saber la opinión de otros.

2. Preparar las preguntas del cuestionario. Redacta las preguntas de acuerdo con lo que te gustaría saber en específico. Por ejemplo, si tu tema es la música popular, una de las preguntas podría ser: “¿Qué género musical te gusta más?”.

3. Seleccionar al grupo de personas que se encuestará. Debes asegurarte de que las personas conozcan el tema de tu encuesta. Por ejemplo, si quieres hacer una encuesta sobre helados, entonces las personas que entrevistes deberán haber probado un helado al menos una vez en su vida.

4. Encuestar a las personas seleccionadas. Reparte el cuestionario a las personas que seleccionaste y espera sus respuestas.

5. Analizar los datos. Cuando tengas en tus manos las encuestas respondidas, cuenta las respuestas que se repitan. Por ejemplo: ¿Cuántos consideran que la banda es su género musical favorito? ¿Cuántos creen que el chocolate es el mejor sabor?

6. Redactar las conclusiones. Después de haber hecho el conteo de los datos, redacta tus hallazgos. Por ejemplo: “Los alumnos de 5.ºA prefieren la música electrónica, ya que fue la opción que más estudiantes eligieron”.



Aplico y reflexiono

Encuestando a mis compañeros

De forma individual, los estudiantes responderán a las preguntas de la primera parte de la actividad. Después, encuestarán a al menos 10 de sus compañeros y harán un conteo de datos, como se indica en la segunda parte.

Este tipo de actividad permite a los alumnos analizar información y representarla de forma de gráfica. Es una oportunidad para relacionar los lenguajes escrito y oral con el matemático.

Actividades

A Una vez que hayas leído el texto, responde las siguientes preguntas.

1. ¿Para qué sirven las encuestas?

a) **Para conocer la opinión y la percepción de un grupo de personas.**

b) Para obtener información sobre algún hecho de interés social.

c) Para contabilizar el número de personas que hay en un grupo dado.

2. Subraya el planteamiento que requiere una encuesta.

a) Conocer la opinión de Gabriel García Márquez sobre la música actual.

b) Saber la velocidad a la que un robot recorre el planeta Marte.

c) **Conocer cuál de los productos de Nintendo es más popular.**

3. Indica si los siguientes enunciados son verdaderos o falsos.

Falso Las preguntas abiertas son características de las encuestas.

Verdadero Es común que los cuestionarios de las encuestas presenten opciones a elegir.

Falso Las personas encuestadas se eligen al azar.

Verdadero Algunas encuestas se hacen a toda la población de un país.

B Haz las siguientes preguntas a al menos 10 compañeros. Cuenta las respuestas y llena la tabla como se indica.

1. Sexo:

- a) Hombre
- b) Mujer

2. Selecciona el género musical que más escuchas:

<input type="checkbox"/>	Salsa	<input type="checkbox"/>	Pop
<input type="checkbox"/>	Reguetón	<input type="checkbox"/>	Electrónica
<input type="checkbox"/>	Banda	<input type="checkbox"/>	Rock
<input type="checkbox"/>	Ranchera	<input type="checkbox"/>	Clásica
<input type="checkbox"/>	Otro: _____		

Cuenta el número de mujeres y hombres que más escuchan cada género musical y anótalos en la tabla.

Género	Mujeres	Hombres
Salsa		
Reguetón		
Banda		
Ranchera		
Pop		
Electrónica		
Rock		
Clásica		

1. ¿Qué género musical prefieren las mujeres?
2. ¿Qué género musical prefieren los hombres?
3. Elabora una gráfica de pastel para representar los resultados de tu encuesta.

Cierre

Para cerrar, se puede preguntar a un estudiante que enliste los aprendizajes del día. Los otros pueden complementar la intervención de su compañero.

A Aprendizajes que se refuerzan

- Usa tablas de datos y gráficas de frecuencia simple para complementar información escrita.

Material

- Cuaderno del estudiante
- Lápices de colores



Me desafío






Contesta rápido

Los estudiantes responderán las preguntas por su cuenta lo más rápido posible. Una vez que todos lo hayan hecho, pide al primero en terminar que lea sus respuestas en voz alta. El resto las evaluará y, si son correctas, le dará un aplauso. De esta forma motivamos a los estudiantes.

Actividades

- A** Observa la gráfica que hizo Luisa después de contar sus juguetes. Luego contesta las preguntas y, cuando termines, levanta la mano. ¿Quién lo puede hacer más rápido?

Juguetes de Luisa

6					
5					
4					
3					
2					
1					
					

1. ¿Cuántas pelotas tiene Luisa?
2. ¿Cuántas muñecas?
3. ¿Cuántos carritos?
4. ¿Cuántas bicicletas?
5. ¿Cuántos peluches?



Explico y recuerdo

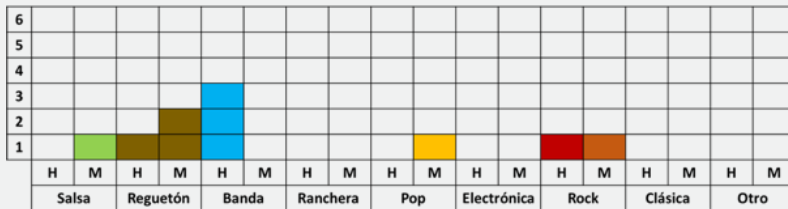
¿Cuál te gusta?

Por su cuenta, los estudiantes trasladarán a esta gráfica los datos que calcularon en la sesión anterior. Pueden usar distintos colores para cada género musical. Así, relacionarán el tema de la encuesta con el tema de esta sesión: gráficas y tablas. Además, esto les ayudará a recordar sus conocimientos previos al respecto.

Actividades

- A Usa la información que obtuviste en la sesión anterior (acerca de los gustos musicales de tus compañeros) y traslada los datos a la siguiente gráfica. Usa colores distintos para cada género musical.

Géneros musicales preferidos



H: número de hombres que prefieren ese género musical.
M: número de mujeres que prefieren ese género musical.

Ejemplo de respuesta



Exploro e intento

Lectura guiada

En esta lectura guiada, el docente leerá cada párrafo y hará pausas para pedir a los estudiantes que parafraseen el contenido de la lectura. Esto les permitirá obtener conocimientos sobre el tema y practicar su habilidad para procesar información con claridad.

Actividades

- A Lee la siguiente información acerca de tablas y gráficas. Subraya las ideas principales y participa.

Tablas y gráficas

Las tablas y las gráficas son herramientas que sirven para organizar y presentar información. Una tabla se usa para clasificar datos relevantes. Por ejemplo, nos permite analizar y comparar los resultados que se obtuvieron de una encuesta, para así identificar relaciones, patrones y diferencias entre los distintos datos recabados.

Las tablas están conformadas por casillas que se organizan en columnas y filas. Las columnas se leen verticalmente y las filas horizontalmente. Puedes observarlo en el siguiente esquema.

	Columna	Columna
Fila		
Fila		

Generalmente, en las casillas de la primera columna se enlistan las distintas **variables** de la información que se presenta. Pensemos, por ejemplo, en una tabla que muestra las frutas favoritas de los alumnos de 5.ºA. En cada casilla de la primera columna se escribirán las frutas; en la segunda columna se anotará el número de personas que eligieron cada fruta.

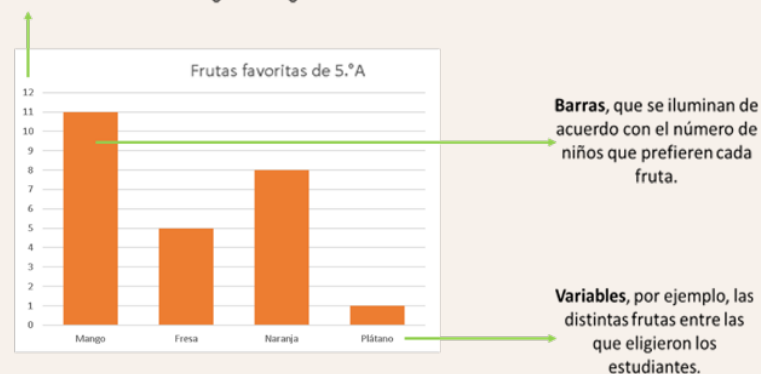
Frutas	Número de estudiantes
Mango	11
Fresa	5
Naranja	8
Plátano	1
Totales	25

Variables { } Repeticiones

Por otro lado, las gráficas representan los **datos** que se organizan en tablas. Muestran con claridad las relaciones entre los valores de las variables.

Las gráficas contienen los siguientes elementos básicos:

Estos números representan el **número de repeticiones** de cada variable. Por ejemplo, el número de niños que prefirió cada fruta. Para saber cuántos números poner aquí, considera el número más grande registrado en tu tabla.





Aplico y reflexiono

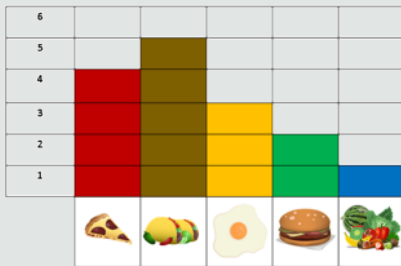
Por su cuenta, los estudiantes resolverán los ejercicios sobre el tema. Así pondrán en práctica los aprendizajes teóricos que adquirieron con la lectura. Ambos se reforzarán para proveer una sesión integral.

Actividades

A Para poner en práctica lo que acabas de aprender, haz los siguientes ejercicios.

1. Llena la tabla con la información que aparece en la gráfica.

Comida preferida por los estudiantes de 5.º C



Comida	Número de estudiantes
Pizza	4
Tacos	5
Huevo	3
Hamburguesa	2
Verduras	1

2. Completa la gráfica con la información que aparece en la tabla.

Colores favoritos de los estudiantes de 5.º B



3. Según los datos de la tabla que muestra los colores favoritos de los alumnos de 5.º B, ¿cuál es el color que menos gusta a los estudiantes?

- a) Verde
- b) Azul
- c) Rojo
- d) **Amarillo**

4. ¿Cuál es la comida más popular entre los estudiantes de 5.º C?

- a) **Tacos**
- b) Verduras
- c) Pizza
- d) Huevo

Cierre

Para cerrar, pueden discutir las respuestas de forma grupal, o el docente puede revisar individualmente cada ejercicio.

A Aprendizajes que se refuerzan

- Analiza la estructura de una obra de teatro.

Material

- Cuaderno del estudiante
- Lápices de colores



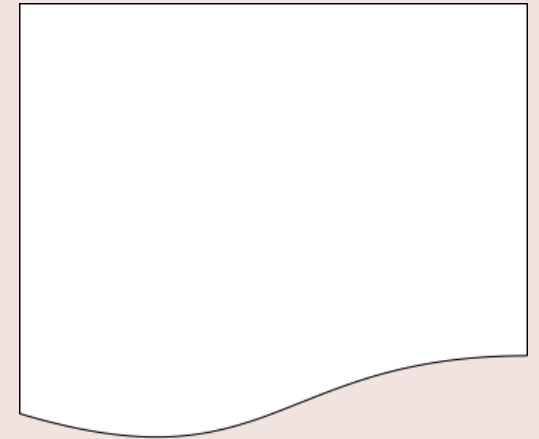
Me desafío

Imagina una historia

Ésta es una actividad grupal que servirá para atraer la atención de los estudiantes, quienes observarán la imagen y describirán lo que está sucediendo.

Actividades

- A** Observa la escena que se muestra en la imagen. Usa tu imaginación y describe con tus propias palabras lo que crees que está sucediendo.





Explico y recuerdo

Teatro atril

En esta actividad grupal se asignarán los personajes de la historia a varios estudiantes. Cada uno leerá una parte y el resto del grupo se mantendrá en silencio. La secuencia se repetirá dos o tres veces para que todos tengan oportunidad de leer. Al finalizar, se harán las preguntas: ¿qué tipo de texto es?, ¿saben algo sobre este tipo de texto? Por medio de esta actividad, los estudiantes descubrirán empíricamente la estructura de un guion.

Actividades

- A Lectura dramatizada.** Elige un personaje y, en grupo, lean el guion. Recuerda que los signos de interrogación se usan para expresar una duda y los de admiración para resaltar el sentimiento descrito.

Presentador: Querido e ignorante público, y no es que yo los llame ignorantes, no, es que ignoran la terrible historia que hoy se presentará ante ustedes y que nos llevará hasta el mismo infierno.

Presentador: *(Suena un trueno y el presentador da un salto de*

puro susto). Todo comienza en un reino en el que gobierna un rey malvado e injusto.

Rey: ¿Yo malvado? Ven aquí, que te voy a enseñar lo que es ser malo de verdad. ¡Ven aquí!

Presentador: El rey era tan malvado con su propia hija que creía vivir en el mismo infierno.

Rey: *(Que entra).* ¡Estás aquí, cucaracha rastrera! Ya te enviaré yo al infierno. ¡Ven aquí!

Princesa: Juan, hoy mismo le diré a mi padre el rey que queremos casarnos.

Juan: A ver qué dice cuando se entere de que no te vas a casar con un príncipe.

Princesa: No creo que vaya a enfadarse por eso...

Rey: *(Que entra).* ¡Traición! ¿Qué brujería has usado con mi hija para que quiera casarse con un plebeyo cualquiera, un cara de sapo, un cobarde que no tiene dónde caerse ni vivo ni muerto?

Princesa: ¿Papá...?

Rey: Tú no digas nada. Ya hablaremos en el castillo. ¿Y tú qué dices alcornoque con orejas?

Juan: Su hija y yo nos queremos.

Rey: Y yo quiero más oro y ahora estoy hablando con un mame-luco como tú.

Juan: Haré lo que sea con tal de poder casarme con su hija.

Presentador: *(Que asoma por un extremo del escenario).* Esto se va a poner feo.

Tomado de: <https://www.titerenet.com/2012/04/12/guion-para-titeres-los-tres-pelos-de-oro-del-diablo/>



Exploro
e intento

Lectura reflexiva

En esta actividad individual, los estudiantes leerán el texto acerca del guion teatral para conocer los conceptos básicos del tema. Deberán subrayar las ideas principales y, luego, expresar con sus palabras lo que entendieron. Se recomienda que participen al azar para involucrar a todos los integrantes del grupo.

Actividades

- A** Lee la información acerca de las obras de teatro y subraya las ideas principales.

Guion de teatro

Una obra de teatro es una forma literaria que pertenece al género dramático. Su finalidad es narrar historias en un escenario, con actores que interpretan a los personajes.

Las obras de teatro se organizan en guiones, textos que contienen todos los detalles para la puesta en escena. Los guiones de teatro se dividen en actos. Éstos son conjuntos de sucesos que tienen lugar en un mismo tiempo y espacio, y suelen marcarse con la aper-

tura y el cierre del telón. Los actos, a su vez, están conformados por escenas, que son lapsos dentro de la historia en los cuales intervienen determinados personajes. Por tanto, las escenas están determinadas por la entrada y la salida de los personajes.

En los guiones de teatro debe incluirse una descripción completa de lo que se busca representar. Por ello, no deben faltar los siguientes elementos:

- 1. Personajes.** Los guiones deben incluir una lista de los personajes de la obra y describir su físico y personalidad.
- 2. Escenografía.** Indica cómo deben verse los distintos espacios en donde transcurre la historia.
- 3. Diálogos.** Señalan lo que dirá cada personaje que forma parte de la narración.
- 4. Acotaciones.** Notas que se incluyen entre paréntesis y con letra cursiva para dar ciertas indicaciones a los actores, como los gestos que deben hacer mientras dicen algo o el lugar al que deben moverse en el espacio escenográfico.

En la siguiente infografía puedes observar la forma en que se estructuran los guiones de teatro. Pon atención al tipo de letra y a los signos de puntuación que se usan.



Aplico y reflexiono

Ejercicios

De forma individual, los estudiantes resolverán los siguientes ejercicios. Esta actividad tiene la finalidad de activar los aprendizajes de la sesión.

Actividades

A Lleva a cabo las actividades tal y como se indica.

1. Usa distintos colores para señalar cada una de las partes del guion.



Personaje



Acotación



Diálogo

Hernani: (*Llevando la mano al pomo de la espada*). ¿Está ausente de casa tu tío y futuro esposo?

Sol: Sí; podemos disponer de una hora.

Hernani: ¡Una hora nada más! ¡Y cuando ésta transcurra, ángel mío, es preciso olvidar o morir! ¡Pasar contigo sólo una hora el que quisiera pasar contigo la vida y después la eternidad!

Sol: ¡Hernani!...

Hernani: (*Con amargura*). Soy feliz cuando el duque no está en casa; y como el ladrón que tiembla cuando fuerza una puerta, así entro a verte y robo al anciano una hora de su dicha. ¡Me creo feliz, y él sentiría que le robase yo una hora, cuando él me roba a mí la vida!

Fragmento de *Hernani* de Víctor Hugo

Isabel viendo llover en Macondo → Título de la obra

Adaptada de Gabriel García Márquez → Autor

Personajes

Isabel. Mujer joven, está embarazada. Usa un vestido holgado y sandalias. Es muy inteligente, pero está aburrida.

Martín. Esposo de Isabel. Pescador. Usa pantalones cortos y una camisa guayabera. Es distraído.

} Lista de personajes

PRIMER ACTO → Indicación de acto

El corredor de una casa de pueblo costero. Hay unos sillones viejos y algunas macetas con plantas de hojas muy anchas. Isabel y Martín están sentados en sillones distintos y contemplan la lluvia en silencio.

→ Descripción para escenografía

Martín: (*No gira la cabeza para ver a Isabel*). Esta lluvia me parece aburridora.

Isabel: (*Sorprendida por escuchar la voz de su marido*). Aburridora, no. Lo que me parece es demasiado triste el jardín vacío y esos pobres árboles que no pueden quitarse del patio.

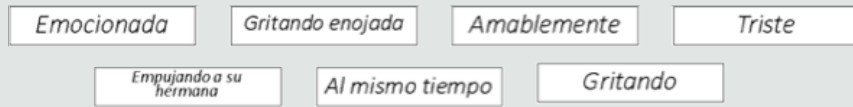
Martín: (*Yéndose del lugar*). Por lo visto, no piensa terminarse nunca.

→ Diálogo, es decir, aquello que el actor debe decir cuando interviene su personaje.

La intervención de cada personaje se indica con su nombre en letras más oscuras.

Después del personaje se colocan dos puntos.

2. Coloca las acotaciones en los espacios vacíos para completar el guion de teatro. Recuerda que las acotaciones deben concordar con lo que dice el personaje.



Hermanastra 1: (*Emocionada*) ¡Atención, atención! El príncipe ha llegado a nuestra casa.

Hermanastra 2: (*Empujando a su hermana*). ¡Hazte a un lado!

Príncipe: Estoy consultando a todas las doncellas del pueblo. ¿Alguna de ustedes olvidó esta zapatilla en el baile real?

Hermanastras: (*Al mismo tiempo*). ¡Yo, yo! ¡Fui yo!

Príncipe: ¿Les molestaría probarse la zapatilla?

(Después de intentarlo, a ninguna le queda).

Príncipe: (*Amablemente*). ¿Hay alguna otra doncella en esta casa?

Hermanastra 1: ¡Bueno, está Cenicienta, pero sólo es la sirvienta!

Hermanastra 2: Sí, no querrá perder su tiempo. Ella no asistió al baile.

Príncipe: ¿Podrían llamarla igualmente?

Hermanastra 2: (*Gritando*). ¡Cenicienta!

(Cenicienta aparece en escena).

Cenicienta: (*Triste*). ¿Qué se les ofrece, hermanastras?

Príncipe: (*Sorprendido*). ¿Podrías probarte esta zapatilla?

Cenicienta: Está bien.

Príncipe: (*Poniéndole la zapatilla*). ¿Eres tú? ¿Por qué te fuiste tan rápido?

Hermanastra 2: (*Gritando enojada*). ¡Imposible! ¡Mamá! ¡Mamá!

Cierre

Para terminar, se compartirán los resultados para que el docente se asegure de que los estudiantes hayan comprendido el tema y hayan sido capaces de resolver los ejercicios. Además, podrá corregir los errores en caso de ser necesario.

A Aprendizajes que se refuerzan

- Matiza la expresión de diálogos teatrales según las características o las intenciones de un personaje.

Material

- Cuaderno del estudiante






Me desafío

Expresión teatral

La actividad grupal consiste en pedir a los estudiantes que lean el diálogo “ ¡Me gusta la sopa!” de acuerdo con la emoción requerida. Por turnos, cada uno deberá interpretar alguno de los recuadros. Esta actividad lúdica atraerá a los estudiantes y los motivará para comenzar el aprendizaje.

Actividades

- A Lee el diálogo y modula tu voz según la emoción que se indica.

	¡Me gusta la sopa!
	¡Me gusta la sopa!
	¡Me gusta la sopa!



Explico y recuerdo

Explorando los recuerdos

En esta actividad grupal, los estudiantes compartirán sus experiencias y conocimientos sobre el montaje de obras teatrales. Con ello, recuperarán sus conocimientos previos para después profundizar en el tema.

Actividades

- A** Comenten en grupo las siguientes preguntas:
1. ¿Cómo se prepara una obra de teatro?
 2. ¿Cuántos equipos son necesarios para llevar a cabo una representación teatral?
 3. ¿Cómo se preparan los actores para interpretar a los personajes?



Exploro e intento

Cuestionario

Por su cuenta, los estudiantes leerán la información acerca de las representaciones teatrales y responderán las preguntas siguientes:

1. ¿Qué es una obra de teatro?
2. ¿Qué elementos se deben tomar en cuenta para una representación teatral?
3. ¿Cuáles son los pasos para llevar una obra a escena?

El fin de este ejercicio es guiar la lectura de los alumnos para que recuperen las ideas principales del texto.

Actividades

- A** Lee la siguiente información sobre las representaciones teatrales. Rescata las ideas más relevantes y contesta las preguntas que te proponga tu docente.

Representación teatral

En la sesión anterior mencionamos que las obras de teatro se escriben para ser representadas. Como vimos, los guionistas incluyen descripciones detalladas sobre los aspectos que deben considerarse en las puestas en escena.

Los elementos de las obras de teatro en escena son los siguientes:

1. **Escenario.** Espacio ubicado en un lugar visible para el público. En él se desarrolla la obra.
2. **Escenografía.** Está conformada por los utensilios, los sonidos, la iluminación y la decoración que ambientan la obra de teatro.
3. **Vestuario.** Ropa, accesorios y maquillaje que caracteriza a los personajes de las obras de teatro.
4. **Telón.** Barrera que puede ponerse y quitarse en poco tiempo. Cubre el escenario para impedir que el público lo vea.

Para producir una obra de teatro debes seguir los siguientes pasos:

Encuentren la obra de teatro que quieren representar	Repartan los personajes	Preparen los materiales para escenografía y vestuario
<ul style="list-style-type: none">• Pueden buscar historias en libros y en internet.	<ul style="list-style-type: none">• Decidan a qué personaje interpretará cada uno de ustedes.	<ul style="list-style-type: none">• Revisen el guion para identificar qué requieren para elaborar la escenografía y conseguir el vestuario.

Aprendan los diálogos y preparen la escenografía

- Es momento de que los actores aprendan sus diálogos y ensayen sus movimientos y gestos.
- También es momento de elaborar las escenografías.

Ensayen la obra

- Con los diálogos aprendidos y la escenografía lista, ensayen la obra de teatro hasta que les salga fluida.

¡Ahora que está lista, presenten la obra de teatro!



Aplico y reflexiono

Lectura dramatizada

Esta actividad es grupal. Asigna personajes a distintos estudiantes y pide que entonen sus diálogos. Deben asegurarse de representar la emoción que se indica en las acotaciones. Se puede repetir la lectura con diferentes estudiantes.

Esta actividad les permitirá practicar la forma en que deben adaptarse las expresiones de los diálogos para dar sentido a las obras de teatro. Además, podrán distinguir cómo los mismos personajes pueden cambiar según las cualidades y las habilidades de quien los representa. Además, el ejercicio mejora la expresión oral en diversos contextos.

No olviden respetar la sana distancia.

Actividades

- A** Repártanse los personajes de la obra para hacer una lectura dramatizada. No olviden respetar las acotaciones del guionista.

Personajes

Maestra Elsy: Es una maestra que ayuda a los chicos a que se laven correctamente las manos. Es comprensiva, cariñosa, inteligente y dinámica.

Beatriz: Es una niña que se preocupa mucho por su salud. Por esa razón, lleva a cabo las recomendaciones que se le hacen a fin de prevenir las enfermedades.

Manuel: Es un niño desobediente, que ignora todos los consejos que recibe.

Jabonete: Tiene las características de un superhéroe que enseña a chicos y grandes la forma correcta de lavarse las manos para evitar contagiarse del virus.

Primer acto

(Beatriz entra corriendo en escena, mientras que Manuel camina detrás de ella, muy desganado, con la cabeza agachada).

Beatriz: *(Apurada).* Manuel, apúrate, que ya sonó la campana del recreo.

Manuel: *(Cansado).* Espérame, que con la gripe me siento muy mal.

Beatriz: *(Enojada).* Te dije que te quedaras en casa.

Manuel: ¡Ay, no! Me aburro y además ya me dio el moqueo. *(Hace un gesto como si fuera a estornudar).*

Beatriz: *(Preocupada)*. ¡Espérate, espérate! No estornudes encima de mí porque me puedes contagiar.

Manuel: *(Harto)*. Entonces, ¿dónde puedo estornudar?!

Beatriz: Manuel, tápate la boca por favor. Vas a hacer que otros se enfermen.

Manuel: ¿Con qué? ¿Con qué me tapo la boca?

Beatriz: Con un pañuelo. Porque así no te llenas las manos de gérmenes. Ahora ve a lavártelas porque las tienes sucias.

Manuel: Que no quiero. ¡Mejor vamos a jugar!

Beatriz: *(Con asco)*. Tienes las manos llenas de microbios.

Manuel: ¿Y cómo me las lavo, pues?

Beatriz: *(Enojada)*. ¡Ay, no!, me vas a llenar de microbios. Mejor voy a hablarle a la señorita Elsy.

Manuel: No, no, no, Bea. Te prometo que me voy a lavar las manos, ¡ven!

(Aparece un jabón. Este personaje se puede representar como un superhéroe).

Jabonete: *(Emocionado)*. ¡Hola!

Manuel: *(Sorprendido)*. ¿Y tú qué eres?

Jabonete: Soy un superjabón y te voy a enseñar a lavarte las manos correctamente.

Manuel: ¡Ay, qué bien! Y... ¿cómo tengo que lavarme las manos?

Jabonete: *(Con voz calmada)*. Lo primero es abrir la llave de agua. Moja tus manos. Después usa jabón. Talla muy bien las palmas de tus manos y no olvides lavar entre tus dedos. Hazlo por 30 segundos. Para terminar, enjuágate las manos con agua limpia.

Manuel: *(Mientras se lava las manos)*. ¿Así está bien?

Jabonete: ¡Muy bien! Además, Manuel, déjame decirte que es muy importante que te quedes en tu casa si tienes síntomas de resfriado. Si estornudas, podrías contagiar a todos tus compañeros y a tu maestra.

Manuel: *(Triste)*. ¡Es que me aburro mucho en casa!

Jabonete: Lo sé, puede ser muy aburrido, pero también puedes usar tu imaginación para dibujar algo divertido, inventar un juego para compartirlo con tus amigos cuando estés curado o buscar otras actividades para hacer en casa.

(Beatriz llega con la maestra Elsy).

Maestra Elsy: *(Preocupada)*. Manuel, ¿es verdad que estás resfriado?

Manuel: *(Arrepentido)*. Sí, maestra Elsy. Perdón por haber venido a la escuela. No entendía por qué debía quedarme en casa. Ya me lavé las manos. Le hablaré a mi mamá para que venga por mí y esperaré hasta sentirme bien para volver a la escuela.

Maestra Elsy: Muy bien, Manuel. Es importante que todos aprendamos esa lección. Debemos cuidarnos entre todos.

Beatriz: Así es, maestra. Eso le decía a Manuel. ¡Qué bueno que ya te lavaste las manos!

Maestra Elsy: Muy bien. Chicos y chicas: recuerden limpiarse las manos para no enfermarnos ni contagiarnos. ¡A lavarse las manos correctamente! ¡Usen cubrebocas! Y, si tienen gripe, vayan al doctor y sigan las indicaciones. ¡Quedarse en casa es importante!

FIN

Obra adaptada de la Organización Panamericana de la Salud.

A Aprendizajes que se refuerzan

- Reconoce la función de los trípticos para difundir información.

Material

- Cuaderno del estudiante
- Hoja blanca
- Colores
- Información sobre la COVID-19



Me desafío

Relaciono imágenes

Por su cuenta, los estudiantes observarán las imágenes que se proponen y las relacionarán con los títulos de la lista. De esta manera, empezarán a ver cómo la información puede acompañarse de ilustraciones. Después de unos minutos, compartan las respuestas y comenten por qué cada imagen corresponde a un tema en específico.

Actividades

- A Observa las imágenes para determinar cuál ilustra adecuadamente cada tema en la lista. Escribe el número que corresponde en cada imagen.

1. Vacunarse es importante
2. Derecho a la educación
3. ¡Cuida el agua!
4. El lobo mexicano





Explico y recuerdo

Lo que sé, lo que aprendí

Por su cuenta, los estudiantes reflexionarán sobre lo que saben del tema y lo anotarán en la primera columna. Este ejercicio activará sus conocimientos previos para enriquecer la experiencia de aprendizaje. Compartir algunas respuestas ayuda a uniformar los conocimientos de partida.

Actividades

- A Piensa en lo que sepas acerca de los trípticos y anótalo en la primera columna. Deja pendiente la segunda columna para el final de la clase.

Lo que sé	Lo que aprendí



Exploro e intento

Lectura guiada

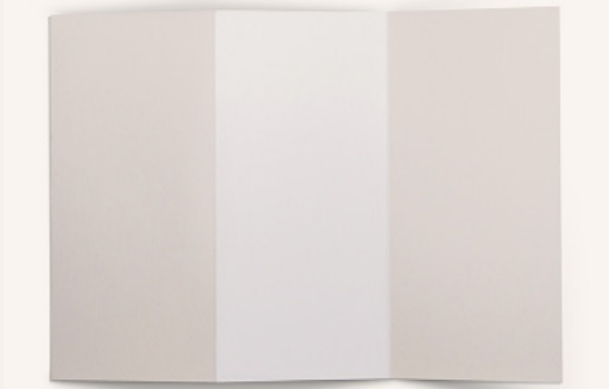
Los estudiantes harán una lectura guiada en grupo para adquirir información acerca de los trípticos y su función. Cada que termine un párrafo, el docente les preguntará lo que entendieron y les pedirá que lo expresen con sus palabras. Esto les permitirá relacionar las experiencias previas con nuevos conocimientos.

Actividades

- A Lee la información y subraya las ideas más importantes.

El tríptico

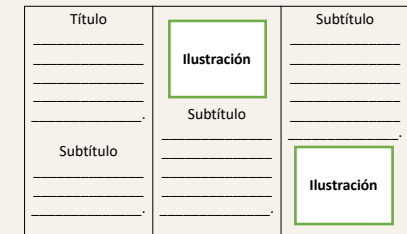
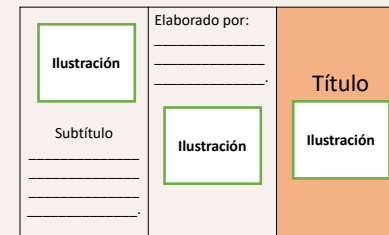
Los trípticos son folletos informativos que se caracterizan por tener dos dobleces que crean un efecto de seis caras diferentes. Para obtener la estructura, una hoja de papel se dobla de esta forma:



Como la función de los trípticos es difundir información de cualquier tipo, suelen aprovecharse en la publicidad y en las campañas sociales y de salud, entre otras. Un tríptico se podría usar, por ejemplo, para informar a la población sobre la importancia de las vacunas. En él se incluirían la definición de vacuna, los beneficios de vacunarse, las vacunas que debemos tener, etcétera.

La portada debe atraer a los lectores para interesarlos en el contenido del tríptico. En esta parte se coloca el título junto a una imagen grande y llamativa que ilustre el tema. En el resto de las caras se organiza la información relevante, con títulos y subtítulos para facilitar la lectura. También se pueden incluir gráficas, esquemas e imágenes acerca del tema. En la contraportada se suelen colocar los datos de quien elaboró el tríptico.

El siguiente esquema ejemplifica cómo se organiza la información en los trípticos.





Aplico y reflexiono

Elaboración de tríptico

Los estudiantes elaborarán un tríptico con información sobre el nuevo coronavirus y nuestros hábitos para cuidar la salud. Para ello, se recomienda distribuir la información de la Unicef —en el enlace de abajo— y el Gobierno de México. Después se exhibirán los trípticos.

https://coronavirus.gob.mx/wp-content/uploads/2020/04/Hablando_sobre_el_coronavirus_con_los_mas_pequenos.pdf

Actividades

- A** Usa la información disponible para elaborar un tríptico sobre el nuevo coronavirus y las medidas que los niños y las niñas debemos tomar para evitar su propagación. Sigue los pasos que se mencionan a continuación:

- | | |
|---------------------------------|--|
| Pasos para elaborar un tríptico | 1. Dobra la hoja de papel para obtener la estructura del tríptico. |
| | 2. Lee y enlista la información que debes incluir en el folleto. |
| | 3. Elabora la portada del folleto. Dibuja algo que esté relacionado con el tema. |
| | 4. Acomoda la información sobre el tema en los espacios correspondientes. |
| | 5. Añade dibujos para ilustrar la información. |
| | 6. Escribe tu nombre en la contraportada. |

Cierre

Para cerrar, completa la tabla de “lo que sé” y “lo que aprendí” en las páginas anteriores. Compartan las conclusiones.

A Aprendizajes que se refuerzan

- Identifica la relación entre los datos y los argumentos de un texto expositivo.

Material

- Cuaderno del estudiante
- Colores



Me desafío

Hipótesis

En plenaria, el docente planteará las siguientes preguntas y ofrecerá a los estudiantes la oportunidad de crear hipótesis. Esto atraerá su atención y los motivará a situarse en el momento de aprendizaje.

Actividades

A De forma grupal, discutan las siguientes preguntas:

1. ¿Qué pasaría si los seres humanos pudieran volar?
2. ¿Cómo sería el mundo si los perros no existieran?
3. ¿Cómo serían nuestras casas si viviéramos bajo el agua?



Explico y recuerdo

Búsqueda de datos

De forma individual, los estudiantes buscarán los datos que se presentan en el texto. Al terminar, todos deberán compartir sus resultados para que quienes hayan tenido errores o no hayan podido identificar la información puedan corregir o completar el ejercicio.

Actividades

- A Lee el siguiente texto y subraya los enunciados que contengan datos.

Las ventas de **videojuegos** siguen aumentando año tras año. En 2016, la industria de videojuegos vendió más de 24.500 millones de juegos (en 2015 fueron 23.200 millones). Entre ellos, los géneros de acción y aventura se llevan los mayores porcentajes de ventas, con juegos como Call of Duty, Grand Theft Auto o Battlefield

Y es que los videojuegos representan una forma de entretenimiento muy popular entre todos los públicos. Millones de personas se divierten con videojuegos cada día, siendo el jugador promedio un adulto de más de 30 años de edad. Para los más jóvenes, los padres creen que los videojuegos tienen una influencia positiva en la vida de sus hijos. ¿Es así?

¿Hay consenso en la comunidad científica?

Un equipo de científicos de la Universidad Oberta de Cataluña (España) y del Hospital General de Massachusetts de Boston (EE. UU.) ha realizado **un análisis sistemático de 116 estudios científicos distintos** respecto a la influencia de los videojuegos en nuestro comportamiento y nuestro **cerebro** y que recoge la revista *Frontiers in Human Neuroscience*.

Los **resultados de los estudios indican que jugar videojuegos no solo cambia el funcionamiento de nuestro cerebro, sino también su estructura**, pues se producen cambios en muchas regiones del mismo.

Tomado de: <https://www.muyinteresante.es/tecnologia/articulo/asi-afectan-al-cerebro-los-videojuegos-461499861915>



Exploro
e intento

Lectura guiada

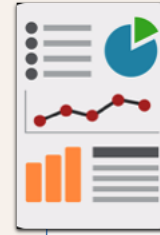
De forma grupal, se leerá el siguiente texto, el cual proporciona información acerca de los datos y los argumentos. El docente guiará la lectura para asegurarse de que los estudiantes comprendan adecuadamente la relación entre estos dos elementos.

Actividades

- A** Lee la siguiente información y procura que, al terminar la lectura, puedas explicar con tus propias palabras los conceptos que se proponen.

Datos y argumentos

Los textos expositivos, como los que se usan en los trípticos, contienen en su estructura datos y argumentos. Un dato es información comprobable y verídica que proviene de estudios científicos, estadísticas y documentos históricos, entre otras fuentes. La siguiente es una lista con ejemplos de datos:



Datos

- 127 millones de personas viven en México; 51% son mujeres.
- Actualmente, 24 animales originarios de México están en peligro de extinción.
- El diámetro del sol es de 1.3927 millones de kilómetros

Por otro lado, los argumentos son enunciados que buscan apoyar una idea; es decir, son las razones que hacen válida una opinión. El objetivo de argumentar es convencer a otros de adoptar una opinión o de cambiar su punto de vista sobre algo. Las opiniones sin datos que las respalden son subjetivas; por tanto, aunque nos parezcan coherentes, no podemos tomarlas como válidas.

Podemos concluir, entonces, que los datos son la base de los argumentos. Por ejemplo, veamos el siguiente texto:

Los niños y las niñas somos el futuro de la humanidad. En unos años ocuparemos los lugares que ocupan hoy los adultos; seremos los maestros, los doctores, los campesinos, los presidentes y los funcionarios del mañana. Por ello, tal y como lo establecen organismos internacionales y nacionales, debemos ser cuidados y protegidos. Sin embargo, instituciones como la Organización Mundial de la Salud reportan datos alarmantes: cada año, más de mil millones de niños y niñas en todo el mundo son víctimas de violencia.

Dato basado en un hecho comprobado empíricamente

Opinión central

Dato proporcionado por una institución reconocida

Como podemos observar, el punto que la autora del texto busca defender es que, como los niños son el futuro de la humanidad, deben ser cuidados y protegidos. Además, establece la necesidad urgente de actuar en un contexto en que mil millones de niños y niñas en todo el mundo son víctimas de violencia. Ésta es la forma correcta de respaldar los argumentos por medio de datos.

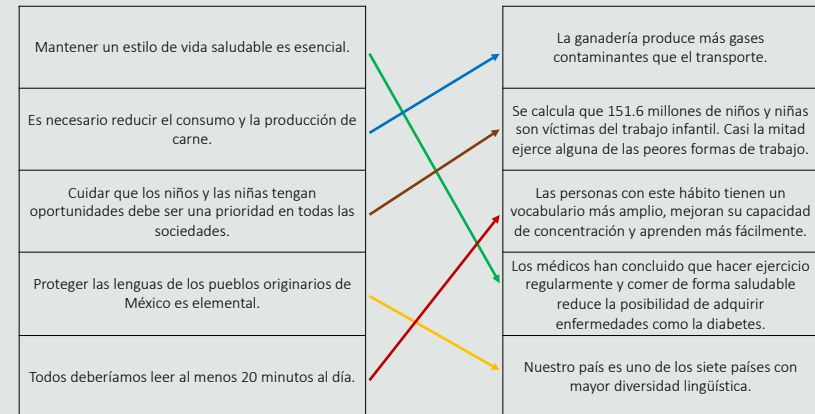


Aplico y reflexiono

De forma individual, los estudiantes leerán los enunciados de la primera columna y los relacionarán con los datos que se proporcionan en la segunda. Con ello pondrán en práctica el conocimiento del día: el uso de datos para la elaboración de argumentos.

Actividades

A Lee los enunciados de la primera columna y relaciónalos con los de la segunda.



Cierre

Para terminar, se compartirán los resultados de la actividad anterior y se identificarán las respuestas correctas.

A Aprendizajes que se refuerzan

- Usa citas y paráfrasis al escribir un texto.

Material

- Cuaderno del estudiante
- Colores



Me desafío

Parafrasear

En grupo, los estudiantes explicarán con sus propias palabras qué quieren decir los dichos que están en la tabla. La actividad atraerá su atención para comenzar la lección.

Actividades

- A** De forma grupal, reflexionen sobre lo que quieren decir los siguientes dichos populares. Anoten las conclusiones en donde corresponde.

TEXTO ORIGINAL	PARÁFRASIS
<p>El cuerpo de la estrella de mar entraña una gran variedad de curiosidades; por ejemplo, no tiene cerebro ni sangre.</p> <p>En general, las especies de estrella de mar tienen 5 brazos, pero algunas pueden llegar a tener 50 de ellos, como la <i>Labidiaster annulatus</i> o estrella de mar antártica. Estos brazos nacen desde el disco central del cuerpo y pueden ser cortos o largos. Bajo el disco central se encuentra la boca de la estrella.</p> <p>Otro dato curioso reside en el hecho de la capacidad de regeneración de sus miembros o de su cuerpo entero, es decir, la misma estrella genera otro brazo en caso de perder uno.</p> <p>Fuente: https://www.bioenciclopedia.com/estrella-de-mar/</p>	



Explico y recuerdo

Conversatorio

Respondan en grupo las preguntas siguientes para recuperar los conocimientos previos sobre el tema. Es importante que el docente dirija la discusión para que los estudiantes distingan los dos conceptos: “citar” y “parafrasear”.

Actividades

- A** Grupalmente, reflexionen a partir de las siguientes preguntas.
1. Cuando te piden investigar algo, ¿copias la información exactamente como está escrita en la página de internet o el libro que consultaste?
 2. ¿Lees el texto y luego escribes con tus propias palabras lo que entendiste?
 3. Cuando transcribes un texto, ¿usas comillas?
 4. ¿Indicas en tu tarea el sitio de donde sacaste la información?



Exploro e intento

Subrayado

Por su cuenta, los estudiantes leerán la información y subrayarán lo más relevante para adquirir los conceptos que deben aprender.

Actividades

- A** Lee el siguiente texto y subraya las ideas más importantes.

Citas y paráfrasis

Los textos expositivos usan frases y oraciones que pueden ser descripciones propias, citas textuales o paráfrasis. En sesiones anteriores analizamos la descripción; en esta ocasión, revisaremos los últimos dos conceptos.

Las **citas textuales** son la parte de un escrito que retoman ideas ajenas, tomadas de otro texto y escritas por otro autor. Para indicar que tomamos la información de un texto distinto, usamos las comillas (“”). Por ejemplo:

“Miren allá, donde el sol brilla tanto que no saben hacia donde girar los girasoles. Sí, allá, es el pueblo de Esteban”.

Gabriel García Márquez, *El ahogado más hermoso del mundo*

“Los síntomas más habituales de la COVID-19 son la fiebre, la tos seca y el cansancio”.

Organización Mundial de la Salud

La primera cita es un fragmento de un cuento que escribió Gabriel García Márquez. La segunda es la transcripción de un comunicado que la Organización Mundial de la Salud publicó sobre los síntomas del nuevo coronavirus. Ambas se copiaron exactamente como se escribieron en su versión original.

Las citas textuales se usan para ilustrar textos o para incluir datos que pueden ayudarnos a argumentar o a explicar un tema. La cita de Gabriel García Márquez podría usarse como ejemplo en un texto sobre literatura latinoamericana. La cita sobre la COVID-19, por su parte, nos podría servir para explicar a las personas qué síntomas deben identificar o convencerlos de seguir los protocolos de salud.

En cambio, las **paráfrasis** son frases u oraciones que se reescriben con otras palabras. Al parafrasear, debes leer el texto origi-

nal y después explicarlo con tus propias palabras. Si una parte de tu texto es idéntica a la del autor original, tu paráfrasis no está bien hecha (e incluso podría considerarse plagio). Si transcribes una idea completa exactamente como la escribió otro autor, tienes una cita, no una paráfrasis.

El siguiente es un ejemplo de paráfrasis. Nota que ambos textos explican el mismo tema, pero no son iguales. El segundo se elaboró a partir del primero.

Texto original	Paráfrasis
La teoría del Big Bang (Gran Explosión) es el modelo cosmológico predominante para los períodos conocidos más antiguos del universo y su posterior evolución a gran escala. Afirma que el universo estaba en un estado de muy alta densidad y luego se expandió, enfriándose.	La del Big Bang es la teoría de más aceptación para explicar los periodos más antiguos del universo y su evolución.
Mediciones modernas datan este momento aproximadamente 13.8 mil millones de años atrás, que sería por tanto la edad del universo. Después de la expansión inicial, el universo se enfrió lo suficiente para permitir la formación de las partículas subatómicas y más tarde simples átomos.	Esta teoría afirma que el universo estaba contenido y luego se expandió. Usando técnicas modernas, se puede estimar que la edad del universo es de 13.8 mil millones de años.
Nubes gigantes de estos elementos primordiales más tarde se unieron a través de la gravedad para formar estrellas y galaxias.	Con la expansión inicial, se empezaron a formar las partículas y después los átomos.
Fuente: http://www.fis.puc.cl/~jalvaro/Fiz0311/clases/cosmologia.pdf	Estos elementos se unieron más tarde, formando estrellas y galaxias.



Aplico y reflexiono

Relación de columnas

Individualmente, los estudiantes resolverán los ejercicios para poner a prueba sus nuevos conocimientos.

Actividades

A Completa las siguientes actividades:

1. Relaciona las columnas. ¿Qué cita textual corresponde a cada objetivo?

Convencer a la población de no acudir a espacios con muchas personas para evitar la propagación del virus.	<p>“De acuerdo con la información proporcionada por el IMSS y el INEGI, hasta el mes de mayo se reportan más de un millón de empleos formales perdidos, en tanto que más de 12.5 millones de personas han dejado de percibir ingresos, la mayoría trabajadores informales”. Alejandro Saldaña</p>
Agradecer al personal de salud por su labor durante la pandemia.	<p>“La enfermedad se propaga principalmente de persona a persona a través de las gotículas que salen despedidas de la nariz o la boca de una persona infectada al toser, estornudar o hablar. Estas gotículas son relativamente pesadas, no llegan muy lejos y caen rápidamente al suelo”. Organización Mundial de la Salud</p>
Informar sobre la situación actual, derivada de la contingencia por la COVID-19.	<p>“Durante semanas, los médicos y enfermeros, el personal del hospital y las unidades de primera intervención alrededor del mundo han estado en pie de lucha trabajando largas horas con suministros limitados para tratar a los infectados con la COVID-19, la enfermedad respiratoria causada por el nuevo coronavirus”. Asociación Americana de Personas Retiradas</p>

2. Parafrasea el siguiente texto.

TEXTO ORIGINAL	PARÁFRASIS
<p>El cuerpo de la estrella de mar entraña una gran variedad de curiosidades; por ejemplo, no tiene cerebro ni sangre. En general, las especies de estrella de mar tienen 5 brazos, pero algunas pueden llegar a tener 50 de ellos, como la <i>Labidiaster annulatus</i> o estrella de mar antártica. Estos brazos nacen desde el disco central del cuerpo y pueden ser cortos o largos. Bajo el disco central se encuentra la boca de la estrella. Otro dato curioso reside en el hecho de la capacidad de regeneración de sus miembros o de su cuerpo entero, es decir, la misma estrella genera otro brazo en caso de perder uno.</p> <p>Fuente: https://www.bioenciclopedia.com/estrella-de-mar/</p>	

Cierre

Para terminar, compartan sus resultados y comparen los diferentes textos que crearon a partir del texto original. Cada paráfrasis será distinta, pero todas deberían preservar la esencia del texto original.

Matemáticas

El contenido de este material gira en torno a la premisa de que las matemáticas son fundamentales para explicar lo que sucede a nuestro alrededor. Los desafíos y los ejercicios que se plantean buscan que los estudiantes aprendan mediante la exploración y la formalización de sus conocimientos, al mismo tiempo que los comparten con sus compañeros y los aplican en situaciones cotidianas. Por eso, algunas de las actividades están relacionadas con lo que se ha vivido en los últimos meses durante la contingencia.

Las actividades que forman parte de este material abarcan tres ejes temáticos: espacio, forma y medida; sentido numérico y pensamiento algebraico; y manejo de la información. La mayoría de los temas normalmente se ven en el tercer trimestre del curso ordinario, y se eligieron considerando que servirán como base para alcanzar los aprendizajes esperados del siguiente grado escolar. En particular, se dio prioridad a los aprendizajes que se usan a menudo en el día a día, así como a aquellos que se requieren para transitar de un nivel educativo a otro, principalmente de primaria a secundaria.

Los temas se presentan en ocho sesiones, pero las actividades se han diseñado de tal forma que los docentes las puedan usar en el momento que consideren más pertinente. Además, durante la

ejecución, pueden hacer todas las modificaciones que deseen para adecuar los ejercicios a las características y las necesidades específicas de sus alumnos. Dicho de otro modo, este material se ha pensado como una herramienta para apoyar a los docentes en su valiosa labor educativa. Esperamos que les sea de utilidad.

Planeación de Matemáticas

Sexto de primaria

En este periodo de reforzamiento de aprendizajes, los temas se tratan con un grado de complejidad que permite sentar las bases para que los estudiantes adquieran los aprendizajes esperados que corresponden al grado escolar posterior.

Sesión 1	5.º de primaria	6.º de primaria
Eje temático	Forma, espacio y medida	
Tema	Conversión de unidades de metro, litro y kilogramo	Relación entre unidades del sistema internacional de medidas y las unidades más comunes
Aprendizaje esperado	Resuelve problemas que implican conversión de unidades de longitud, capacidad y peso.	Utiliza las propiedades de proporcionalidad para resolver problemas con diferentes unidades de medida.
Actividad eje	Conversión de unidades de volumen y capacidad	

Sesión 2	5.º de primaria	6.º de primaria
Eje temático	Manejo de la información	
Tema	Lectura de información en gráficas de barras	Lectura de datos explícitos o implícitos, contenidos en diversos portadores para responder preguntas
Aprendizaje esperado	Resuelve problemas que implican leer o representar información en gráficas de barras.	Resuelve problemas que implican leer o representar información en gráficas de barras.
Actividad eje	Gráficas de barras	

Sesión 3	5.º de primaria	6.º de primaria
Eje temático	Sentido numérico y pensamiento algebraico	
Tema	Representación de cocientes de medidas enteras	Resolución de problemas que impliquen una división de número fraccionario o decimal entre un número natural
Aprendizaje esperado	Usa fracciones para expresar cocientes de divisiones entre números enteros.	Resuelve problemas que implican multiplicar o dividir números fraccionarios o decimales con números naturales.
Actividad eje	La fracción y el cociente	

Sesión 4		5.º de primaria	6.º de primaria
Eje temático	Sentido numérico y pensamiento algebraico		
Tema	Sucesiones con progresión geométrica	Identificación y aplicación de la regularidad de sucesiones con figuras que tengan progresión aritmética o geométrica, así como sucesiones especiales	
Aprendizaje esperado	Resuelve problemas que implican identificar la regularidad de sucesiones con progresión geométrica.	Resuelve problemas que implican identificar la regularidad de sucesiones con progresión aritmética, geométrica o especial.	
Actividad eje	Sucesión geométrica		

Sesión 5		5.º de primaria	6.º de primaria
Eje temático	Sentido numérico y pensamiento algebraico		
Tema	Resolución de problemas que impliquen multiplicaciones de números decimales por números naturales	Resolución de problemas que impliquen dividir números fraccionarios o decimales con números naturales	

Aprendizaje esperado	Resuelve problemas que implican multiplicar números decimales por números naturales.	Resuelve problemas que implican multiplicar o dividir números fraccionarios o decimales con números naturales.
Actividad eje	Multiplicación de números decimales por números naturales	

Sesión 6		5.º de primaria	6.º de primaria
Eje temático	Forma, espacio y medida		
Tema	Distinción entre círculo y circunferencia	Cálculo de la longitud de una circunferencia mediante diversos procedimientos	
Aprendizaje esperado	Identifica algunos elementos importantes del círculo y la circunferencia, como radio, diámetro y centro.	Explica las características de diversos cuerpos geométricos y usa el lenguaje formal.	
Actividad eje	Distinción entre círculo y circunferencia		

Sesión 7	5.º de primaria	6.º de primaria
Eje temático	Sentido numérico y pensamiento algebraico	
Tema	Relación del tanto por ciento con la expresión “n de cada 100”	Comparación de razones del tipo “por cada n, m”
Aprendizaje esperado	Calcula porcentajes e identifica distintas formas de representación.	Resuelve problemas que implican comparar dos o más razones.
Actividad eje	Porcentaje con la expresión “n de cada 100”	

Sesión 8	5.º de primaria	6.º de primaria
Eje temático	Manejo de la información	
Tema	Cálculo de la media aritmética	Uso de la media, la mediana y la moda en la resolución de problemas
Aprendizaje esperado	Resuelve problemas que involucran el cálculo de la media.	Resuelve problemas que involucran el uso de medidas de tendencia central.
Actividad eje	Uso de la media aritmética	

A Aprendizajes que se refuerzan

- Resuelve problemas que implican convertir unidades de longitud, capacidad y peso.



Me desafío

¿Sabías que...?

Los estudiantes estudiarán un caso de equivalencia entre dos unidades de medida distintas.

Actividades

- A** Lee el siguiente caso.

¿Sabías que un litro de agua pura pesa un kilogramo? Esto se debe a la densidad, una propiedad que tiene la materia, es decir, todo lo que nos rodea. La densidad es la cantidad de masa que cabe en un volumen determinado.

No obstante, no toda el agua tiene la misma densidad o pesa lo mismo; si el agua tiene minerales, es más pesada o “dura”.



Explico y recuerdo

¿Volumen o capacidad?

Los estudiantes observarán una imagen y expresarán lo que saben acerca de los conceptos de volumen y capacidad.

Actividades

- A** Observa la imagen y responde la pregunta.

En este caso, ¿cuál es el volumen y cuál es la capacidad?



En este caso, la capacidad es la cantidad que puede contener el recipiente y el volumen es la cantidad de líquido que contiene el recipiente.



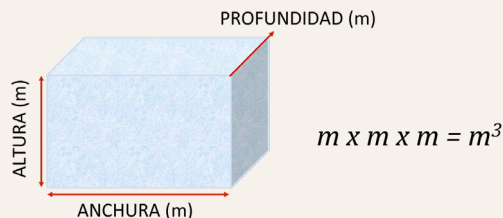
Exploro
e intento

Conversión de unidades de volumen y capacidad

Se presentará el tema a los estudiantes para que entiendan la diferencia entre los conceptos de volumen y capacidad.

Actividades

El **volumen** indica la cantidad de espacio que ocupa un cuerpo geométrico o un objeto, es decir, todo lo que nos rodea. Se mide **en unidades cúbicas (m^3)** porque se multiplican tres dimensiones: ancho, alto y largo o profundo; cada dimensión se mide en unidades de longitud (m).



La **capacidad** indica cuánta materia —es decir, de lo que está hecho— contiene un objeto, o cuánto “le cabe” a un recipiente o un cuerpo geométrico. La capacidad se expresa, generalmente, en **litros (l)**. Por ejemplo, una botella de agua con capacidad de un litro está hecha para contener ese volumen.

El volumen y la capacidad son términos equivalentes para referirse a un contenido. Por tanto, si la cantidad está representada en **magnitudes cúbicas** (m^3 , cm^3 , mm^3 , etc), se puede convertir a **unidades de volumen (l)**, como se muestra a continuación:

$$\begin{aligned} 1 m^3 &= 1000 l \\ 1 cm^3 &= 0.001 l \rightarrow \text{mililitro} \\ 1 mm^3 &= 0.000001 l \rightarrow \text{microlitro} \end{aligned}$$

Ten presente que:

$$\begin{aligned} 1000 cm^3 &= 1 l \\ 1000 ml &= 1 l \end{aligned}$$

Ejemplo:

Marco tiene un estanque que tiene un volumen de $66 m^3$ y quiere saber qué cantidad de agua (en litros) usaría si lo llenara completamente.

$$V = 66 m^3$$

- Identifica la magnitud cúbica y su equivalente en litros.

$$1 m^3 = 1000 l$$

- Haz una regla de tres para conocer la capacidad (en litros).

$$\begin{aligned} 1 m^3 &= 1000 l \\ 66 m^3 &= x l \end{aligned} \quad x = \frac{66 \times 1000}{1} = \frac{66,000}{1} = 66,000 \text{ litros}$$

- Concluye.
El volumen $66 m^3$ equivale a 66,000 litros de agua.



Aplico y reflexiono

Se harán ejercicios para determinar unidades de medida equivalentes.

Actividades

A Se harán ejercicios para determinar unidades de medida equivalentes.

1. Una empresa de cerveza artesanal cuenta con una olla que tiene un volumen de $40,000 \text{ cm}^3$. ¿Cuál su capacidad en litros?

Respuesta: 40 l

2. Una envasadora de agua tiene 3 contenedores con volúmenes de $3,300 \text{ m}^3$, $8,900 \text{ m}^3$ y $7,100 \text{ m}^3$. ¿Cuál es la capacidad total en litros?

Respuesta: 19,300,000 l

3. ¿Cuál es la capacidad en mililitros de un recipiente de esmalte para uñas cuyo volumen es 54 cm^3 ?

Respuesta: 54 ml

B Convierte los siguientes volúmenes a capacidad en litros.

1. $49 \text{ m}^3 =$

2. $930 \text{ m}^3 =$

3. $24 \text{ cm}^3 =$

1. $49 \text{ m}^3 = 49,000 \text{ l}$

2. $930 \text{ m}^3 = 930,000 \text{ l}$

3. $24 \text{ cm}^3 = 0.024 \text{ l}$

Cierre

¿Alguna vez te has preguntado qué pesa más: 1 kg de algodón o 1 kg de acero?

¿Qué opinas?

A Aprendizajes que se refuerzan

- Lee e interpreta gráficas de barras.

Material

- 4 o 5 cestos pequeños
- Una pelota de papel por cada alumno



Me desafío

Atínale a la canasta

Los estudiantes usarán sus sentidos y capacidades físicas para intentar obtener el mayor puntaje posible. Los resultados obtenidos se volverán a usar en la última actividad de la sesión.

Actividades

- A** En equipo, haz la siguiente actividad.

Primero, se formarán cuatro o cinco equipos. Luego, para cada equipo se establecerá un punto de lanzamiento y se colocará un cesto pequeño o una bolsa abierta a un metro de distancia. Cada estudiante lanzará su pelota de papel durante 30 segundos con el objetivo de encestar la mayor cantidad de veces

posible; cada pelota encestanda valdrá un punto. Cada equipo registrará sus puntos y ganará el que haya acumulado más. La actividad se deberá realizar respetando la sana distancia.



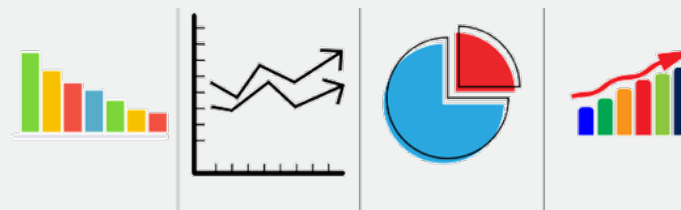
Explico y recuerdo

Imágenes

Los estudiantes observarán distintos tipos de gráficas y explicarán lo que saben al respecto.

Actividades

- A** Haz la actividad siguiente.



1. Observa las imágenes y señala las que hayas visto alguna vez.

2. Escribe lo que sepas de cada imagen.

3. Comparte tus respuestas con tus compañeros.



Exploro
e intento

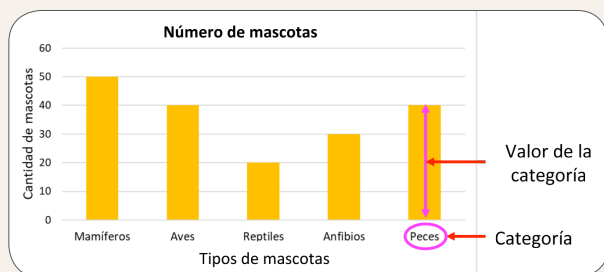
Gráficas de barras

Se presentará el tema a los estudiantes para que sepan para qué sirven las gráficas de barras y cómo interpretarlas.

Actividades

A Lee y analiza la información que se presenta a continuación.

La **gráfica de barras** es la representación de datos por medio de rectángulos cuyas longitudes son proporcionales a los valores de las categorías que representan. Las **categorías** están en el **eje horizontal** y en el **eje vertical** se indica el **valor** correspondiente a cada una. La gráfica siguiente, por ejemplo, muestra tipos de mascotas según su grupo animal (categorías) y la cantidad que hay de cada uno (valores).



Presentar la información en gráficas de barras permite leer e interpretar dicha información más fácilmente; incluso, se pueden hacer predicciones y sacar conclusiones. Para esto último, no obstante, es necesario saber un poco más del tema. Por ejemplo:

- De las 180 mascotas registradas, hay 50 mamíferos, 40 aves, 40 peces, 30 anfibios y 20 reptiles.
- Según estos datos, podría decirse que la mayoría de las personas prefiere a los mamíferos como mascotas.
- Al contrario, los reptiles son los animales que menos se adoptan como mascotas.
- Hay más aves que anfibios, pero hay la misma cantidad de aves y peces.

Para elaborar una gráfica de barras, primero se deben registrar los datos en una tabla. Después, se dibuja el área de la gráfica y se anotan los nombres de las categorías en el eje horizontal y los valores en el eje vertical. Finalmente, se dibujan las barras según los valores de cada categoría.



Aplico y reflexiono

Práctica

Se harán algunos ejercicios de interpretación y construcción de gráficas de barras.

Actividades

A Se harán los siguientes ejercicios de interpretación de gráficas de barras.

1. En la siguiente gráfica se presentan los gastos diarios de Marcela durante una semana. Observa atentamente la gráfica y contesta las preguntas.



a) ¿Qué día Marcela gastó más?

Respuesta: jueves

b) ¿Qué día gastó menos?

Respuesta: sábado

c) ¿Qué días gastó lo mismo?

Respuesta: martes y viernes

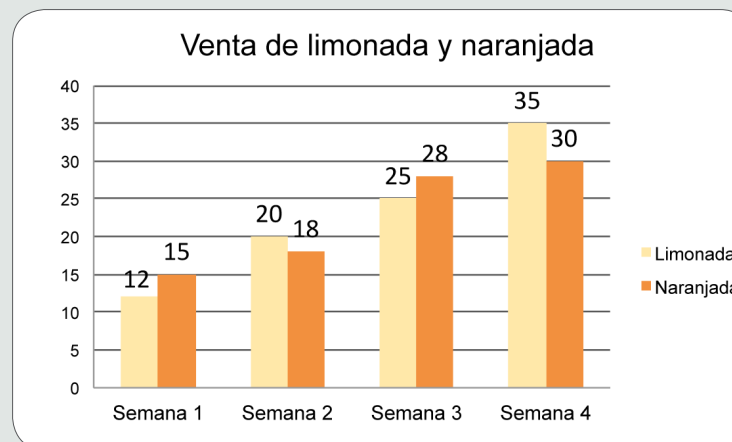
d) ¿Cuál fue el gasto semanal total?

Respuesta: \$430

e) ¿Cuánto gastó del martes al viernes?

Respuesta: \$250

2. La siguiente gráfica muestra el registro de ventas de limonadas y naranjadas que hizo Grecia. Observa atentamente la gráfica y contesta las preguntas.



- a) ¿Qué producto se vendió más durante la primera semana?
¿Y durante la última?

Respuesta: Naranja durante la primera semana y limonada durante la última

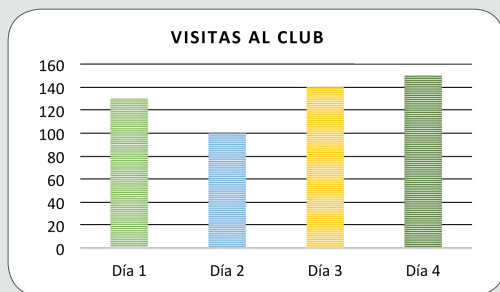
- b) ¿Cuál fue la diferencia entre los productos vendidos durante la segunda semana?

Respuesta: Se vendieron 2 limonadas más que naranjas

- c) ¿Cuál fue el producto que más se vendió en total?

Respuesta: La limonada

3. La siguiente gráfica representa las visitas a un club durante 4 días. Observa atentamente la gráfica y contesta las preguntas.



- a) ¿Cuántas visitas al club hubo durante los días 1 y 2?

Respuesta: 230

- b) ¿Cuál crees que sea el motivo por el que el día 2 hubo menos visitas?

Respuesta abierta

- c) ¿Cuántas visitas hubo los días 2 y 4?

Respuesta: 250

- d) ¿Cuál fue el total de visitas?

Respuesta: 520

- B** De manera grupal, elabora una gráfica con los datos que se obtuvieron en la primera actividad de la sesión.

Se solicita la participación de estudiantes voluntarios. Unos dibujarán el área de la gráfica en el pizarrón, otros escribirán los valores y los nombres de las categorías y otros harán una tabla para registrar los datos. Después, un integrante de cada equipo anota los puntos totales que obtuvieron durante la primera actividad. Posteriormente, cada equipo grafica sus resultados y, de manera grupal, los estudiantes analizan qué equipos obtuvieron más y menos puntos. Deberán reflexionar acerca de las razones que pudieran explicar esos resultados.

Respuesta abierta

A Aprendizajes que se refuerzan

- Usa fracciones para expresar cocientes de divisiones entre números enteros.



Me desafío

En el país de las fracciones

Los estudiantes harán movimientos sincronizados al escuchar la palabra clave, “fracciones”. La intención del ejercicio es que se activen y concentren.

Actividades

- A El docente leerá el inicio de un cuento. Cada vez que mencione la palabra “fracciones”, los estudiantes se levantarán y exclamarán “¡Eeeeh!”; luego se volverán a sentar.

Título del cuento: El país de las fracciones

En el país de las **fracciones**, todos están partidos y nadie está completo porque no existen enteros. Los hay que tienen **una parte de diez** y otros que sólo tienen **un medio**. Pero en el país de las **fracciones** hay un problema, y es que sólo las **fracciones** con el mismo denominador hablan el mismo idioma, de modo que **1/3** habla con **2/3**, pero nunca con **1/2** o **1/4**.

Todos aplauden.



Explico y recuerdo

Una fracción de poema

Los estudiantes anotarán la descripción de distintos tipos de fracciones tras leer un poema.

Actividades

- A** Lee el siguiente fragmento de un poema (escrito por Jesús Núñez León) y escribe, en lenguaje matemático, la descripción de las fracciones. Utiliza números que te ayuden a representar el mensaje del poema.

LA FRACCIÓN

Mi nombre sugiere parte del todo, que es la unidad; y una rayita comparte mi total integridad.

Llevo un número ubicado en mi parte superior, el primero en ser nombrado, ése es el numerador.

Y debajo de la raya, justo en su lado inferior, el número que allí vaya es el denominador.

Si el numerador es menor que el denominador, acaso; un ejemplo ilustrador de fracción propia es el caso.

Mas si el denominador es el número más chico, es impropia la fracción que ilustra lo que te explico.

Las fracciones propias son menores que la unidad y cada impropia es mayor, ¡certeza y veracidad!

"Rayita" = símbolo de división	fracción impropia = $\frac{7}{4}$
$\frac{\text{numerador}}{\text{denominador}}$	$\frac{4}{7} = 0.57 \rightarrow$ en menor que 1
fracción propia = $\frac{4}{7}$	$\frac{7}{4} = 1.75 \rightarrow$ en mayor que 1



Exploro
e intento

La fracción y el cociente

Se expondrá el tema al estudiante para que comprenda que la fracción es una forma de representar una división entre números enteros.

Actividades

A Analiza la información que se presenta a continuación.

El número fraccionario o fracción está compuesto por dos términos: el **numerador** y el **denominador**. Las fracciones pueden ser **propias** e **impropias**. En la fracción propia, el numerador es más pequeño que el denominador, mientras que, en la fracción impropia, el numerador es más grande o igual que el denominador.

$$\text{Fracción propia } \frac{2}{5} \leftarrow \frac{\text{numerador}}{\text{denominador}} \rightarrow \frac{5}{2} \text{ Fracción impropia}$$

La fracción expresa una división en la cual el numerador es el dividendo y el denominador es el divisor. Es decir, el numerador es el valor que se va a dividir en las partes que indique el denominador. En este caso, la fracción indica una división de números enteros.

$$\frac{\text{numerador} \rightarrow \text{dividendo}}{\text{denominador} \rightarrow \text{divisor}}$$

Recuerda que los elementos de la división son:

$$\begin{array}{c} \text{COCIENTE} \\ \text{DIVISOR} \left| \begin{array}{c} \text{DIVIDENDO} \\ \text{RESIDUO} \end{array} \right. \end{array} \Rightarrow 2 \overline{) \begin{array}{r} 11 \\ 1 \end{array}} \Rightarrow \frac{11}{2} = 5 \frac{1}{2} = 5.5$$

Para representar una división en forma de fracción, identifica el valor que se va a dividir (dividendo) y el que representa las partes en que éste se va a dividir (divisor). Luego, colócalos en su lugar correspondiente en la fracción.

Ejemplo:

El papá de Marco debe poner señalamientos de sana distancia cada 150 cm en el pasillo de su negocio. Si el pasillo mide 3,300 cm de largo, ¿cuántos señalamientos debe poner?

Solución:

El dividendo es 3,300 porque es la distancia total, y el divisor es 150 porque es la distancia que debe haber entre un señalamiento y otro. Por tanto, hay que hacer la siguiente operación:

$$\frac{3,300}{150} = 22 \text{ señalamientos}$$



Aplico y reflexiono

El estudiante resolverá ejercicios de división de números enteros representados en forma de fracción y formará fracciones a partir de un problema.

Actividades

- A** Resuelve las siguientes operaciones e indica si se trata de una fracción propia o impropia.

$$\frac{12}{9} = 1.33$$

Fracción impropia

$$\frac{3}{10} = 0.3$$

Fracción propia

$$\frac{45}{90} = 0.5$$

Fracción propia

$$\frac{90}{15} = 6$$

Fracción impropia

- B** Lee detenidamente los siguientes casos, escribe los datos en forma de fracción y determina los cocientes.

1. En un rancho se producen 114 kilos de lana. Si una oveja produce 3 kilos, ¿cuántas ovejas hay en el rancho?

$$\text{Respuesta: } \frac{114}{3} = 38 \text{ ovejas}$$

2. Una empresa va a donar 450 computadoras a 10 escuelas. ¿Cuántas computadoras tendrá cada escuela?

$$\text{Respuesta: } \frac{450}{10} = 45 \text{ computadoras}$$

3. Un gerente compró 120 cubrebocas para proteger a sus trabajadores contra la COVID-19. Si cada semana repartirá 6 cubrebocas, ¿para cuántas semanas alcanzarán?

$$\text{Respuesta: } \frac{120}{6} = 20 \text{ semanas}$$

4. Una serie de televisión tiene 240 capítulos y 8 temporadas con igual número de capítulos. ¿Cuántos capítulos tiene cada temporada?

$$\text{Respuesta: } \frac{240}{8} = 30 \text{ capítulos}$$

5. Marisol guardará 3,000 ml de aceite de coco en frascos de 200 ml para llenar. ¿Cuántos frascos llenará de aceite?

$$\text{Respuesta: } \frac{3000}{200} = 15 \text{ frascos}$$

A Aprendizajes que se refuerzan

- Identifica la regularidad de sucesiones con progresión geométrica.



Me desafío

¡Bum!

Los estudiantes identificarán los múltiplos de un número a partir de una serie consecutiva de éstos.

Actividades

- A** Se llevará a cabo la dinámica con base en las indicaciones que a continuación se presentan.

Los estudiantes formarán un círculo respetando la sana distancia y, uno tras otro, dirán los números de manera consecutiva (en dirección contraria a las manecillas del reloj). Cuando toque decir múltiplos de 6 o números que terminen en 6, deberán sustituirlos por la expresión “¡bum!”, para después continuar con la numeración. Cuando algún participante se equivoque u olvide decir “¡bum!”, se detendrá el conteo para reiniciarlo desde ese número. La dinámica continuará hasta llegar al 60 o hasta que todos hayan mencionado un número.



Explico y recuerdo

Los estudiantes comentarán lo que saben o entienden de los términos sucesión y múltiplo.

Actividades

- A** Se analizará y relacionará la actividad anterior con el tema “Sucesión”.

Con base en la actividad anterior, el docente preguntará a los estudiantes qué entienden por la palabra **múltiplo** y la palabra **sucesión**. Posteriormente, les solicitará que escriban en el pizarrón los números que recuerden que sustituyeron por “¡bum!”, para que después los ordenen de forma consecutiva. Por último, comentarán cómo se sintieron durante la actividad inicial.



Exploro
e intento

Sucesión geométrica

Se expondrá el tema a los estudiantes para que comprendan qué es una sucesión y cómo se aplica.

Actividades

A Analiza la siguiente información.

Una **sucesión** es una lista de números ordenados con base en una regla, una fórmula o un patrón determinados, por ejemplo: 1, 3, 9, 27, 81. Cada número de la sucesión ocupa un lugar que se conoce como **término de la sucesión**. En el ejemplo, el 1 es el término 1; el 3 es el término 2; el 9 es el término 3; y así sucesivamente.

Sucesión	1	3	9	27	81
Término	1	2	3	4	5

La **sucesión geométrica** se puede construir **multiplicando** un número constante al término anterior. En el ejemplo, el número constante es 3, como puede verse a continuación.

$$\text{Sucesión } 1 \quad 3 \quad 9 \quad 27 \quad 81$$

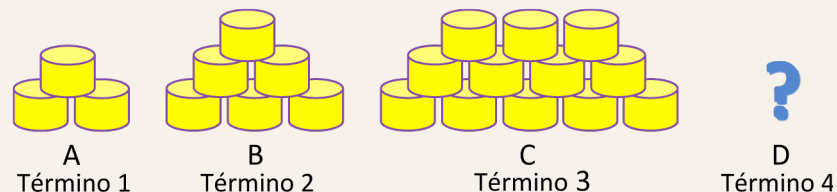
$$1 \times 3 = 3 \times 3 = 9 \times 3 = 27 \times 3 = 81 \times 3 = \dots$$

El patrón de la sucesión se determina dividiendo un término entre el anterior. Posteriormente, se usa ese valor para determinar el siguiente término de la sucesión (como en el caso anterior). Observa otro ejemplo:

$$3 \quad 18 \quad 108 \quad 648 \quad 3,888$$

$$18 \div 3 = 6 \quad 108 \div 18 = 6 \quad 648 \div 108 = 6 \quad 648 = \times 6 = 3,888$$

La sucesión de figuras se determina de la misma forma que la sucesión de números. No obstante, para ordenar las figuras, se debe conocer el patrón de ordenamiento, que es un valor constante.



1. Cuenta el número de elementos que hay en el término 1 (figura A) y en el término 2 (figura B):

$$\text{Término 1} = 3; \quad \text{Término 2} = 6$$

2. Divide la cantidad del término 2 entre la cantidad del término 1:

$$\frac{6}{3} = 2 \leftarrow \text{Valor constante o patrón}$$

3. Para conocer el término que sigue, multiplica el patrón por el término inmediatamente anterior. Sigue el mismo procedimiento para conocer los términos que se soliciten:

FIGURA C

$$\text{Término anterior} = 6 \rightarrow 6 \times 2 = 12$$

FIGURA D

$$\text{Término anterior} = 12 \rightarrow 12 \times 2 = 24$$

4. Escribe una regla de regularidad de la sucesión, por ejemplo:
"Cada término es el producto del término anterior por 2"
o "El término anterior por 2 da como resultado el siguiente término".



Aplico y reflexiono

El estudiante hará algunos ejercicios para determinar los patrones de las sucesiones.

Actividades

A Determina los patrones de las siguientes sucesiones.

a) 3, 6, 12, 24 **Respuesta: 2**

b) 3, 12, 48, 192, 768 **Respuesta: 4**

c) 5, 15, 45, 135 **Respuesta: 3**

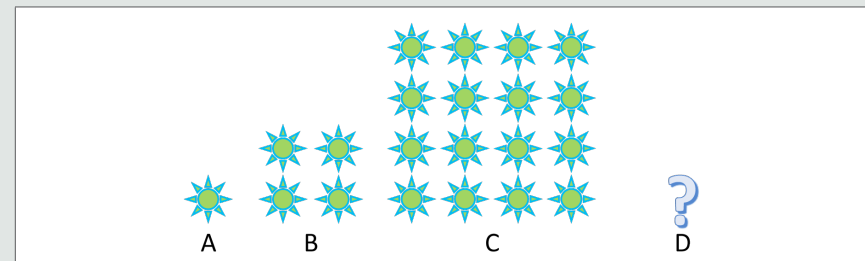
B Identifica las figuras o los números faltantes en las sucesiones que a continuación se presentan.

1. 4, 12, 36, 108, 324

2. 2, 4, 8, 16, 32

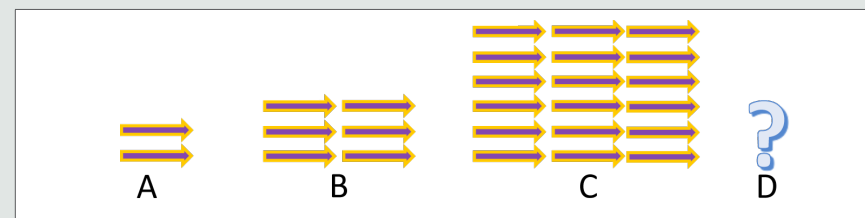
3. 1, 4, 16, 64, 256

4.



Respuesta: 64

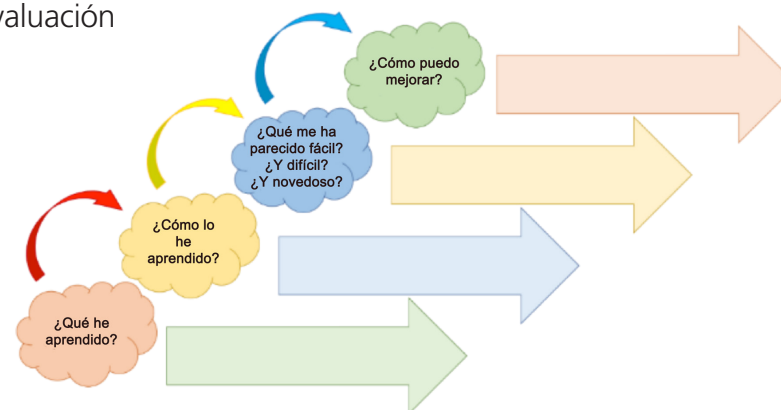
5.



Respuesta: 54

Cierre

Autoevaluación



A Aprendizajes que se refuerzan

- Resuelve problemas que implican multiplicar números decimales por números naturales.



Me desafío

Acertijos

Los estudiantes resolverán acertijos y compartirán cómo encontraron las respuestas.

Actividades

- A** Observa los siguientes acertijos y encuentra las respuestas.



Hay 7 patos en una habitación.
¿Cuántos picos hay? ¿Y cuántas patas?

Respuesta:
7 picos y 14 patas

Si tengo un pan, otro pan, pan y medio y medio pan, ¿cuántos panes tengo?



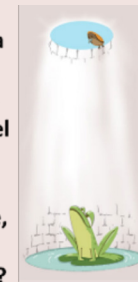
Respuesta:
4 panes

De los animales que tengo en casa, todos son perros menos 2, todos son gatos menos 2 y todos son loros menos 2. ¿Cuántos animales tengo en casa?



Respuesta:
1 loro, 1 perro y 1 gato

Si una rana cae a un pozo de 30 metros y sube 3 metros durante el día, pero desciende 2 metros durante la noche, ¿cuánto tardará en salir del pozo?



Respuesta:
28 días



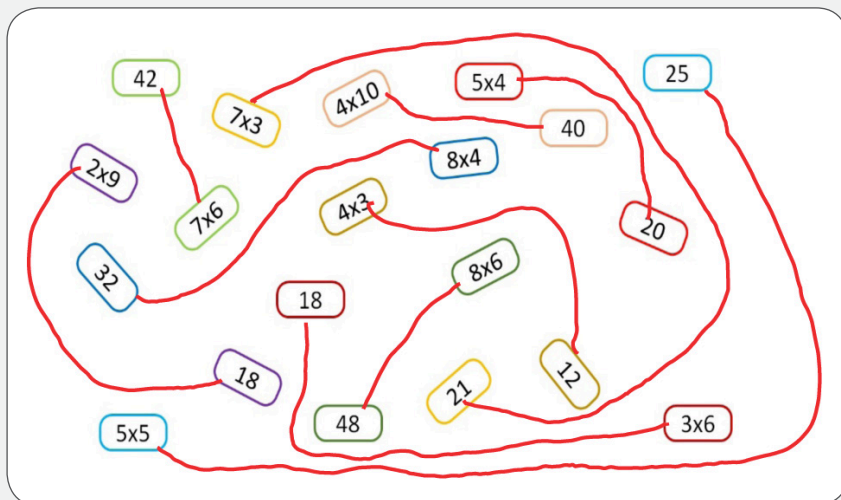
Explico y recuerdo

Tripas de gato

El estudiante hará multiplicaciones y luego, como si se tratara del juego "Tripas de gato", las relacionará con sus resultados.

Actividades

- A Une las multiplicaciones con sus resultados correspondientes, siguiendo la dinámica del juego tripas de gato.



Exploro e intento

Multiplicación de números decimales por números naturales

Se expondrá el tema a los estudiantes para reforzar lo que saben acerca de la multiplicación de números enteros y decimales.

Actividades

- A Analiza la información que se presenta a continuación.

Los **números naturales** son todos los números **enteros** que comúnmente se usan para contar todo lo que puedes observar a tu alrededor (por ejemplo, un pan, un litro de leche, etcétera). Los **números decimales** o fraccionarios son aquellos que no son enteros (por ejemplo, la mitad de un pan, un cuarto de litro de leche, etcétera).

La **multiplicación** es el resultado de la suma repetida de sumandos del mismo valor. Los elementos de la multiplicación son los **factores** (los números que se multiplican) y el **producto** (el re-

sultado). Los factores de la multiplicación pueden ser cantidades enteras y decimales. Observa el ejemplo siguiente:

$$\begin{array}{r} 25.89 \\ \times 56 \\ \hline \end{array}$$

1. Multiplica cada factor, de derecha a izquierda. Al final, suma los subproductos.
2. Cuenta los decimales que suman en total los dos factores de la multiplicación.
3. Coloca el punto decimal contando de derecha a izquierda tantos lugares como decimales sean.

$$\begin{array}{r} 25.89 \\ \times 56 \\ \hline 15534 \\ + 12945 \\ \hline 144984 \end{array} \quad \rightarrow \quad \begin{array}{r} 25.89 \\ \times 56 \\ \hline 15534 \\ + 12945 \\ \hline 144984 \end{array} \quad \rightarrow \quad \begin{array}{r} 25.89 \\ \times 56 \\ \hline 15534 \\ + 12945 \\ \hline 1449.84 \end{array}$$



Aplico y reflexiono

El estudiante resolverá multiplicaciones de números enteros y decimales.

Actividades

A Determina los patrones de las siguientes sucesiones.

1. Para hacer una careta facial, se requieren 30.5 cm de acetato transparente. ¿Cuánto acetato se necesita para hacer 50 caretas?
Respuesta: 1,525 cm
2. Para hacer el nudo de seguridad de un andamio, se requieren 0.7 m de cuerda. ¿Cuánta cuerda se requiere para hacer 56 nudos?
Respuesta: 39.2 m
3. Una bolsa de té contiene 12.6 g. Si cada caja contiene 21 bolsas, ¿cuántos gramos de té hay en 12 cajas de té?
Respuesta: 3,175.2 g
4. Una caja contiene 120 paquetes de galletas y cada paquete contiene 84.2 g de galletas. ¿Cuántos gramos de galletas hay en total?
Respuesta: 10,104 g

5. Si una pieza de pan cuesta \$8.5, ¿cuánto pagaré si compro 9 piezas?

Respuesta: \$76.5

6. Entre semana, un programa de televisión sin comerciales dura 1.5 horas. El sábado se repiten los capítulos que se transmitieron de lunes a viernes. ¿Cuánto tiempo durará la retransmisión de todos los programas de la semana sin comerciales?

Respuesta: 7.5 h

Cierre

Canten todos juntos la canción “Brinca la tablita”.

Brinca la tablita,
Yo ya la brinqué.
Bríncala de vuelta,
Yo ya me cansé.

Dos y dos son cuatro,
Cuatro y dos son seis.
Seis y dos son ocho
Y ocho, dieciséis.

A Aprendizajes que se refuerzan

- Conoce las características del círculo y la circunferencia.

Material

- 1 aro por estudiante
- 3 objetos circulares pequeños por estudiante
- 1 compás por estudiante
- 1 regla por estudiante



Me desafío

Los aros

Los estudiantes interactuarán con una circunferencia real y dejarán volar su imaginación.

Actividades

- A** Lleva a cabo la actividad grupal que indicará el docente.

Se pedirá a los estudiantes que dejen volar su imaginación e interactúen libremente con el aro que tiene cada quien (por ejemplo, jugando, dibujando en el aire, etcétera). Después de cinco minutos, se detiene la actividad, se colocan todos en círculo y comparan sus experiencias. Se cierra la actividad con autoabrazos.



Explico y recuerdo

Compás humano

Los estudiantes demostrarán lo que saben acerca del círculo a partir de movimientos corporales.

Actividades

- A** Lleva a cabo la actividad que indicará el docente.

Todos se ponen de pie y forman un círculo. El docente pregunta cómo podrían, de manera individual, trazar un círculo con todo su cuerpo. Después, solicita a quienes tengan una solución que pasen al centro para mostrar su propuesta; los demás alumnos podrán complementar con ideas y/o ayudar en la demostración. Cuando alguien mencione la solución —girar sobre el propio eje, de pie y con los brazos abiertos—, el docente pregunta cuál es el papel o el nombre, geoméricamente hablando, del que está girando. Si es posible, se hace el movimiento y se traza la circunferencia en el piso. Finalmente, el docente pregunta: ¿Qué técnicas conocen para trazar círculos? ¿Creen que hay alguna diferencia entre las palabras “círculo” y “circunferencia”? ¿El aro es un círculo o una circunferencia?



Exploro
e intento

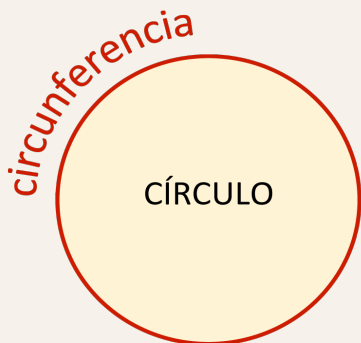
Distinción entre círculo y circunferencia

Se expondrá el tema para que los estudiantes sepan diferenciar entre un círculo y una circunferencia.

Actividades

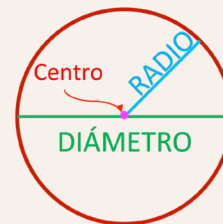
A Analiza la información que se presente a continuación.

El **círculo** es una figura geométrica —entonces, una superficie plana— delimitada por una **circunferencia**.

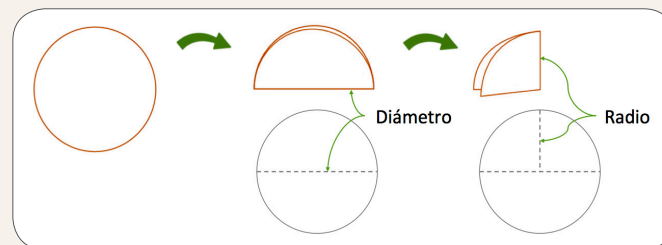


La circunferencia es una línea cerrada, es decir que inicia y termina en el mismo punto. Todos los puntos de la circunferencia están a la misma distancia del centro o punto O del círculo. El **radio** es la distancia que hay entre el centro del círculo y cualquier punto de

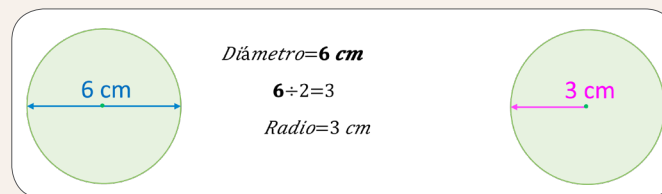
la **circunferencia**, mientras que el **diámetro** es el segmento que va de un punto de la circunferencia a otro, pasando por el centro del círculo.



Si doblaras el círculo exactamente a la mitad, el **diámetro** sería la línea en donde se marca el doblez. Si después doblaras ese medio círculo a la mitad, el **radio** correspondería a la nueva línea marcada.



Para calcular el radio, identifica el valor del diámetro y divídelo entre 2. Observa el ejemplo siguiente.



De igual manera, si multiplicas el radio por 2, obtienes el valor del diámetro.

$$\text{Radio} = 3 \text{ cm} \rightarrow 3 \times 2 = 6 \text{ cm}$$



Aplico y reflexiono

El estudiante calculará diámetros y radios para comprender mejor el tema.

Actividades

A Lleva a cabo las actividades siguientes.

1. Con ayuda de monedas u otros objetos circulares, dibuja tres círculos. Después, mide su diámetro y calcula el radio. Traza el radio en el círculo y anota su medida al lado de éste.

Círculo 1	Círculo 2	Círculo 3
Diámetro = Radio =	Diámetro = Radio =	Diámetro = Radio =

2. Con ayuda de un compás, dibuja tres círculos cuyos radios tengan las medidas que se indican a continuación. Traza el diámetro en el círculo y anota su medida al lado de éste.

Círculo 1: Radio = 3 cm	Círculo 2: Radio = 2.5 cm	Círculo 3: Radio = 4.5
Diámetro =	Diámetro =	Diámetro =



Me desafío

Pelota imaginaria

Se llevará a cabo una actividad que promueve el uso de la imaginación y la creatividad.

Actividades

- A** Haz la actividad grupal que indicará el docente.

Los estudiantes, conservando la sana distancia, se colocan en círculo. El docente pasará una pelota imaginaria a uno de los alumnos, quien tendrá que hacer algo con ella (botarla con la mano derecha, lanzarla al aire y atraparla, mantenerla en equilibrio en la cabeza, recorrer con ella el cuerpo, etcétera). Al mismo tiempo, todo el grupo imita lo que hace su compañero, quien pasará la pelota a otro estudiante. La dinámica continúa hasta que el docente lo indique. El docente registrará la frecuencia de cada acción diferente.



Explico y recuerdo

De oferta

Se presentará un caso a los estudiantes para que relacionen el tema “Porcentajes” con una situación de la vida cotidiana.

Actividades

- A** Sigue las indicaciones del docente para llevar a cabo la actividad.

El docente solicita a los estudiantes que se numeren. Al terminar, anota la cantidad en el pizarrón y plantea una situación, por ejemplo:

Hoy es un día de oferta en el salón, pues 50 % del grupo saldrá temprano. Si el total de compañeros, es decir [mencionar la cantidad], equivale a 100 %, ¿cuántos saldrán temprano hoy? ¿Cómo se puede saber esto? ¿Dónde has escuchado las expresiones “oferta” y “por ciento”?



Exploro
e intento

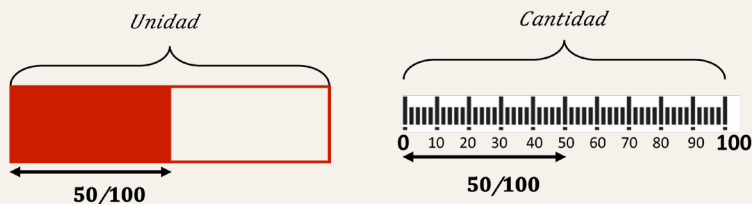
Porcentaje

Se expondrá a los estudiantes el tema “Proporcionalidad” en su representación porcentual.

Actividades

A Analiza la información que se presenta a continuación.

Cuando una cantidad total o una unidad se divide entre 100, cada una de las partes resultantes es un porcentaje (“*n de 100*”) y se dice que equivale a “tanto por ciento”. El símbolo del porcentaje es %. En el ejemplo de la actividad anterior —la oferta de que 50% del grupo saldría temprano—, el porcentaje se representa de la siguiente manera:



Observa que el porcentaje se representa como una fracción, en la que el numerador indica las partes que “se toman” o “interesan” del total, dividido en 100 partes, que es el denominador. A partir de esta fracción, el porcentaje se puede expresar reduciéndola a su mínima expresión.

$$\frac{50}{100} \frac{\text{numerador}}{\text{denominador}} = 50\% \text{ (50 de 100)}$$

$$\frac{50}{100} = \frac{1}{2} \rightarrow \text{(un medio o la mitad)}$$

Para determinar el porcentaje de una cantidad, sigamos con el ejemplo de la oferta. Supongamos que hay 20 estudiantes en total y que la oferta cambió: ahora, sólo 40% del grupo podrá salir temprano. ¿De cuántos alumnos estamos hablando?

1. Identifica las palabras clave y la información más relevante del problema.
 - **20 personas.** Esta cantidad equivale a 100%, es decir, al total.
 - **40%.** Indica el porcentaje que se debe calcular en números a partir del total.

2. Escribe una relación a manera de igualdad entre la cantidad de personas y el porcentaje.

$$20 \text{ personas} = 100\%$$

$$x \text{ personas} = 40\%$$

Donde x = cantidad que se debe calcular

3. Calcula el dato faltante o incógnita por medio de una regla de tres. Observa las opciones para despejar las incógnitas.

$$a = \frac{c * b}{d}$$

$$b = \frac{d * a}{c}$$

$$c = \frac{a * d}{b}$$

$$d = \frac{b * c}{a}$$

$$20 \text{ personas} = 100\% \quad x \text{ personas} = 40\%$$

$$x = \frac{40 * 20}{100}$$

$$x = \frac{800}{100} = 8$$

4. Interpreta el resultado.

- 40% del grupo equivale a 8 estudiantes, que es la cantidad que saldrá temprano.

Para conocer la cantidad que representa el porcentaje restante —en este caso, 60%—, se puede seguir el mismo procedimiento o se puede restar la cantidad de estudiantes calculada al total de estudiantes que hay en el grupo.

$$20 - 8 = 12 \rightarrow 12 \text{ alumnos} = 60\% \quad \text{y} \quad 8 \text{ alumnos} = 40\%$$



Aplico y reflexiono

Se harán ejercicios de cálculo de porcentaje para que los estudiantes comprendan mejor el tema.

Actividades

A Resuelve los siguientes ejercicios.

1. Escribe a manera de fracción los siguientes porcentajes.

$$23\% = \frac{23}{100} \quad 75\% = \frac{75}{100} \quad 100\% = \frac{100}{100} \quad 10\% = \frac{10}{100}$$

2. Señala la o las operaciones que no sean correctas.

$$25\% = \frac{1}{4} \quad 25 = \frac{25\%}{100} \quad 25\% = \frac{25}{100} \quad 100\% - 25\% = 75\% \quad 75\% + 25\% = 100\%$$

3. Una caja de cubrebocas cuesta \$510, pero mañana tendrá un descuento de 35%. ¿Qué cantidad de dinero descontarán al precio original?

Respuesta: \$178.5

4. En una colonia hay 250 luminarias, de las cuales 90 no funcionan. ¿Qué porcentaje de luminarias no funciona?

Respuesta: 36%

5. Cuando compré un bolígrafo, éste tenía 5 ml de tinta. Después de usarlo durante medio año, vi que sólo quedaba 15%. ¿Qué cantidad de tinta usé?

Respuesta: 4.25 ml

6. A partir del registro que hizo el docente durante la actividad con la pelota imaginaria, determina el porcentaje de cada acción.

Respuesta abierta. Valorar el planteamiento de los porcentajes, las operaciones y los resultados.



Me desafío

Sin palabras

Los estudiantes se comunicarán sólo con señas y movimientos.

Actividades

- A** Sigue las indicaciones del docente para llevar a cabo la actividad.

Los estudiantes se colocarán en fila, conservando la sana distancia, y se comprometerán a no hablar durante la actividad y comunicarse sólo con señas. Sin hablar, deberán ordenarse alfabéticamente, de acuerdo a su primer apellido. Al final, se comparará el orden en que se formaron para verificar que sea correcto.



Explico y recuerdo

Mis calificaciones

Los estudiantes relacionarán el concepto de promedio con una situación de la vida real.

Actividades

- A** Observa la siguiente tabla, responde la pregunta y comenta la respuesta con tus compañeros.

Materia	Calificación
Matemáticas	7
Español	9
Historia	6
Civismo	8
Biología	10

Si éstas fueran tus calificaciones, ¿cómo podrías representar tu calificación final con un solo dato? Puedes intentar algún método.



Exploro
e intento

Uso de la media

Se expondrá el significado de la media como medida de tendencia central y su uso en situaciones cotidianas.

Actividades

A Analiza la información que se presenta a continuación.

La **media** es el resultado de sumar todos los valores de un conjunto de datos y dividir esa suma entre el número total de valores. También se le conoce como promedio y su símbolo es \bar{x} . La fórmula para calcularla es:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Donde: Σ = Suma x = Valores n = Cantidad de datos

Por ejemplo, supongamos que en tu guardarropa tienes las siguientes cantidades de estos tipos de prenda.



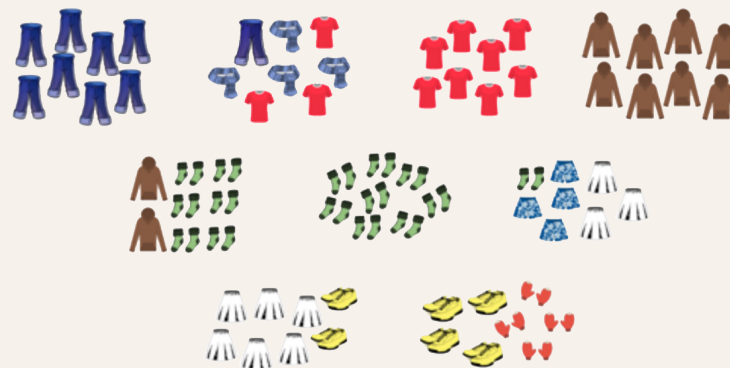
1. Observa la imagen e identifica la información.

$x \rightarrow$ Cantidades de cada prenda (se indican debajo de la imagen)
 $n \rightarrow$ Tipos de prendas = 9 prendas diferentes

2. Sustituye los datos en la fórmula y haz las operaciones.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \quad \bar{x} = \frac{9 + 4 + 11 + 10 + 15 + 4 + 9 + 6 + 4}{9} = \frac{72}{9} = 8 \quad \bar{x} = 8$$

Este resultado indica que todos los valores pueden representarse por uno solo, que contiene a los demás. En el ejemplo, podrías formar 9 conjuntos de 8 prendas cada uno —cada par de calcetines y guantes cuenta como una prenda—, aunque algunos conjuntos tendrían diferentes tipos de prendas.





Aplico y reflexiono

Práctica

Los estudiantes resolverán ejercicios para reforzar lo que saben acerca de la media y su aplicación en situaciones cotidianas.

Actividades

A Resuelve los siguientes casos.

- Debido a la contingencia, Mario organizará una videollamada para celebrar su cumpleaños con sus amigos. Todos están disponibles, pero Mario decidió preguntarles qué hora les parecía más conveniente y registró los siguientes datos. ¿Cuál es la hora de preferencia promedio y a la que debería hacer la fiesta virtual?

Amigo	Hora de preferencia
Leonardo	9:00 pm
Rosa	5:00 pm
Santiago	8:00 pm
Fernando	7:00 pm
Luisa	9:00 pm
Ramón	10:00 pm
David	8:00 pm

Respuesta: 8:00 pm

- Los amigos de Ricardo son fanáticos de las series de televisión de médicos. Desean conocer el promedio de vistas de tres series famosas, así que registraron los siguientes datos. ¿Cuál es el promedio de vistas?

Serie	Grey's Anatomy	Doctor House	The Good Doctor
Cantidad de vistas	15	25	20

Respuesta: 20

- Una persona compró 8 productos cosméticos y gastó \$990. En promedio, ¿cuánto costó cada producto?

Respuesta: \$123.75

4. Como medida sanitaria, se decidió que las tiendas de conveniencia de algunos estados de la república den servicio en un horario de 9:00 a 16:00. En un estado hay 520 tiendas, en otro hay 436 y en otro 412. ¿Cuál es el promedio de tiendas que darán servicio en el horario indicado?

Respuesta: 456

5. A continuación, se muestra el tiempo (en segundos) que algunas empresas invirtieron en publicidad para dar a conocer su producto en televisión. ¿Cuál es el promedio de tiempo de publicidad?

30, 42, 55, 40, 25, 28, 25, 35

Respuesta: 35 segundos

6. Calcula la media de las edades del grupo con base en la información que se anotó en el pizarrón durante la primera actividad de la sesión.

Respuesta abierta. Verificar el procedimiento y el resultado.

Guía rápida para impartir el taller



Información básica para el docente

En las seis sesiones planteadas se promueve el **desarrollo de habilidades sociales y emocionales para procesar y adaptarse al cambio**. A lo largo de nuestra vida, estas habilidades son tan necesarias como las cognitivas para desempeñarnos en los ámbitos familiar, académico, comunitario y laboral. Este ejercicio se centra en el autoconocimiento, la autorregulación, la empatía, la colaboración y la resiliencia.

La **secuencia de las actividades** está asociada con las fases del modelo de regulación emocional para adaptarse al cambio: el reconocimiento y la interpretación de la situación de contingencia; la apertura y el etiquetado emocional; la aceptación y el análisis de las emociones; y, por último, la modulación emocional personal.

La **amplitud y la profundidad de los temas** consideran la edad de los estudiantes, así como técnicas para que los alumnos se sientan en confianza. Se procura que se sientan libres de avanzar a su propio ritmo y capaces de construir nuevos conocimientos mediante **actividades lúdicas, arte, danza, activación física y meditación**. Tales actividades se implementarán mediante un modelo de **trabajo activo y participativo en el aula**, pues la dinámica se centra en el estudiante como protagonista de su aprendizaje.

El papel del docente y de otras figuras educativas es ayudar a los niños a enfrentar la adversidad, adaptarse a su entorno y regular sus emociones. Asume el papel de guía con un estilo de enseñanza abierto y motivador. Por lo mismo, es importante que los docentes se conozcan a sí mismos y estén en contacto con sus emociones, pensamientos y habilidades socioemocionales.

A partir de cómo el docente se conoce a sí mismo —sus límites y habilidades—, puede orientar a los estudiantes, tomando en cuenta la información que tiene de ellos, así como de su región o comunidad, para adaptar las actividades según los aspectos culturales más destacables dentro y fuera de la escuela.

Se propone que cada alumno cree una **colección de testimonios o carpeta de experiencias**. No es una simple compilación de productos, sino una colección de trabajos que permiten al estudiante narrar la historia de sus esfuerzos, su progreso y sus logros.

Eje	Actividades para 1.º, 2.º y 3.º de primaria	Actividades para 4.º, 5.º y 6.º de primaria	Actividades para secundaria
Arte	Adentro y afuera de la caja (1) Inventar superhéroes (2) Mis emociones en colores y danza (3) Me convierto en alebrije (4) Yo soy (6)	Adentro y afuera de la caja (1) Inventar superhéroes (2) Mis emociones en colores, danza y meditación (3) Me convierto en alebrije (4) Yo soy (6)	Adentro y afuera de la caja (1) Transformar la escultura (2) Mis emociones en colores, danza y meditación (3) Me convierto en alebrije (4) Yo soy (6)
Danza y meditación	Mis emociones en colores y danza (3)	Mis emociones en colores, danza y meditación (3)	Mis emociones en colores, danza y meditación (3)
Actividades lúdicas y activación física	Nuevas reglas (1) Diferencias (1) Siempre se puede aprender algo (1) Cuenta un cuento y emociones de un superhéroe (2) Libro de las cosas que dan miedo y las cosas que causan sorpresas (4) Beneficios del ejercicio (5) Rally (5) Tablero de metas (6) Frasas incompletas (6)	Nuevas reglas (1) Diferencias (1) Siempre se puede aprender algo (1) Cuenta un cuento y emociones de un superhéroe (2) Contento/enojado (2) Libro de las cosas que dan miedo y las cosas que causan sorpresas (4) Rally (5) Beneficios del ejercicio (5) Tablero de metas (6) Frasas incompletas (6)	Todo cambia (1) Nuevas reglas (1) Siempre se puede aprender algo (1) ¿Qué es lo peor que puede pasar si...? (2) Situaciones que me enfadan (4) ¿Qué puedo hacer cuando me enojo? (4) Rally (5) 27 cosas que vivir antes de cumplir 30 años (5) Tablero de metas (5) ¿Qué tipo de actitud tengo? (6) Cadena de cumplidos (6)

Tabla 1. Actividades según su eje o componente central.

El número entre paréntesis señala la sesión en que se presentan.

Recomendaciones para acompañar las actividades

Generales

El ritual de inicio y cierre de las sesiones: es recomendable que definas un ritual de inicio y cierre de actividades que las diferencie del resto de la jornada escolar. Puede ser tan simple como enunciar que es el momento del taller, tocar una campana, dar un aplauso, cantar una canción, etcétera.

El sistema de puntos: se sugiere llevar un tablero de puntos para que el grupo registre su desempeño al cumplir las medidas de sana distancia.

La carpeta de experiencias o testimonios: en la primera sesión se sugiere una tarea o reto complementario. Los alumnos deberán elaborar en casa un contenedor en el que guardarán los trabajos que elaboren durante seis sesiones de trabajo. Este contenedor se llamará "caja (bolsa o sobre) de arte" y será su carpeta de experiencias o testimonios. El docente decide si se guardará en el aula o si permanecerá en casa hasta la sesión seis, cuando deberá mostrarse ante el resto del grupo.

Actividades de arte

Es importante que los alumnos se sientan libres de expresarse. Convierte el salón en un espacio de cuidado y entendimiento. No interpretes los trabajos de los alumnos, ya que sólo ellos darán sentido a sus expresiones. Puedes hacer preguntas abiertas: ¿qué es?, ¿qué hace?, ¿cómo lo hace?, ¿qué le pasa?, ¿en dónde está? Sin embargo, evita nombrar, etiquetar o evaluar.

En cada actividad, permite que los alumnos usen los materiales de formas diferentes o inusuales, que sus resultados no sean lógicos ni racionales. ¡No hay reglas en el arte!

Que los alumnos se interesen en las actividades es una buena señal. El gozo indica que las actividades son exitosas. De ser posible, pon música de fondo durante las actividades.

Procura	Evita
Poner atención a lo que hacen.	Analizar o interpretar.
Escuchar a los alumnos.	Nombrar lo que ves.
Mostrar apertura a sus creaciones.	Centrarte en la ejecución.
Interesarte en el proceso creativo.	Evaluar.
Guiar las reflexiones grupales e individuales.	Descalificar.
Explicar las actividades cuantas veces sea necesario.	Desaprobar.
	Comparar.

Actividades de danza

Procura	Evita
<p>Usar música que te inspire y que sea distinta a la que suelen escuchar los alumnos.</p> <p>¡Motiva a los alumnos! Diles: “adelante”, “tú puedes”, “eso es”, “qué interesante”.</p> <p>Siéntete cómodo y prepara tus sesiones con anticipación. Si te sientes cómodo y confiado al dirigir la actividad, lo transmitirás a los alumnos y generarás un ambiente de fácil expresión.</p> <p>Improvisa. Parte importante de guiar una sesión de danza es ser espontáneo. Familiarízate con la actividad y disfruta el momento. Prueba jugar con las consignas; si te familiarizas con el contenido, puedes darle un matiz personal.</p>	<p>Exponer a los alumnos cuando sienten vergüenza. De hacerlo, puedes dañar su autoestima y limitar su potencial de expresión. Si algún alumno es especialmente apático al movimiento, puedes dar incentivos como reconocimiento, comentarios positivos o premios.</p> <p>Evaluar la ejecución. Estas actividades no se califican: hay muchas formas de alcanzar la meta.</p>

Observa con atención si los alumnos entendieron la actividad y si están dispuestos a hacerla. Haz los cambios necesarios para lograr que los alumnos entren en acción. Da el primer paso y pon el ejemplo.

Aceptar el comportamiento desordenado. Si bien las actividades se basan en la libertad de expresión, todas tienen instrucciones claras. Tú llevas el control del grupo.

Actividades de meditación

La meditación es una práctica para entrenar nuestra mente y descansar. El esfuerzo físico, mental y emocional obstruye nuestra armonía y claridad mental. La meditación que guiarás proviene del budismo Bön, religión originaria del Tíbet.

Procura	Evita
<p>Respirar profundamente y descansar.</p> <p>Conocer las instrucciones.</p> <p>Meditar por tu cuenta para familiarizarte con la práctica.</p>	<p>Estar tenso y desenfocado.</p> <p>Regañar a los alumnos durante la práctica.</p>

Actividades de activación física

La activación física es indispensable para alcanzar un estado de salud óptimo. Además, promueve y facilita la integración social. Si tienes una actitud positiva, enérgica y alegre al guiar las sesiones, los alumnos se motivarán e interesarán en la actividad.

Procura	Evita
Mantener una actitud positiva. Ser enérgico. Dar consejos motivacionales. Observar que los alumnos hagan el ejercicio de forma adecuada. Poner música que active a los alumnos.	Obligarlos a hacer más repeticiones si se han cansado. Promover competencia insana. Hacer comentarios negativos acerca de su cuerpo. Hacer críticas sobre su desempeño.

Glosario

Arteterapia: acompaña a personas que atraviesan dificultades de distintos tipos (psicológicas, físicas, sociales o existenciales) mediante producciones artísticas, obras plásticas, sonoras, teatrales, literarias, corporales y bailadas.

Autoconcepto: opinión que una persona tiene sobre sí misma.

Danzaterapia: herramienta terapéutica basada en el supuesto de que el cuerpo y la mente son inseparables y el movimiento es la clave para la integración psicofísica.

Pensamiento flexible: capacidad para cambiar de opinión y pensar en algo de más de una manera.

Objetivos

- Identificar las nuevas rutinas y reglas escolares derivadas de la contingencia.
- Reconocer los cambios como parte de la vida.
- Reflexionar acerca de las emociones que sentimos durante el confinamiento.

Fases de la modulación emocional

1. El reconocimiento y la interpretación de la situación de cambio.
2. La apertura a las emociones surgidas como resultado del cambio y la capacidad de nombrarlas.

Material

- Hojas de reúso
- Cinta adhesiva
- Materiales para dibujar y escribir como gises, plumones, colores, etcétera.
- Pegamento blanco o en barra

Estos materiales se pueden cambiar o adaptar a lo que esté disponible.

Observaciones

En esta sesión, la cual deberá ser posterior a la bienvenida y la presentación del grupo, se invitará a los alumnos a elaborar un contenedor para guardar sus trabajos. El docente deberá decidir si dicho contenedor se llevará al aula o se quedará en casa. En ambos casos, a lo largo de seis sesiones, los alumnos guardarán sus trabajos en el contenedor, y éste se usará en la última sesión.

Fase de enseñanza	Descripción de la actividad
Apertura	<p>Esta sesión deberá ser posterior a la bienvenida y la presentación del grupo.</p> <p>Se comienza por preparar el salón para que haya espacio suficiente al frente o en el centro, de modo que todos los alumnos puedan observar sin obstrucciones. Hay que permitir que los alumnos se sienten cómodamente y asegurarse de que conserven la sana distancia. Además, es importante recordarles que eviten tocarse la cara.</p> <p>Se marcará el inicio de la actividad con un ritual, que puede ser una canción o alguna frase. El propósito de esto es que los estudiantes puedan identificar estas sesiones como un espacio de creación, experimenta-</p>

ción, confianza y diversión.

Mediante preguntas abiertas dirigidas al grupo, se promoverá una conversación en torno al tema “Los cambios a lo largo de nuestra vida”. A continuación, se presentan algunas preguntas guía que pueden adaptarse a cada contexto y a las características de cada grupo. Los docentes deberán emplear sus propias palabras a la hora de formularlas:

¿Hace cuánto tiempo que no iban a la escuela? ¿Qué es lo que más extrañaron de la escuela? ¿Qué es lo que extrañaron menos? ¿Qué cosas han cambiado en nosotros desde la última vez que vinimos a la escuela? (Por ejemplo: ¿soy más grande?, ¿me creció el cabello?, ¿ahora me gusta el jitomate y antes no?). ¿Qué cosas son diferentes en la escuela desde la última vez que estuvimos aquí? ¿Qué piensan acerca de esas diferencias? ¿Qué fue lo que las causó? ¿Necesitamos nuevas reglas para ajustarnos a estos cambios?

Promueve la participación dentro del grupo y, al final, recupera las ideas principales para elaborar una conclusión en la que expliques qué es una regla e invites a todos a elaborar las nuevas reglas del salón.

Acompañamiento Nuevas reglas

Lleva a cabo la actividad “Nuevas reglas” mediante los siguientes pasos:

1. Se organizará una lluvia de ideas para que los estudiantes propongan nuevas reglas. Se deberán registrar en el pizarrón las aportaciones de todos. Es particularmente importante registrar aquellas que sean clave para mantener la **sana distancia**, tales como usar el cubrebocas, lavarse las manos frecuentemente, taparse la boca cuando se estornuda, evitar acudir a clases si estamos enfermos y cualquier otra norma que se considere clave en cada plantel.
2. Se organizará a cada grupo para que elabore un dibujo que ilustre las nuevas reglas en una hoja de papel. Posteriormente, las ilustraciones de todos los grupos se pegarán en un lugar del salón que se designará como el espacio de “El reglamento del grupo”. Esta actividad puede hacerse de manera individual o en parejas. En ambos casos se asignará una regla diferente a cada estudiante o pareja para que se ilustren todas.
3. Una vez que todas las ilustraciones de las nuevas reglas estén pegadas en el espacio

designado, se les dirá a los alumnos que dicho espacio servirá como recordatorio de las nuevas reglas que acordaron entre todos.

4. Explica con tus propias palabras que en ese espacio se colocará también un marcador o tablero de puntos que se empleará durante seis días para identificar y registrar si el grupo ha seguido o no las nuevas reglas. El sistema de puntos se puede ilustrar con caritas felices y tristes, taches o palomas, y el conteo se realizará al final de cada día, acompañado de una reflexión grupal.

Se recomienda motivar a los alumnos para mantener el tablero sin puntos negativos, explicándoles que eso significaría que se trata de un grupo en el que se cuidan los unos a los otros.

Acompañamiento Diferencias

La actividad “Diferencias” se llevará a cabo mediante los siguientes pasos:

1. El docente comenzará por explicar que, en este ejercicio, los alumnos van a identificar cambios y transformaciones que ocurren normalmente en su entorno.

2. El docente deberá dibujar un huevo en el pizarrón y pedir al grupo que mencione distintos animales que nacen de huevos (por ejemplo, tortugas, lagartos, patos, pájaros, etcétera). También les preguntará cuál es el tamaño al nacer de los animales mencionados y cuánto crecen.
3. Ahora el docente dibujará un árbol grande, robusto y con muchas hojas. Entonces hará preguntas al grupo con el fin de que éste identifique los cambios por los que tuvo que pasar el árbol desde que era una semilla.
4. El docente pedirá a los alumnos que traten de imaginarse a ellos mismos cuando eran bebés, que piensen en cómo se expresaban cuando tenían hambre y que lo comparen con la forma en que lo hacen ahora.
5. Ahora, hay que motivar a los estudiantes para que reflexionen sobre otras transformaciones que suelen ocurrir a su alrededor.

Acompañamiento Siempre se puede aprender algo

La actividad “Siempre se puede aprender algo” se llevará a cabo mediante los siguientes pasos:

1. El docente explicará a los alumnos que esta actividad se trata de identificar los cambios que cada uno vivió durante el tiempo que no hubo clases presenciales.
2. El grupo deberá pensar en alguna situación, en el contexto del confinamiento, que les haya permitido aprender algo nuevo o que hayan disfrutado mucho. Algunos ejemplos son “aprendí que se puede estudiar en la TV”, “aprendí a lavar los platos”, “aprendí a jugar con mi hermano”, “me gustó pasar más tiempo con mi abuela”, “me gustó hacer llamadas”, etcétera. Hay que guiarlos para que se centren en situaciones positivas o para que identifiquen los aspectos positivos de una situación complicada o negativa.
3. Se organizarán turnos para que cada estudiante se suba a su silla, a un banco o pase al frente del salón y explique brevemente qué fue lo que aprendió. El docente deberá crear un ambiente de confianza, evitar forzar a los alumnos a hablar y pedir un aplauso para cada uno una vez que termine su turno. Si un estudiante tiene dificultades para continuar hablando, el docente

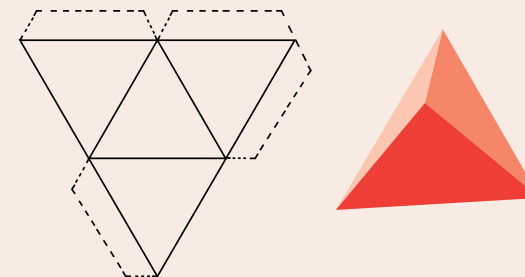
puede motivarlo pidiéndole que le platique al grupo el aspecto que más disfrutó de los días de confinamiento. Después, deberá ayudar al alumno a conceptualizar la lección que encierra su anécdota con frases como la siguiente: “Muy bien. Con esta experiencia, aprendiste a divertirte (o a convivir, a expresarte, etcétera)”.

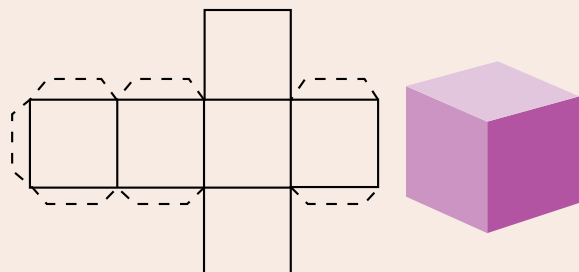
4. El docente concluirá mencionando que siempre es posible aprender algo de cualquier situación y felicitando a los alumnos por sus logros.

Acompañamiento Adentro y afuera de mi casa

La actividad “Adentro y afuera de mi casa” se llevará a cabo mediante los siguientes pasos:

1. Se deberán dibujar en el pizarrón varios de los siguientes esquemas, de los cuales los alumnos elegirán uno para construir una figura que representará su casa.





- Al copiar los esquemas, los estudiantes deberán incluir las pestañas o los pliegues que se requieren para ensamblar la figura. Las líneas punteadas se deben doblar hacia afuera y las continuas hacia adentro.
2. Todos deberán elegir una de estas figuras para representar su hogar. Tras haber copiado y recortado la figura elegida, deberán seguir las indicaciones de los pasos 3 y 4.
 3. En la parte interna de la figura recortada, pero aún desarmada, los estudiantes deberán dibujar o anotar:
 - A las personas que pasaron el confinamiento en el mismo hogar que ellos.
 - Las actividades que hacían normalmente durante este periodo. Pueden dibujar,

por ejemplo, la computadora en la que hacían tareas, el teléfono desde el que hacían llamadas o enviaban mensajes, la televisión que veían, la comida que comían, el espacio en el que dormían, etcétera.

- Palabras o frases que expresen cómo se sintieron.
4. En la parte externa de la figura desarmada, deberán escribir o dibujar lo siguiente:
 - A los amigos y las personas que no vieron hasta que terminó el confinamiento.
 - Las partes de su localidad que más les gustan (parques, centros de diversión, la escuela, etcétera).
 - Las actividades que les gusta hacer fuera de casa (salir con sus amigos, ir a comer un helado, dar un paseo en bicicleta, etcétera).
 - Palabras o frases que expresen cómo se sintieron en dicho periodo.
 5. Ahora, el docente les pedirá que comparen los dibujos que hicieron —tanto la parte interna como la externa— y las palabras o frases que escribieron.

6. Los alumnos deberán ensamblar la figura de tal manera que en la parte interior queden los dibujos y las frases del paso 3 y, en la exterior, los del paso 4.
7. Deberán escribir, en una hoja en blanco, las ventajas y las desventajas que encuentran de estar dentro y fuera de casa.
8. El docente coordinará una reflexión grupal en torno a las siguientes preguntas:
 - ¿Qué dibujaron dentro de la casa? ¿Qué hacían ustedes y sus familias durante el confinamiento? ¿Qué palabras o frases escribieron? ¿Qué les gustó de estar en casa? ¿Qué no les gustó?
 - ¿A quiénes se encontraron cuando salieron? ¿Cuáles son los lugares que más les gustan de la localidad? ¿Qué actividades les gusta hacer fuera de sus casas? ¿Cuál es el título de su figura?
9. El docente invitará a los alumnos a elaborar en casa, con ayuda de su familia, un contenedor para guardar sus trabajos de arte. Puede ser una caja, una bolsa o un sobre, pero deben emplearse exclusivamente materiales reciclados o de reúso. No deben

comprar nada para crear el contenedor. Lo pueden decorar para que represente su casa, tomando en cuenta los dibujos que hicieron. (Este contenedor se empleará como carpeta de experiencias de aprendizaje).

Cierre

Para cerrar, el docente coordinará una reflexión grupal con el fin de llegar a una conclusión en torno a las actividades que se realizaron. La conversación deberá centrarse en los siguientes tres aspectos: ejemplos de cambios producidos en las distintas comunidades de los alumnos y en ellos mismos; cómo se sienten de asistir a la escuela nuevamente; y las nuevas reglas de convivencia en el salón. Además, se analizarán los primeros puntos que hayan conseguido o perdido como grupo desde que se definieron las nuevas normas y se estableció el tablero.

La actividad deberá cerrarse con un ritual o un aplauso grupal. Permite que vayan a lavarse las manos o a desinfectárselas con gel. Recuérdales la importancia de hacerlo con frecuencia y de mantener la **sana distancia**.

Variante de la actividad

- Una alternativa es que los alumnos elaboren el contenedor de arte en el aula. Para ello, pueden usar trozos de cartón u otros materiales de reúso. En este caso, los dibujos que representan el interior y el exterior de la casa deberán recortarse y pegarse en el contenedor.

Indicadores de logro

Los estudiantes:

- Participan en las lluvias de ideas y expresan los cambios que han experimentado.
- Completan su contenedor o lo terminan de construir en casa.

Para la carpeta de experiencias

- Contenedor de arte
- Dibujo de reglas (podrán guardarlo después)
- Hoja en la que expresan los cambios en su forma de comunicarse
- Hoja con las ventajas y las desventajas de estar dentro y fuera de casa

Objetivos

- Ejercitar el autoconocimiento y la empatía como habilidades socioemocionales clave.
- Diferenciar las emociones de enojo y alegría.

Fases de la modulación emocional

1. La apertura a las emociones surgidas como resultado del cambio y la capacidad de nombrarlas.
2. La aceptación y el análisis de las emociones frente al cambio.

Material

- Hojas de papel
- Lápices de colores, crayones o plumones

Observaciones

Esta actividad brinda a los alumnos la oportunidad de practicar la forma en que deben actuar ante diferentes situaciones cotidianas. Hacer uso de su creatividad e imaginación para inventar personajes

capaces de solucionar problemas les da herramientas para aumentar su confianza en sí mismos y evitar que se sientan indefensos ante las situaciones que se les presentan. Además, asignar cualidades y aptitudes a su personaje refuerza su autoconcepto. El superhéroe les permite hablar de ellos mismos sin hacerlo explícitamente.

Fase de enseñanza	Descripción de la actividad
Apertura	<p>Se comienza por preparar el salón para que haya espacio suficiente al frente o en el centro, de modo que todos los alumnos puedan observar sin obstrucciones. Hay que permitir que los alumnos se sienten cómodamente y asegurarse de que conserven la sana distancia. Además, es importante recordarles que eviten tocarse la cara.</p> <p>Se marcará el inicio de la actividad con un ritual, que puede ser una canción o alguna frase. El propósito de esto es que los estudiantes puedan identificar estas sesiones como un espacio de creación, experimentación, confianza y diversión.</p> <p>Mediante preguntas abiertas dirigidas al grupo, se promoverá una conversación en torno al tema "Héroes y superhéroes". A continuación, se presentan algunas preguntas</p>

guía que pueden adaptarse a cada contexto y a las características de cada grupo. Los docentes deberán emplear sus propias palabras a la hora de formularlas:

¿Qué o quién es un héroe? ¿Cuál es la diferencia entre un héroe y un superhéroe? ¿Son reales los héroes y los superhéroes? ¿Cuáles son algunos ejemplos? ¿Qué es un superpoder? ¿Cómo lucen un héroe y un superhéroe? ¿Cuáles son algunos ejemplos de las aventuras que vive cada uno? ¿Cuál es su superhéroe favorito y por qué? ¿A quién consideran un héroe en su familia?

Promueve la participación dentro del grupo y, al final, recupera las ideas principales para elaborar una conclusión en la que expliques la diferencia entre un héroe y un superhéroe. (El primero es el que realiza actos loables; el segundo también lleva a cabo actos loables, pero es un personaje ficticio).

Acompañamiento
Inventando
superhéroes

La actividad “Inventando superhéroes” se llevará a cabo mediante los siguientes pasos:

1. El docente explicará la meta del ejercicio: que cada alumno invente y describa a un superhéroe.
2. En una hoja de papel deberán dibujar o anotar lo siguiente:
 - El elemento que más le gusta a su personaje (las opciones son agua, tierra, aire y fuego).
 - El instrumento protector de su superhéroe; por ejemplo, armadura, capa, burbuja gigante, escudo, etcétera.
 - Un animal que los acompaña en sus aventuras.
 - Uno o varios superpoderes.
3. Ahora, el docente deberá motivarlos a usar otra hoja de papel para dibujar un superhéroe con las características que eligieron, aunque no necesariamente deben limitarse a ellas; pueden agregar otras cualidades que se les ocurran.
4. Se organizará una presentación grupal para que todos tengan la oportunidad de mostrar sus superhéroes al salón y explicar sus características.

Acompañamiento
Contenido -
enojado

5. El grupo deberá conversar acerca de situaciones que no les gustan y de cómo su superhéroe podría solucionarlas. El docente deberá orientar a los alumnos para que aborden situaciones cotidianas de su localidad o del salón.
6. Posteriormente, se ampliará la reflexión para abarcar situaciones relacionadas con las nuevas reglas de convivencia y la **sana distancia**.

La actividad "Contenido - enojado" se llevará a cabo mediante los siguientes pasos:

1. Los alumnos retomarán al superhéroe de la actividad anterior y, de manera individual, deberán escribir en una hoja tres cosas que hace su superhéroe cuando está enojado y tres que hace cuando está contento.
2. El docente deberá hacer preguntas que fomenten un análisis grupal sobre las formas en que se manifiestan o actúan los superhéroes cuando están contentos y enojados.
3. De manera individual, cada estudiante anotará en su texto las situaciones que ge-

neran enojo al superhéroe y las que lo hacen sentir feliz.

4. El docente motivará a los niños para que escriban, o representen con dibujos, una historia que incluya lo siguiente: primero, el superhéroe deberá enfrentar una situación que lo haga enfadar; después, estará en circunstancias que lo harán sentir muy contento.
5. Algunos estudiantes pasarán al frente a contar la historia que escribieron.

Cierre

El docente coordinará una reflexión grupal en torno a las similitudes y las diferencias entre los alumnos y el superhéroe que inventaron. Se hará la suma o resta de puntos de acuerdo con el cumplimiento de las reglas. El docente permitirá que los alumnos vayan a lavarse las manos o a desinfectárselas con gel. Les recordará la importancia de hacerlo con frecuencia y de mantener la **sana distancia**.

Variante de la actividad

- Construir un superhéroe de manera grupal para tratar un problema específico.

- Que cada alumno se disfrace de superhéroe y el grupo haga un desfile de actos loables.

Indicador de logro

- Crear el superhéroe y crear una historia.

Para la carpeta de experiencias

- Representación del superhéroe
- Lista de situaciones que lo hacen enfadarse y que lo ponen contento
- La historia

Objetivos

- Aprender a diferenciar las siguientes emociones: enojo, asco, alegría, miedo, sorpresa y tristeza.
- Ejercitar habilidades socioemocionales de autoconocimiento y empatía.
- Reconocer las actividades físicas y la danza como herramientas que permiten regular las emociones.

Fases de la modulación emocional

1. La aceptación y el análisis de las emociones frente al cambio.
2. Modulación emocional personal.

Material

- Hojas de papel
- Lápices de colores, crayones, gises, colores pastel, acuarelas o pinturas

Los materiales son opcionales y pueden adaptarse a las posibilidades del grupo.

Observaciones

Esta sesión se concentra en dos maneras de tratar las emociones. Primero los alumnos harán ejercicios de danzaterapia con diferentes posturas para cada emoción. Luego harán una actividad de terapia de arte en la que seleccionarán una de las posturas y la dibujarán en una hoja de papel.

La primera parte de la actividad deberá hacerse en el patio. Alternativamente, podrán reacomodar las sillas en el salón para tener espacio suficiente. Para la segunda, hay que tener listos todos los materiales de arte disponibles. Asegúrate de que los alumnos se desinfecten las manos entre las actividades. Recuerda que puedes usar música para ambientar las sesiones de danza.

Fase de enseñanza	Descripción de la actividad
Apertura	Se marcará el inicio de la actividad con un ritual, que puede ser una canción o alguna frase. El propósito de esto es que los estudiantes puedan identificar estas sesiones como un espacio de creación, experimentación, confianza y diversión. Se comienza por preparar el salón para que haya espacio suficiente al frente o en el cen-

Calentamiento
Mis emociones en
colores y danza

tro, de modo que todos los alumnos puedan observar sin obstrucciones. Hay que permitir que los alumnos se sienten cómodamente y asegurarse de que conserven la **sana distancia**. Además, es importante recordarles que eviten tocarse la cara.

El docente explicará con sus propias palabras el objetivo de la sesión: que los alumnos se conozcan mejor a ellos mismos para aprender a expresar sus emociones de forma constructiva.

La actividad “Mis emociones en colores, danza y meditación” se llevará a cabo mediante los siguientes pasos:

1. El docente deberá explicar a los alumnos que los ejercicios de calentamiento que están por realizar son diferentes a los que están acostumbrados, por lo que deberán estar muy atentos a las instrucciones.
2. Todos deberán moverse libremente por el espacio disponible, en todas las direcciones, sin seguir a ninguno de los compañeros y conservando la **sana distancia**.
 - El docente les indicará que incrementen

el ritmo de la caminata, evitando chocar con los demás.

- Harán una pausa y llevarán la atención a sus pies.
 - El docente les indicará que sigan caminando.
 - Volverán a hacer una pausa y se quedarán quietos.
 - Ahora deberán hacer círculos con la cabeza.
 - Los alumnos deben volver a caminar por todo el salón.
 - El docente les pedirá que disminuyan la velocidad.
 - Ahora harán una tercera pausa.
 - Comenzarán a sacudir todo el cuerpo; deben aflojar los músculos para permitir un movimiento libre.
 - Volverán a caminar a un ritmo natural.
 - Harán una última pausa y deberán quedarse en ese lugar.
3. Ahora deberán llevar la atención a las plantas de sus pies, a la vez que inhalan y exhalan.
 4. El docente les pedirá que observen a su alrededor; que tomen conciencia de su ubi-

**Acompañamiento
Mis emociones en
colores y danza**

cación y de la de sus compañeros.
5. Ahora se darán un aplauso grupal y se colocarán en círculo.

La actividad “Mis emociones en colores, danza y meditación” se lleva a cabo mediante los siguientes pasos:

1. Los alumnos se colocarán en círculo, de manera que todos puedan observarse.
2. Comenzarán dando la bienvenida a la actividad. Uno por uno deberá decir su nombre y hacer un movimiento sencillo; por ejemplo, levantar una mano o mover la cabeza.
3. Repetirán el paso anterior: cada alumno dirá su nombre con un movimiento, pero ahora todos los demás imitarán el movimiento.
4. El docente les explicará que en esta actividad trabajarán con emociones: alegría, confianza, miedo, sorpresa, tristeza, asco, ira y anticipación.
5. Los alumnos formarán parejas y se distribuirán para aprovechar el espacio. Cuida que conserven la **sana distancia**.

6. Una vez en parejas, uno de los estudiantes deberá mencionar una emoción, a lo que su compañero deberá responder haciendo una posición que represente la emoción. Deberán repetir el ejercicio con, al menos, cinco emociones distintas y después cambiar de rol.
 - Ahora deberán cambiar de pareja y repetir todo el ejercicio alternando los turnos.
7. El siguiente ejercicio es similar, pero se hace de manera grupal. Los alumnos caminarán por todo el espacio y, cuando el docente mencione una emoción, todos deberán detenerse y adoptar una posición que corresponda a esa emoción. Cada uno de los alumnos deberá hacer su propia posición sin copiar a los demás.
 - Ahora, los alumnos deben caminar por todo el espacio, de manera libre, sin seguir a sus compañeros y procurando no hacer filas ni caminar en círculos.
 - El docente mencionará la palabra “alegría”, y esperará hasta que todos los alumnos hayan adoptado su posición de alegría.

Acompañamiento
Mis emociones en
colores y danza

La actividad “Mis emociones en colores, danza y meditación” se lleva a cabo mediante los siguientes pasos:

- Deberán volver a caminar hasta que el docente mencione esta vez la palabra “confianza”. Esperará hasta que todos los alumnos hayan adoptado su posición de confianza y, posteriormente, les pedirá que continúen caminando.
 - Hay que repetir los pasos con las emociones de miedo, sorpresa, tristeza, enojo y asco.
8. Volverán a caminar por el espacio mientras piensan en todas las posiciones que adoptaron. El docente les pedirá que, sin dejar de caminar, seleccionen la que más les haya gustado o llamado la atención.
9. Para finalizar el ejercicio, el docente enunciará la palabra “emoción” y, en ese momento, cada alumno deberá adoptar la posición que eligió en el paso anterior. (El docente puede tomar una fotografía de la posición final de todos para la carpeta de experiencias).

Para realizar este ejercicio, todos deberán tener los materiales de arte disponibles. Asegúrate de que se desinfecten las manos antes de comenzar la actividad.

1. Los alumnos tomarán una hoja en blanco y dibujarán la posición que seleccionaron al final del ejercicio de danza.
 - Escribirán el nombre de la emoción.
 - Deberán dibujar dentro y fuera de la silueta de la posición.
 - Deberán escribir algunas palabras adicionales que les inspire el dibujo.
 - A manera de conclusión, deberán escribir un título para su trabajo.
2. Para finalizar la actividad, el docente explicará a los alumnos que harán una meditación corta. Para ello, todos deberán cerrar un momento los ojos y respirar de forma suave y profunda. Permitirá que descansen un momento. Posteriormente, les indicará que se enfoquen en su corazón mientras continúan descansando. Para terminar el ejercicio, deberán abrir poco a poco los ojos.

Cierre

Coordina una reflexión grupal en torno a las siguientes preguntas:

- ¿Qué emociones seleccionaron?
- ¿Qué posiciones escogieron?
- ¿Cómo se sienten al visualizar la posición elegida?
- ¿Cuáles fueron sus frases finales?
- ¿En qué situaciones sienten esa emoción?

Se realizará la suma o resta de puntos de acuerdo con el cumplimiento de las reglas. El docente permitirá que los alumnos vayan a lavarse las manos o a desinfectárselas con gel. Les recordará la importancia de hacerlo con frecuencia y de mantener la **sana distancia**.

Para la carpeta de experiencias

- Fotografía o video de la actividad
- Hoja donde se describe la emoción

Indicador de logro

- Hacer una posición que represente una emoción y dibujarla.

Objetivos

- Diferenciar las emociones de miedo y sorpresa.
- Ejercitar habilidades socioemocionales de autoconocimiento y autorregulación.
- Reconocer las actividades artísticas como herramientas que permiten expresar de manera constructiva las emociones.

Fases de la modulación emocional

1. Modulación emocional personal.

Material

- Para la actividad “Libro del miedo y las sorpresas”: hojas de papel reciclado, colores, lápices, revistas o materiales para recortar, pegamento, material reciclable para hacer un libro (por ejemplo, cartón, libros o revistas viejas, espirales, estambre, etcétera). Todos los materiales pueden ser de reúso o adaptarse a lo que esté disponible en cada localidad.

- Para la actividad “Me convierto en alebrije”: hojas de papel, crayones, gises, plumones, pinturas, borlas de algodón, trozos de cartón, tijeras, pegamento, cuentas de colores y estambre. Los materiales son opcionales.

Observaciones

La actividad “Libro del miedo y las sorpresas” consiste en elaborar de manera grupal un par de libros que reflejen cosas o situaciones que dan miedo o causan sorpresa a los miembros del grupo. En esta sesión, cada alumno creará una página. Al final, el docente las integrará y, posteriormente, las presentará como un libro.

En la actividad “Me convierto en alebrije”, los alumnos harán alebrijes personales. Para elaborarlos es recomendable utilizar pliegos de papel grande o juntar varias hojas de papel para conseguir un lienzo grande. El docente deberá asegurarse de que los alumnos se laven las manos con anticipación y guarden la **sana distancia**.

Fase de enseñanza	Descripción de la actividad
Apertura	<p>Se comienza por preparar el salón para que haya espacio suficiente al frente o en el centro, de forma que todos los alumnos puedan observar sin obstrucciones. Hay que permitir que los alumnos se sienten cómodamente y asegurarse de que conserven la sana distancia. Además, es importante recordarles que eviten tocarse la cara.</p> <p>Se marcará el inicio de la actividad con un ritual, que puede ser una canción o alguna frase. El propósito de esto es que los estudiantes puedan identificar estas sesiones como un espacio de creación, experimentación, confianza y diversión.</p> <p>Mediante preguntas abiertas dirigidas al grupo, el docente promoverá una conversación sobre el miedo. A continuación, se proponen algunas preguntas para guiar la charla que pueden adaptarse a cada contexto y a las características de cada grupo. El docente deberá emplear sus propias palabras a la hora de formularlas:</p> <p>¿Qué es el miedo? ¿Alguna vez han sentido miedo? Cuando sienten miedo, ¿qué les</p>

**Acompañamiento
Libro del miedo y
las sorpresas**

dan ganas de hacer? ¿Qué cosas suelen provocar miedo? ¿Los animales tienen miedo? ¿Los adultos tienen miedo?

Es importante promover la participación de todos. Al final de la conversación, el docente recuperará las ideas y elaborará una conclusión en la que explique a los estudiantes que el miedo es una emoción que compartimos los humanos y los animales; ésta se activa cuando identificamos peligros reales o imaginarios y nos ayuda a actuar. Es normal y está bien sentir miedo en ciertas ocasiones, pero es necesario saber cómo afrontarlo para poder actuar frente a un peligro sin quedar paralizados.

La actividad “Libro del miedo y las sorpresas” se llevará a cabo mediante los siguientes pasos:

1. El docente debe coordinar una reflexión grupal en torno a situaciones en las que el miedo nos puede ayudar a evitar peligros reales y otras en las que el miedo puede paralizarnos sin realmente protegernos. El miedo a hablar con otros niños, por ejem-

plo, puede hacer que nos perdamos la experiencia de conocer a un buen amigo. En cambio, el miedo a resbalar en el piso mojado nos hace caminar con cuidado y nos ayuda a evitar un accidente.

- Los alumnos elaborarán una lista de miedos útiles (como el del ejemplo del piso mojado) y de miedos que no sirven o que se presentan frente a peligros irreales (como el miedo a socializar con los compañeros).
2. El docente deberá asegurarse de que todos los estudiantes tengan suficiente espacio para trabajar de forma individual y que tengan acceso a los materiales necesarios.
 3. También deberá explicarles con sus propias palabras que, en esta actividad, elaborarán un libro que represente las situaciones que provocan miedos útiles y aquellas que causan sorpresas. Éste será un trabajo grupal para el cual cada alumno aportará varias páginas.
 4. El docente deberá fomentar que los alumnos usen su creatividad para pensar en las situaciones que incluirán en el libro y para

elaborarlo con diversos colores, recortes y texturas.

5. En una hoja de papel, deberán dibujar un miedo útil; por ejemplo el miedo a caerse, el miedo a un oso o el miedo a una enfermedad.
6. Los alumnos deberán dibujar de forma individual y emplear materiales diversos.
7. Una vez que concluyan el primer dibujo, deberán dar vuelta a su hoja de papel y describir con palabras una serie de acciones que respondan al miedo útil que dibujaron; por ejemplo, ser precavidos al caminar o al andar en patines, caminar con cuidado por el bosque, comer bien para estar sanos.
8. En otra hoja, los alumnos deberán dibujar o describir con palabras un objeto o una situación que sea sorprendente, pero que no provoque miedo. El docente podrá ayudarlos si es necesario.
9. De manera grupal, los alumnos mostrarán la hoja en la que describieron el objeto o la situación sorprendente, y explicarán a sus compañeros de qué se trata.

Acompañamiento
Me convierto en
alebrije

10. El docente indicará a los alumnos que deberán guardar sus trabajos en el contenedor que elaboraron en la sesión 1, y que posteriormente los usarán para armar el libro, por lo que no deben perderse.

Lleva a cabo la actividad “Me convierto en alebrije” mediante los siguientes pasos:

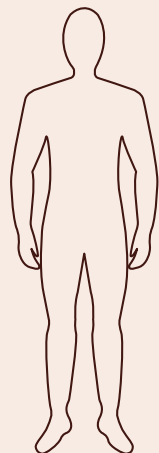
1. El docente retomará el tema del miedo y lo presentará desde un ángulo positivo; por ejemplo, podrá hablar de las ventajas de sentir miedo y explicar a los alumnos que temer ante una situación dada nos da la oportunidad de demostrar nuestra fuerza interna. La fuerza, para fines de este ejercicio, se entiende como la capacidad de reinventarnos e incluso nos da la posibilidad de reírnos de la situación que percibíamos como temible. El grupo deberá reflexionar un momento acerca de cómo las situaciones adversas se acompañan de acciones heroicas. Igualmente, el docente explicará al grupo que el ejercicio que están por realizar les dará la oportunidad de

transformarse y adquirir cualidades con las que podrán afrontar cualquier situación temible que se les presente. “El miedo es una oportunidad para conocer nuestra fuerza”.

2. Ahora, el docente deberá explicar a los alumnos qué es un alebrije. De ser posible, les mostrará algunas imágenes. Un alebrije es un ser imaginario que se compone de partes de animales diferentes, por lo que tiene más capacidades que un animal real. El docente preguntará a los alumnos qué entendieron a partir de su explicación; podrá preguntarles, por ejemplo, si la idea del alebrije tendrá algo que ver con la flexibilidad, con ser capaces de ver la vida de muchas maneras, con tener opciones y oportunidades, etcétera.



3. Los alumnos deberán tener a la mano todos los materiales necesarios y un lienzo grande para dibujar. Empezarán trazando su silueta en una hoja de papel. Para ayudarles, el docente puede dibujar una silueta en el pizarrón para que la copien en su hoja.



4. Ahora deberán pensar en diferentes animales, los cuales nombrarán y describirán para crear una lluvia de ideas grupal. Por ejemplo: el león tiene melena, es de color amarillo y se le conoce como el rey de la selva; la rana es verde, tiene ojos grandes y come insectos. Luego deberán reflexionar acerca de las fortalezas de los animales en que pensaron: ¿qué los hace ser fuertes?

Por ejemplo, algunos animales cambian de color; otros son sumamente rápidos; otros más no tienen vista, pero sienten las vibraciones.

5. El siguiente paso será dibujar en su silueta diferentes partes de animales, de manera que la conviertan en un alebrije que tendrá todas las fortalezas de los diversos animales que lo componen.
6. Indícales que usen diferentes materiales. Los pueden pintar, ponerles borlas de algodón, estambre, etcétera. Al final recortarán la silueta del alebrije.
7. Los alumnos deberán observar sus alebrijes al terminarlos y comentar grupalmente sus características.
8. El docente coordinará una reflexión grupal en torno a las siguientes preguntas:
- a) ¿Qué partes de animales componen su alebrije?
 - b) ¿Cómo les sirven esas partes?
 - c) ¿Para qué las usan?
 - d) ¿En qué situaciones de la vida diaria te podrían ayudar?

Cierre

El docente deberá coordinar una reflexión grupal en torno a lo siguiente: ¿qué miedos podemos afrontar solos y cuáles requieren la ayuda de nuestros amigos o familiares?

Se hará la suma o resta de puntos de acuerdo con el cumplimiento de las reglas. El docente permitirá que los alumnos vayan a lavarse las manos o a desinfectárselas con gel. Les recordará la importancia de hacerlo con frecuencia y de mantener la **sana distancia**.

Para la carpeta de experiencias

- Hojas para el libro
- Silueta decorada como alebrije

Variante de la actividad

- Hacer el libro familiar de los miedos. El estudiante se lleva de tarea pedir a sus familiares que hagan una hoja de sus miedos; al final, ensamblarán todas las hojas en un solo tomo.

Indicador de logro

- El grupo participa en las lluvias de ideas y elabora un alebrije.

Objetivos

- Identificar la importancia de la actividad física para regular las emociones.
- Planear metas a corto y mediano plazo.

Fases de la modulación emocional

1. Modulación emocional personal.

Material

- Silbato, aros, pelotas, puntos de colores, conos u otros objetos que puedan servir como obstáculos para jugar. Se puede usar material reciclado y disponible en la escuela o localidad; no es necesario adquirir nada nuevo.

Observaciones

Es recomendable explicar a los padres que se están trabajando temas socioemocionales. Se aconseja sugerirles que apoyen a los niños con las actividades y que participen en los ejercicios.

El *rally* es una actividad deportiva en la que se deben superar diferentes pruebas hasta alcanzar una meta dada. Para hacer esta actividad, el docente organizará a los alumnos en equipos. El *rally* deberá llevarse a cabo en un lugar amplio o en el patio. El docente dará a los alumnos tareas que deberán resolver tan rápido como puedan. El primer equipo que las resuelva ganará un punto. Los dibujos que se produzcan a raíz del *rally* los guardarán en los contenedores de arte al finalizar la actividad. Los alumnos deberán lavarse las manos y guardar la **sana distancia**.

Fase de enseñanza	Descripción de la actividad
Apertura	Todos saldrán al patio si es posible. De lo contrario, se preparará el salón para que haya espacio suficiente al frente o en el centro, de forma que todos los alumnos puedan observar sin obstrucciones. Hay que permitir que los alumnos se sienten cómodamente y asegurarse de que conserven la sana distancia . Además, es importante recordarles que eviten tocarse la cara. Se marcará el inicio de la actividad con un ritual, que puede ser una canción o alguna frase. El propósito de esto es que los estudiantes puedan identificar estas sesiones

como un espacio de creación, experimentación, confianza y diversión.

Mediante preguntas abiertas dirigidas al grupo, el docente promoverá una conversación respecto a la importancia de hacer ejercicio. A continuación, se proponen algunas preguntas para guiar la charla que pueden adaptarse a cada contexto y a las características de cada grupo. El docente deberá emplear sus propias palabras a la hora de formularlas:

- ¿Qué significa hacer ejercicio?
- ¿Por qué es importante hacer ejercicio?
- ¿Quiénes hacen ejercicio en su casa?
- ¿A ustedes les gusta hacer ejercicio?
- ¿A qué deportistas admiran?

Es importante promover la participación de todos. Al final de la conversación, el docente recuperará las ideas y elaborará una conclusión en la que explique a los estudiantes, en sus propias palabras, que hacer ejercicio nos permite mantenernos sanos y fuertes, y nos ayuda a sentirnos felices.

Acompañamiento

Rally

La actividad “Rally” se llevará a cabo mediante los siguientes pasos:

1. El docente explicará a los alumnos que realizarán actividad física moderada mediante un *rally* o una competencia por equipos. El objetivo es demostrar que el ejercicio les puede ayudar a sentirse fuertes y alegres.
2. Los alumnos deberán tomarse un momento para detectar cómo se sienten al iniciar el ejercicio. Después deberán notar cómo se sienten durante la actividad física, así como una vez que ésta haya concluido.
3. El docente formará equipos pequeños (de máximo cuatro integrantes). Es importante tener a la mano los materiales y recordar las reglas de la **sana distancia**.
4. Para llevar a cabo el *rally*, se explicarán las reglas a todo el grupo, poniendo énfasis en que la meta es obtener la mayor cantidad de puntos posible por equipo.
5. El docente usará un silbato o un aplauso para indicar el inicio de la tarea.
6. Pruebas o actividades del *rally*:
 - Deberán inventar un nombre para su

- equipo con el que todos estén de acuerdo (el primer equipo en acordar su nombre ganará un punto).
- Los alumnos correrán alrededor del patio, donde se habrá designado un punto de inicio y una meta de llegada. El primer alumno que llegue a la meta ganará un punto para su equipo.
 - Cada uno de los integrantes del grupo deberá dibujarse en una hoja. El primer equipo que tenga los dibujos de todos los integrantes de su equipo ganará un punto.
 - Los equipos tendrán que hacer diez saltos de manera simultánea. El primer equipo que lo haga correctamente ganará un punto.
 - Cada equipo deberá inventar su porra y cantarla ante todos. La porra más original gana un punto.
 - Ahora tendrán que hacer movimientos para acompañar su porra; deberán cantarla y bailar frente al resto. El equipo con la porra más original y los movimientos más divertidos ganará un punto.

- El docente colocará diferentes obstáculos (tales como pelotas, aros, puntos de colores, conos, etcétera) a lo largo y ancho del espacio, y pedirá a cada equipo que seleccione a un integrante para que haga la carrera de obstáculos. Tomará el tiempo que cada alumno seleccionado tarde en recorrer el camino designado. El alumno que lo haga más rápido ganará un punto para el equipo. Se puede sustituir este paso con una actividad tal como armar un tangrama o buscar un objeto escondido en el patio.
7. Para concluir el ejercicio, todos deberán formar un círculo y darse un aplauso. El docente revelará el nombre del equipo ganador, pero deberá promover el sentido de logro para todos.
 8. Los alumnos tendrán un momento para lavarse las manos y beber agua.

Acompañamiento Beneficios del ejercicio

La actividad “Beneficios del ejercicio” se llevará a cabo mediante los siguientes pasos:

1. Los alumnos se sentarán formando un

Acompañamiento
Mis seres queridos

círculo dentro del salón (siempre guardando la **sana distancia**). El docente organizará una lluvia de ideas para que expresen cómo se sienten después de haber hecho actividad física.

2. Orientará las intervenciones y concluirá reformulando la siguiente idea con sus propias palabras: “Es importante activarnos físicamente todos los días, aunque sea un poco, para sentirnos mejor y permitir que nuestro cuerpo se mantenga sano”.
3. Se formarán parejas para que escriban las actividades físicas que disfrutan hacer; por ejemplo, bailar, jugar pelota, andar en bicicleta, etcétera.
4. Los alumnos compartirán sus ideas de forma grupal.

La actividad “Mis seres queridos” se llevará a cabo mediante los siguientes pasos:

1. Los estudiantes buscarán en sus libros dibujos que ilustren a un personaje con sus seres queridos.
2. De manera grupal, analizarán al menos tres ilustraciones diferentes. Simultáneamente,

el docente hará preguntas abiertas al grupo con el objetivo de que se defina colectivamente a qué nos referimos por “seres queridos”. A continuación, se proponen algunas preguntas para guiar la charla. Éstas pueden adaptarse a cada contexto y a las características de cada grupo. El docente deberá emplear sus propias palabras a la hora de formularlas:

- En el dibujo, ¿quiénes son los seres queridos y por qué creemos que lo son? ¿Quién puede ser un ser querido? ¿Quiénes son sus seres queridos? ¿Madres, padres, amigos, familiares, juguetes, abuelos y vecinos pueden ser seres queridos?
3. El docente pedirá que, de manera individual, los alumnos escriban una carta a sus seres queridos en la que expliquen por qué es importante hacer actividades físicas o ejercicio. También deberán mencionar una actividad o un deporte que les gustaría hacer con ellos. Pueden incluir un dibujo. Las cartas deberán incluir:
 - Fecha
 - Un ejemplo escrito o dibujado de cómo

Cierre

- podrían hacer ejercicio en casa
- Los nombres o la manera en que se dirigen a sus seres queridos
 - El mensaje en el que explican la importancia de hacer ejercicio o actividades físicas
 - Una invitación detallada a realizar alguna actividad deportiva juntos
 - Un agradecimiento por poner atención al mensaje y su firma
4. El docente mencionará que los alumnos pueden entregar su dibujo o mensaje a sus seres queridos.

El docente coordinará una reflexión grupal en torno a las actividades físicas que les gustaría hacer a los alumnos. Discutirán también qué pasos deben seguir para llevarlas a cabo. Se hará la suma o resta de puntos de acuerdo con el cumplimiento de las reglas. El docente permitirá que los alumnos vayan a lavarse las manos o a desinfectárselas con gel. Les recordará la importancia de hacerlo con frecuencia y de mantener la **sana distancia**.

Variante de la actividad

- La carta a los seres queridos puede ser de un tema específico; por ejemplo, lo que aprendieron durante el confinamiento o la razón por la que quieren a las personas que eligieron. También pueden invitarlos a construir algo.
- Pueden sustituir la búsqueda de imágenes en el libro por ejemplos de películas, cuentos o historias.

Indicador de logro

- Los alumnos participan en los ejercicios descritos e identifican la actividad física como divertida e importante para el cuidado de su salud.

Para la carpeta de experiencias

- Los dibujos

Objetivos

- Identificar la diferencia entre una meta y un sueño.
- Planear metas a corto y mediano plazo.
- Practicar conductas que fomenten la resiliencia.

Fases de la modulación emocional

1. Modulación emocional personal.

Material

- Una pasta vieja de un cuaderno, un trozo de cartón o $\frac{1}{8}$ de cartoncillo (uno por alumno), revistas, periódicos u otros materiales para recortar, tijeras, pegamento, hojas recicladas, objetos de diferentes colores para escribir y dibujar (crayones, plumones, plumas, bolígrafos, etcétera), hojas secas, papel de colores u otros materiales reciclados y disponibles en la localidad.
- Hojas de papel, plumas, lápices de grafito y lápices de colores.
- Si es posible, el docente llevará el libro de la cuarta sesión ("Libro del miedo y las sorpresas") armado. Podrá coserlo

o engargolarlo. Alternativamente, podrá pegar las hojas en un cuaderno viejo o pedir ayuda a los papás para que lo hagan.

- Los contenedores con los trabajos de los estudiantes.

Observaciones

Es recomendable explicar a los padres que se están trabajando temas socioemocionales. Se aconseja sugerirles que apoyen a los niños con las actividades y que participen en los ejercicios.

En esta sesión, se puede optar por la actividad "Frasas incompletas" o "Yo soy", o realizar ambas. Cada docente lo decidirá con base en las características de su grupo.

La actividad "Yo soy" fomenta la flexibilización de las perspectivas personales y la capacidad de descubrir alternativas en una situación en la que parecía no haberlas.

Las actividades culminarán con una exposición que se podrá hacer en el salón o en algún otro lugar de la escuela. Se requiere que todos los alumnos tengan a la mano sus contenedores y todas las hojas de las actividades. Si alguno de los alumnos no se siente cómodo al exponer un trabajo, puede no hacerlo.

Fase de enseñanza	Descripción de la actividad
Apertura	<p>Se comienza por preparar el salón para que haya espacio suficiente al frente o en el centro, de forma que todos los alumnos puedan observar sin obstrucciones. Hay que permitir que los alumnos se sienten cómodamente y asegurarse de que conserven la sana distancia. Además, es importante recordarles que eviten tocarse la cara.</p> <p>Se marcará el inicio de la actividad con un ritual, que puede ser una canción o alguna frase. El propósito de esto es que los estudiantes puedan identificar estas sesiones como un espacio de creación, experimentación, confianza y diversión.</p> <p>Mediante preguntas abiertas dirigidas al grupo, el docente promoverá una conversación sobre los sueños, las metas y cómo conseguirlos. A continuación, se proponen algunas preguntas para guiar la charla que pueden adaptarse a cada contexto y a las características de cada grupo. El docente deberá emplear sus propias palabras a la hora de formularlas: ¿Recuerdan que en la sesión pasada habla-</p>

Acompañamiento Tablero de metas	<p>mos de los pasos a seguir para cumplir una meta? ¿De qué más hablamos? ¿Qué sueños tenían cuando eran más pequeños? ¿Qué es un sueño y en qué se diferencia de una meta?</p> <p>Lleva a cabo la actividad “Tablero de metas” mediante los siguientes pasos:</p> <ol style="list-style-type: none">1. El docente retomará la reflexión sobre la diferencia entre las metas y los sueños. Explicará que una meta es realista, se divide en pasos para alcanzarse, es específica y tiene un tiempo determinado para concretarse. Dará ejemplos de metas a partir de las ideas aportadas por los alumnos.<ol style="list-style-type: none">a) Ejemplos: poder volar sin alas es un deseo, mientras que construir un dispositivo para volar podría ser una meta que comience por estudiar alguna disciplina relacionada con ingeniería.2. Muestra un ejemplo de un tablero de metas y señala que elaborarán uno para reflejar las metas o los sueños que quieren conseguir con su familia y amigos.
------------------------------------	---



3. De manera individual, los alumnos describirán con palabras, dibujos o recortes al menos cuatro de las siguientes cosas:
- a) Un lugar que les gustaría visitar
 - b) Un juego para jugar en familia
 - c) Una persona famosa que les gustaría conocer
 - d) Una ocupación que les gustaría ejercer
 - e) Un deporte o actividad física en la que quisieran sobresalir
 - f) Un idioma que les gustaría aprender
 - g) Algo que les gustaría: cantar, bailar, pin-

tar, o algún instrumento que les gustaría tocar

- h) Algo delicioso que quisieran comer
 - i) Un aparato fantástico que les gustaría crear para resolver un problema
4. Una vez que tengan sus dibujos, textos o recortes deberán acomodarlos y pegarlos en el cartón (pasta de cuaderno o cartoncillo), el cual decorarán a su gusto. No importa el orden de las imágenes.
5. El docente pedirá que algunos alumnos presenten sus tableros..
6. Concluirá la actividad reformulando la siguiente idea con sus propias palabras: “El primer paso para lograr una meta es definirla claramente, imaginarla o visualizarla”.
7. Invitará a los alumnos a mostrar su tablero a sus seres queridos

Acompañamiento Yo soy

La actividad “Yo soy” se llevará a cabo mediante los siguientes pasos:

1. El docente debe explicar a los alumnos que en este ejercicio trabajarán con las etiquetas personal es para que se den cuenta de que éstas no son

tan fijas como creemos: siempre podemos escoger la forma en que queremos que nos vean.

2. Para introducir el ejercicio, les pedirá que tomen una hoja y le escriban el título "Yo soy". Por su parte, el docente anotará el mismo título en el pizarrón y pondrá algunos ejemplos, tales como:

"Yo soy"

Claudia

Mexicana

Humana

3. Los alumnos harán una lista en su hoja de palabras que describan lo que ellos son. Deberán intentar hacerla lo más larga posible (anotarán al menos 15 palabras).

4. Una vez que terminen la lista titulada "Yo soy", deberán darle vuelta a su hoja y anotar el título "Yo no soy". De nuevo, el docente anotará el mismo título en el pizarrón y pondrá algunos ejemplos, tales como:

"Yo no soy"

Animal

Desconfiada

Mala persona

Inactiva

5. Ahora, el docente les pedirá que vuelvan a la lista de "Yo soy", tachen el título y escriban "Yo no soy".

6. Les hará la siguiente pregunta: ¿De qué manera ustedes podrían dejar de ser todo lo que son? Para ayudarles, el docente tachará la lista de "Yo soy" del pizarrón y pondrá algunos ejemplos, tales como:

~~"Yo soy"~~

"Yo no soy"

Claudia: este nombre me lo pusieron mis papás antes de que yo naciera; realmente no dependo de mi nombre para ser quien soy.

Mexicana: soy de todo el mundo.

Humana: cuando sueño puedo ser cualquier cosa.

7. Ahora deberán hacer lo mismo del otro lado de la hoja y tachar el título "Yo no soy", el cual reemplazarán por "Yo soy".

8. El docente les hará la siguiente pregunta: ¿De qué manera ustedes podrían ser todo lo que no son? Para ayudarles, tachará la lista de "Yo no soy" del pizarrón y pondrá algunos ejemplos, tales como:

~~"Yo no soy"~~

<p>Acompañamiento Frases incompletas</p>	<p>“Yo soy”</p> <p>Animal: cuando me equivoco al hablar y hago ruidos extraños.</p> <p>Desconfiada: cuando recibo el cambio en el súper.</p> <p>Mala persona: cuando no escucho con atención lo que alguien me quiere decir.</p> <p>Inactiva: cuando no hago nada los fines de semana.</p> <p>9. Ahora, los estudiantes harán algunos dibujos de las etiquetas que más les hayan llamado la atención.</p> <p>10. El docente los invitará a que comenten grupalmente sus listas y conclusiones.</p> <p>11. Coordinará una reflexión grupal en torno a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none">• ¿Qué les pareció la actividad?• ¿Qué aprendieron?• ¿Cómo podrían aplicar el “yo soy” en la vida diaria? <p>La actividad “Frases incompletas” se llevará a cabo mediante los siguientes pasos:</p> <p>1. Para introducir el ejercicio, el docente expli-</p>
---	---

	<p>cará a los alumnos que van a platicar acerca de las características que les permiten adaptarse a los cambios y aprender algo de cada situación.</p> <p>2. Mencionará que todos deberán completar frases con sus propias características o gustos.</p> <p>3. El docente dará un ejemplo con sus propias palabras, que podrá adaptar de la siguiente frase incompleta: “A mi me gusta comer...”, y les pedirá a los alumnos que la completen.</p> <p>4. Ahora, los estudiantes doblarán una hoja en tres partes. En la primera parte describirán con palabras o con dibujos lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none">• Las personas que me quieren, me cuidan y a quienes puedo pedir ayuda son...• Esas personas me pueden ayudar a enfrentar problemas, tales como... <p>5. En la segunda parte del tríptico, describirán con palabras o con dibujos lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none">• Cuando algo me hace enojar, sentirme triste o con miedo, algo que me ayuda a sentirme mejor es...• Algo que me sorprende es...
--	---

Cierre

6. En la tercera parte, describirán con palabras o con dibujos lo siguiente:
 - Los deportes o las actividades que puedo practicar para divertirme fuera de casa son...
 - Los deportes o las actividades que puedo practicar para sentirme feliz dentro de casa son...
7. Todos deberán mostrar y comentar sus hojas de manera grupal.

El docente coordinará una reflexión grupal en torno a las siguientes preguntas: ¿qué obras hicimos durante estas sesiones? y ¿qué aprendimos al hacerlas? En caso de tener el contenedor de arte en el aula, se organizará una exposición de los trabajos de los alumnos. En ella se incluirá el libro que se trabajó en la sesión cuatro.

Se hará la suma o resta de puntos de acuerdo con el cumplimiento de las reglas. El docente organizará un aplauso grupal y señalará la importancia de que las normas se sigan cumpliendo con el fin de cuidarse los unos a los otros.

Todos los alumnos deberán colocarse en círculo, de tal manera que puedan verse. Una vez en esa posición, deberán decir muy fuerte y al mismo tiempo “¡Gracias!” al menos cuatro veces. Después, podrán cantar una de las porras de las que inventaron en el *rally* o dar un aplauso grupal largo y fuerte. El docente permitirá que los alumnos vayan a lavarse las manos o a desinfectárselas con gel. Les recordará la importancia de hacerlo con frecuencia y de mantener la **sana distancia**.

Indicadores de logro

- Los niños participan en las actividades y se muestran entusiastas.
- Mediante los cambios que hagan en sus listas de “Yo soy” y “Yo no soy”, los niños expresan sus fortalezas.

Para la carpeta de experiencias

- Tablero de sueños

Introducción

Vida saludable es un taller para que los estudiantes inicien o sigan rutinas saludables. Mediante la actividad física y la reflexión sobre dinámicas motrices, los alumnos se volverán conscientes de lo importante que es mantener hábitos para mejorar su salud.

La nueva normalidad, que inició a partir de la pandemia de COVID-19 y las medidas sanitarias implementadas en las escuelas, nos lleva a repensar las estrategias didácticas y el uso de espacios de formas diferentes a las que estamos acostumbrados. Por ello, nuestra idea de la educación física debe incorporarse dentro de un esquema holístico, integrado con la discusión y la reflexión sobre la salud en general.

Contenido

Las sesiones están estructuradas a partir de actividades físicas que se desarrollan mediante habilidades motrices básicas (habilidades locomotoras, desplazamientos, manipulación de objetos, saltos, giros, etcétera) con diferentes usos del espacio y el tiempo. Asimismo, se complementan con habilidades de coordinación (ritmo, acoplamiento, diferenciación, reacción). Tales actividades se entrecruzan con otros temas cruciales para nuestro desarrollo humano: salud,

cuidado del cuerpo, alimentación, medio ambiente e higiene. Buscamos que los alumnos reflexionen en conjunto a partir de actividades físicas y cognitivas.

Estrategias didácticas y tipo de actividades

Las estrategias didácticas que sugerimos se basan en el juego, la expresión corporal, la actividad física y el uso de circuitos motores para incentivar la creatividad de los estudiantes. Se trata de actividades comunes para casi todas las edades que se centran en habilidades de movimiento que todos pueden llevar a cabo, siempre y cuando el docente tome en cuenta sus diferencias motrices.

Guías para la sesión

1. Preparar la sesión
 - a) Tener en cuenta los materiales necesarios.
 - b) Investigar sobre el tema-objetivo de la sesión.
 - c) Adaptar las actividades a las capacidades del estudiante.
 - d) Considerar la disposición espacial de la sesión (formación en círculos, líneas, filas, pequeños grupos, etcétera).
 - e) Preparar preguntas para que los alumnos reflexionen sobre el tema-objetivo de la sesión.

2. Estructura

Todas las sesiones tienen cuatro partes fundamentales:

Partes	Contenido
Calentamiento	Canciones, juegos, equilibrio, estabilidad, balance
Parte principal	Actividades de coordinación, agilidad y condición física y motriz
Vida saludable	Actividades físicas asociadas con temas específicos de salud
Reflexión	Reflexiones finales de los alumnos sobre el tema tratado

Nota: las actividades de “Vida saludable” y “Reflexión” también se pueden intercalar brevemente en el calentamiento y la parte principal.

3. Recomendaciones

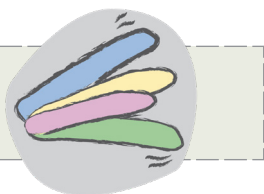
- a) Materiales: solicitar a los alumnos que confeccionen los materiales necesarios para la sesión.
- b) Solicitar a los alumnos que hagan diagramas del espacio que utilizarán (dibujos de circuitos, rondas, filas, etcétera).
- c) Llevar una bitácora para registrar las reflexiones de los alumnos.
- d) Solicitar a los alumnos material gráfico, dibujos, cuentos y escritos sobre los temas tratados en la sesión.

Objetivos

- Desarrollar habilidades básicas de movimiento y diferentes formas de trasladarse.
- Reflexionar sobre los diferentes tipos de alimento.

Material

- Gises



Observaciones

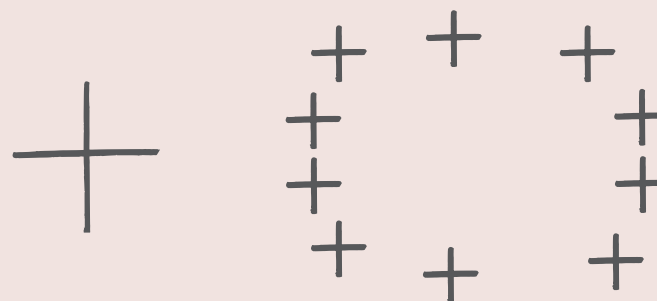
El docente debe tener preparada una lista de bebidas y alimentos poderosos (frutas, verdura, varios tipos de carnes) y otra de alimentos y bebidas débiles (comida chatarra, bebidas azucaradas, etcétera).



Descripción de la actividad

A Calentamiento

1. Los estudiantes formarán un gran círculo, con metro y medio de distancia entre cada uno. Con un gis marcarán una cruz grande en el piso y numerarán cada cuadrante de la cruz del uno al cuatro de forma consecutiva (en el sentido de las manecillas del reloj).

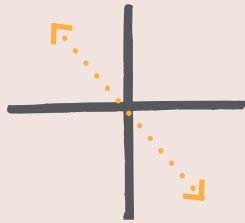


2. Equilibrio de animales
 - a) **Paloma:** en el centro de la cruz, los estudiantes se colocarán sobre las puntas de los pies y con los brazos abiertos mientras cuentan en voz alta hasta cinco, sin caerse.
 - b) **Grulla:** en el centro de la cruz, intentarán colocarse sobre la punta de un solo pie. Deberán mantener el otro hacia adelante con la rodilla en flexión y los brazos extendidos mientras cuentan cinco tiempos; posteriormente, lo intentarán con el otro pie.

c) **Garza:** parados sobre un pie, extenderán el otro hacia atrás inclinando el cuerpo hacia adelante y manteniendo los brazos extendidos a los lados mientras todos cuentan hasta cinco en voz alta; posteriormente, lo harán con el otro pie.

3. Salto en el cuadrante

a) **Salto cruzado:** darán saltos colocando un pie en un cuadrante y el otro en el opuesto; al saltar deberán caer con los pies en los cuadrantes libres.



b) Posteriormente, darán saltos cruzados con el pie izquierdo, con el pie derecho y de espaldas.

c) **Saltar girando:** darán saltos girando alrededor del cuadrante. Primero los darán con los dos pies, después con el pie izquierdo y luego con el pie derecho.

d) **Cuadrapedias:** recorrerán los cuadrantes en cuadrapedia; irán en la dirección que indique el docente —hacia adelante, hacia atrás, a la izquierda o a la derecha— y deberán mantener las manos dentro de los cuadrantes en todo momento.

B Parte principal

1. Corre y congélate

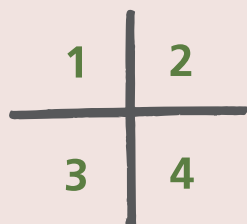
- A la señal del docente, los alumnos correrán alrededor de sus cuadrantes en el sentido de las manecillas del reloj o en contra, según la orden que se dé.
- El docente pedirá a los alumnos que corran a los cuadrantes o bloques de su vecino; podrá cambiar las indicaciones para que corran dos, tres, cuatro, cinco o seis bloques seguidos.
- Posteriormente, se indicará que pasen de un bloque al otro de diferentes maneras: con saltos, en cuadrapedia, marchando hacia atrás, de forma lateral, como gorilas, etcétera).
- El docente dará indicaciones para que los alumnos jueguen con las matemáticas. Por ejemplo: “avanza tres espacios y regresa uno”.

2. Suma, resta y gana

- Cada alumno se colocará en un cuadrante; cada cuadrante estará numerado del uno al cuatro.
- El docente indicará hacia qué número de cuadrante tiene que brincar el alumno, y lo hará varias veces; además de brincar al cuadrante correspondiente, el alumno tendrá que recordar los números y hacer la operación mentalmente. Cuando el docente diga “¡resultado!”, el alumno tendrá que gritar el número final. Por ejemplo, si el docente dijo dos, cuatro, tres,

uno y tres, el alumno tendrá que gritar “¡trece!”, es decir, la suma de esos números.

- El movimiento de un cuadrante al otro puede ser un salto con los dos pies o con uno solo; también se puede pedir a los alumnos que toquen el cuadrante con la mano izquierda o con la derecha.



C Vida saludable

1. A pensar en los alimentos

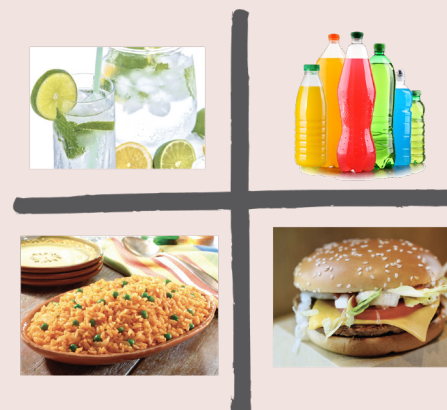
- Se borrarán los números que estaban escritos dentro de los cuadrantes para que los estudiantes puedan dibujar.
- En cada espacio del cuadrante, dibujarán un alimento poderoso, una bebida poderosa, un alimento chatarra y una bebida chatarra.

2. Corre y dibuja

- El docente dará la indicación de correr a un cuadrante y el estudiante tendrá que dibujar un alimento, ya sea chatarra o poderoso; el ejercicio se repite hasta completar los cuatro cuadrantes.

3. Corre y memoriza

- El docente dará la indicación de correr a un cuadrante y el estudiante tendrá que memorizar las bebidas y los alimentos que están dibujados ahí. Luego, al final del juego, deberá decirselos al docente.



4. Reflexión

- Los alumnos y el docente platicarán acerca de los alimentos y las bebidas: discutirán por qué son poderosos o chatarra, cuáles no debemos consumir, cuáles nos ayudan a correr más rápido y cuáles pueden provocar que corramos más lento.

Objetivos

- Desarrollar habilidades básicas de movimiento.
- Reflexionar acerca de cuatro elementos característicos de la vida saludable.

Material

- Gis
- Canción “El baile del cuadrado”
(la puedes encontrar en internet)

Observaciones

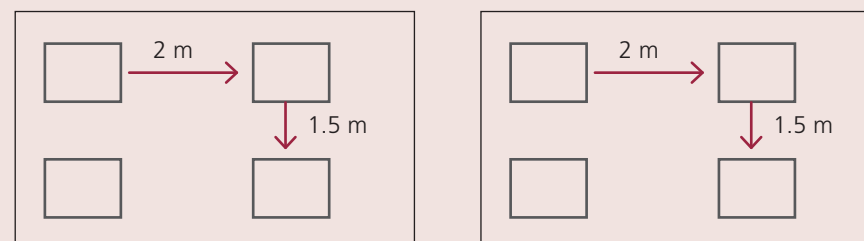
El docente deberá conocer los beneficios para la salud de la higiene, el descanso, la actividad física y la alimentación adecuada.

Descripción de la actividad

A Calentamiento

1. El baile del cuadrado
 - a) Se dibujarán cuatro cuadros con una separación de entre 1.5 y 2 metros.

- b) En cada cuadro se colocará un alumno.
- c) En el juego participarán los cuatro alumnos que estén en los cuatro cuadros.
- d) La actividad consiste en seguir las indicaciones de la canción “El baile del cuadrado”.



2. Variante de movimientos en el cuadrado

- a) Un integrante hará un movimiento y los demás compañeros tendrán que imitarlo.
- b) Posteriormente, el siguiente alumno hará un movimiento diferente al que hizo su compañero para que lo imiten los demás, y así sucesivamente.

B Parte principal

1. Saltos y movimientos

- a) En los cuadrados, los alumnos harán los movimientos que el docente les indique; se deberá variar la velocidad de las indicaciones.

- b) Con un solo pie, saltarán adentro y afuera del cuadrado por sus cuatro lados; luego cambiarán de pie. Sincronizarán los saltos con las palmadas que dará el docente.
- c) Harán lo mismo en posición de cangrejo, en posición de lagartija y en posición de sentadilla.

2. Sumas por equipos

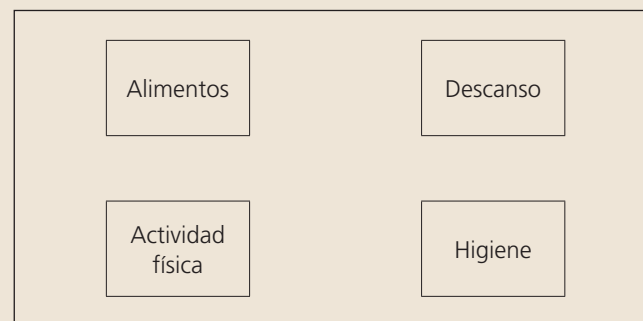
- a) Se numeran los cuadrados del 1 al 4.
- b) Los alumnos tendrán 15 segundos para correr, saltar o gatear de cuadro a cuadro, según la instrucción del docente. Al mismo tiempo, deberán sumar los números de los cuadrados en los que se detengan.
- c) Cuando el docente lo indique, los alumnos tendrán que realizar la misma acción durante 10 segundos, pero ahora deberán ir restando los números.
- d) Ganará el equipo que sume más números y, luego, el que reste más números.
- e) En su caso, el docente podrá dar la indicación de multiplicar los números.

C Vida saludable

1. Los cuatro elementos

- a) Se usa el mismo recuadro con los cuadrados, pero, en lugar de los números, ahora se escribirá un título dentro de cada cuadro: alimentos, descanso, actividad física e higiene.

- b) Los alumnos anotarán dentro del cuadrado los alimentos y los hábitos saludables y fuera de él los que no lo son.



2. Reflexión

- a) Reflexionarán juntos acerca de cuáles alimentos y hábitos son benéficos y cuáles no lo son.

3. Actuación

- a) Cada grupo deberá interpretar con mímica una acción buena para la salud y una mala. Ambas deberán estar relacionadas con los elementos que hayan anotado con anterioridad en los recuadros o fuera de ellos.
- b) Durante la interpretación, los demás alumnos deberán adivinar cuál es ese hábito o alimento y decir si es sano o no.
- c) Ejemplos: lavarse los dientes, dormir ocho horas, tomar agua, ver televisión, practicar un deporte, etcétera.

Objetivos

- Desarrollar habilidades motrices coordinativas básicas.
- Reconocer hábitos de vida saludables.

Material

- Gises
- Canciones (búscalas en internet):
 - "Todo movimiento tiene un baila baila"
 - "El juego del calentamiento"
 - "We Will Rock You"

Descripción de la actividad

A Calentamiento

- 1.º, 2.º y 3.º de primaria
 - a) El grupo formará un círculo grande guardando la sana distancia y, luego, los estudiantes harán los movimientos que indica la canción 1, "Todo movimiento tiene un baila baila".
 - b) Posteriormente, harán lo mismo con la canción 2, "El juego del calentamiento".
2. 4.º, 5.º y 6.º de primaria
 - a) El grupo formará un círculo grande guardando la sana distancia y, luego, los estudiantes se moverán al ritmo de la canción "We Will Rock You". Deberán dar palmadas y mover los pies de manera coordinada.
 - b) Se agregará algún recorrido en el que se cambie la dirección del movimiento: pasos laterales, frontales y hacia atrás.

B Parte principal

1. El avión
 - a) Se dibujarán con gis entre seis y ocho cuadros seguidos (50 cm x 50 cm) y los alumnos se formarán al frente de cada columna de cuadros (no más de cinco alumnos por fila).
 - b) El docente indicará qué movimientos tienen que hacer para avanzar: saltos con los pies juntos dentro de los cuadros, saltos

afuera de los cuadros con los pies separados, saltos con un pie dentro de los cuadros y el otro afuera, saltos alternando los pies adentro y afuera, pasos laterales dentro de los cuadros o recorridos en posición de cangrejo o de lagartija.

- c) Posteriormente, para subir el nivel de dificultad, se añadirá una pelota de papel que el alumno deberá controlar durante el recorrido. Se le puede pedir, por ejemplo, que la cambie de mano cada vez que pase de un cuadro a otro o que la equilibre sobre su cabeza sin que se le caiga.



C Vida saludable

1. Hábitos saludables

- a) Los alumnos anotarán hábitos saludables y no saludables dentro de los cuadrados, por ejemplo, andar en bicicleta, comer manzana, comer papitas, ver la tele mucho tiempo, no lavarse las manos, etcétera.

b) Carreras entre columnas

- Los alumnos harán el recorrido con diferentes tipos de salto (como lo hicieron en el ejercicio anterior) y, al final, aventarán la pelota de papel a un recuadro.
- Si la pelota cae en un recuadro con un hábito no saludable, el alumno regresará caminando; si cae en un recuadro con un hábito saludable, regresará corriendo.

Ejemplo:

Lavarse las manos, dormir ocho horas, etcétera.	Ver televisión hasta muy tarde.
Comer papitas con frecuencia.	Hacer actividad física, comer frutas, etcétera.

2. Reflexión

- ¿Cuáles hábitos son saludables y cuáles no saludables?
- ¿Qué sucede cuando tengo hábitos no saludables?
- ¿Qué hábitos debería cambiar para tener una vida más saludable?

Objetivos

- Reconocer partes y órganos del cuerpo.
- Reconocer los elementos que nos permiten tener un cuerpo sano y una vida saludable.

Material

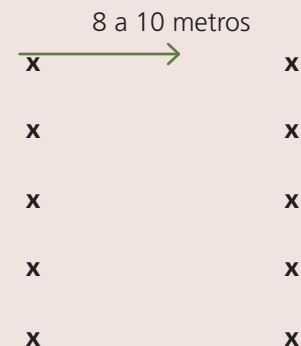
- Gises
- Papel
- Canción "Cabeza, hombros, rodillas, pies" (la puedes encontrar en internet)

Descripción de la actividad

A Calentamiento

1. Mi cuerpo sano:
 - a) Seguirán los pasos que indica la canción "Cabeza, hombros, rodillas, pies".
 - b) Para la práctica de equilibrio, los niños deberán colocarse en dos filas, de modo que queden viéndose de frente y con la distancia necesaria para moverse libremente.

- c) Los alumnos colocarán una bola de papel de periódico en diferentes lugares de su cuerpo y deberán tratar de mantener el equilibrio para que la bola no caiga al suelo.
- d) Los alumnos deberán ir cambiando la pelota de papel de lugar cada vez que hayan conseguido mantener el equilibrio en una parte de su cuerpo. Por ejemplo, pueden colocarse la bola en la cabeza, el pecho, la espalda o un pie. Después, pueden variar la posición y pararse de puntitas, sentarse, ponerse de cuclillas o colocarse la bola en la cabeza y agacharse. Siempre deben tratar de evitar que la pelota caiga al suelo.



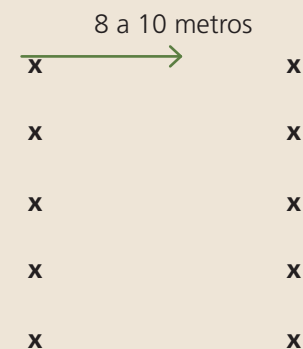
B Parte principal

1. Juego de reacción
 - El objetivo de este juego es que los alumnos atrapen la bola de papel antes de que ésta caiga al piso.
 - Cada alumno tomará la bola con las manos y extenderá los brazos por encima de la cabeza. En el momento que se in-

dique, deberá soltar la pelota y atraparla antes de que ésta toque el suelo. Repetirá el ejercicio cambiando la posición de inicio de la bola: podrá ponerla frente a su cara, en su pecho, piernas o espalda, y siempre deberá atraparla antes de que caiga.

2. Juego de reacción y alturas

- Los alumnos, quienes continúan frente a frente repartidos en dos filas, deberán trasladarse con rapidez hasta el lugar del compañero que tienen enfrente manteniendo la bola de papel en alguna parte del cuerpo, pero sin sostenerla con las manos. La bola no deberá caer al piso.
- Cada alumno tendrá que ir cambiando la posición de la bola de papel. Al hacerlo, deberá ir nombrando las partes de su cuerpo en donde coloca la pelota: Por ejemplo, podrá ponerla sobre la cabeza, en el pecho, la espalda, las piernas, una rodilla, etcétera. Además, variará la forma de trasladarse al lugar del compañero de enfrente. Puede hacerlo corriendo, avanzando en posición de cangrejo, haciendo cuadrupedias, etcétera.
- La meta es llegar al lugar del compañero que está enfrente sin dejar que la bola de papel toque el piso.



C Vida saludable

1. Órganos

- a) Cada alumno deberá acostarse sobre el papel y dibujar su silueta con un gis.
- b) Posteriormente, dentro de la silueta marcada, los alumnos dibujarán uno de los órganos del cuerpo (por ejemplo, el corazón, los pulmones, el estómago, el cerebro o los ojos) en el lugar correspondiente.
- c) A la señal del docente, los alumnos correrán hacia la silueta de su compañero de enfrente y trazarán un órgano que aún no esté dibujado. Este paso deberá repetirse hasta que cada silueta tenga al menos cinco órganos.
- d) Después de terminar cada ilustración, el alumno regresará a su lugar y contará a sus compañeros acerca del órgano que dibujó.

2. El enfermero

- a) Los alumnos mantendrán las filas que habían formado para las actividades anteriores.
- b) Una se designará como la fila de los enfermos; la otra, como la de los enfermeros.
- c) Los enfermos deberán decir que les duele una parte del cuerpo (por ejemplo, “Me duele el estómago”). Los enfermeros tendrán que correr hacia los enfermos con un objeto que haya sido designado como medicina o alimento (puede ser la pelota de papel que se ha utilizado).
- d) Cada enfermero girará alrededor de la silueta que le toca y deberá seguir los siguientes pasos:
 - i. Preguntar qué le duele al enfermo y por qué.
 - ii. Ofrecerle una solución a su malestar.

Ejemplos:

- i. “¿Qué pasó? ¿Tomaste mucho refresco? Deberás tomar más agua”.
- ii. “¿Qué pasó? ¿Comiste muchas papas? Deberás comer más frutas”.
- iii. “¿Qué pasó? ¿Viste mucha televisión? Deberás hacer más ejercicio”.
- iv. “¿Qué pasó? ¿Comiste con las manos sucias? Deberás lavártelas antes de comer”.

- e) Al terminar, las filas de enfermos y enfermeros deben cambiar de rol y repetir la actividad.

Enfermos	Enfermeros
x	x
x	x
x	x
x	x
x	x

3. Reflexión

- a) Platicarán acerca de por qué nos enfermamos y cómo podemos prevenir enfermedades.
- b) Los niños deberán reflexionar sobre qué es mejor: prevenir o curar.
- c) Conversarán sobre los beneficios de prevenir enfermedades y discutirán formas sencillas de hacerlo.

Objetivos

- Reconocer distintos tipos de actividades relacionadas con el medio ambiente.

Material

- Gises
- Pelotas de papel
- Canciones (búscalas en internet):
 - "Pequeño planeta"
 - "Los guardianes del medio ambiente"

Descripción de la actividad

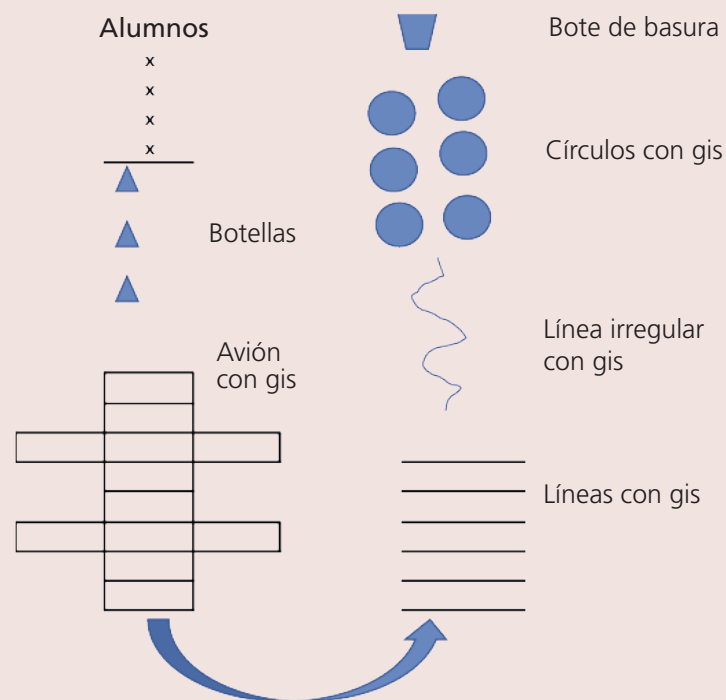
A Calentamiento

1. Los guardianes del medio ambiente
 - a) Los alumnos deberán salir al patio y formar equipos de cuatro personas.

- b) Cada equipo deberá diseñar una secuencia de cuatro movimientos coordinados al ritmo de la canción "Los guardianes del medio ambiente" y mostrársela a los demás.

B Parte principal

1. Preparar el terreno
 - a) Los alumnos trazarán un circuito con gis a lo largo del cual tendrán que transitar de diferentes maneras.
 - b) Con pedazos de papel, deben crear la "basura" que utilizarán para esta actividad.



2. Terreno limpio, terreno sucio
 - a) Los alumnos tirarán por todo el espacio los recortes de papel que representan la basura.
 - b) Posteriormente, deberán acomodarse en filas de cuatro personas.
 - c) Cuando se les indique, los alumnos deberán comenzar a recorrer el circuito que trazaron anteriormente evitando tocar la basura.
 - d) Al final de esta parte, se reflexionará con los alumnos acerca de su experiencia. Se les preguntará, por ejemplo, si fue difícil recorrer un espacio lleno de basura.
3. Limpiar el terreno
 - a) Los alumnos recorrerán el circuito de gis de diferentes maneras a la señal del docente. Por ejemplo, podrán hacerlo corriendo, saltando con los dos pies, saltando en un pie, haciendo sapitos, en cuadrupedia o caminando como cangrejo. La diferencia es que ahora deberán ir recogiendo la basura que se encuentren en el camino.
 - b) Cada alumno podrá recolectar únicamente dos recortes de papel en cada recorrido que haga.
 - c) Al final de cada trayecto, los alumnos deberán colocar los recortes de papel en el bote de basura.
 - d) Tras cada recorrido, se hará una reflexión en grupo sobre si el terreno está lo suficientemente limpio o es necesario recoger más basura.

- e) Una vez que el espacio quede libre de basura, los alumnos correrán libremente por la zona, alternando la manera de desplazarse como se hizo anteriormente.

C Vida saludable

1. Reflexionen en grupo:
 - a) ¿Qué terreno disfrutaron más y por qué?
 - b) ¿Qué formas de contaminación conocen?
 - c) ¿Qué pueden hacer para evitar contaminar el medio ambiente?
 - d) ¿Cómo pueden contribuir para disminuir la contaminación que ya existe?

“Un juego en un ambiente sano
es un juego saludable”.

Objetivos

- Reconocer los diferentes tipos de actividades físicas que fomentan una vida saludable.

Material

- Gises
- Pelotitas de papel
- Papel y lápiz

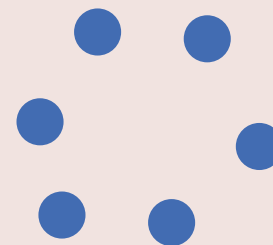
Descripción de la actividad

A Calentamiento

1. Adivinar movimientos
 - a) Los alumnos deben reunirse en el patio y dividirse en grupos de seis personas. Cada grupo deberá colocarse de tal modo que, entre los seis alumnos, formen un círculo grande.
 - b) Cada uno dibujará un círculo de gis a su alrededor.
 - c) Dentro de su círculo, cada alumno deberá hacer un movimiento que represente una actividad (por ejemplo, andar en bicicleta, lavarse los dientes, patear una pelota, jugar beis-

bol, saltar, etcétera). Los demás miembros de su grupo tendrán que adivinar de qué actividad se trata.

- d) Cuando mencionen la actividad correcta, todos deberán imitar la acción.
- e) Se debe repetir el ejercicio anterior, pero, en este paso, se asociará a la actividad una emoción, que puede ser enojo, tristeza, alegría, sorpresa, miedo o cualquier otra. De este modo, el alumno deberá representar actividades como las siguientes: andar en bicicleta triste, andar en bicicleta alegre, jugar fútbol llorando, jugar fútbol sonriendo, etcétera.



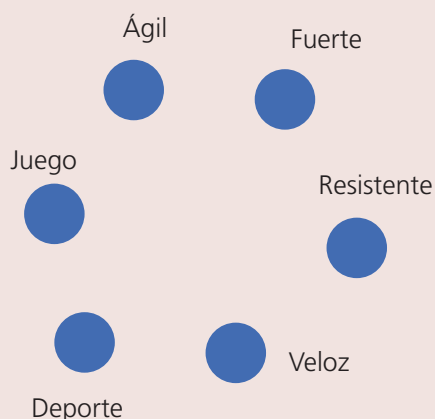
2. Reflexión

- a) Los alumnos tomarán una hoja de papel y un lápiz para apuntar sus reflexiones acerca de las siguientes preguntas:
 - ¿Es más fácil expresar la actividad con movimiento o con palabras? ¿Por qué?
 - ¿Con qué emoción se relacionan de forma más natural las distintas actividades representadas? Por ejemplo, ¿andar en bicicleta se relaciona mejor con la alegría o con el enojo?

B Parte principal

1. Activación

- a) En cada uno de los círculos que dibujaron, los alumnos deberán escribir alguno de los siguientes adjetivos y sustantivos: ágil, fuerte, resistente, veloz, deporte, juego.



- b) Cada alumno representará uno de estos conceptos en su propio círculo.
- c) En cada círculo se tendrá que hacer una actividad relacionada con la palabra escrita en su interior. Por ejemplo:
- En el que contiene la palabra "ágil", los alumnos pueden saltar dentro y fuera del círculo una y otra vez.
 - En el círculo con la palabra "fuerte", los alumnos podrán hacer lagartijas, sentadillas, abdominales, planchas, etcétera.

- En el que contiene la palabra "resistente", pueden correr hacia adelante y hacia atrás, desplazarse hacia los lados o correr rodeando el círculo, entre otras actividades.
- En donde dice "deporte", pueden imitar movimientos de boxeo, dar patadas de karate, hacer un movimiento de bateo, imitar a un portero de fútbol, etcétera.
- En el círculo con la palabra "juego", pueden realizar, por ejemplo, la siguiente actividad: colocar cinco pelotas de papel fuera del círculo y meterlas dentro de éste con el pie.

2. Creación de movimientos

- Los alumnos tendrán 30 segundos para pensar en nuevas actividades para cada círculo, las cuales realizarán posteriormente.
- Deberán repetir el juego sucesivamente con diferentes actividades, cuyos nombres deberán anotar con gis en el suelo, hasta que todos pasen por los seis círculos. Por ejemplo, si llegan a un círculo en el que se hacía boxeo, ahora pueden hacer natación.
- Los alumnos pasarán un minuto en cada círculo realizando la actividad elegida. Al terminar, deberán explicar al siguiente compañero cuál fue la palabra que escogieron para que éste elija una distinta.

C Vida saludable

1. Reflexión

- a) ¿Qué círculo te gustó más? ¿Por qué?
- b) ¿Qué diferencia encontraste entre un deporte, un juego y una actividad?
- c) ¿Crees que es bueno realizar estas actividades? ¿Por qué?
- d) ¿Cuántas veces al día te gustaría hacer estos ejercicios?
- e) ¿Crees que es importante moverse todos los días?

**“Actívate, juega y diviértete
una hora cada día”.**

Estimado docente:

Con el propósito de recibir sus comentarios sobre el material *Vamos de regreso a clases*, le solicitamos que por favor se tome unos minutos para contestar unas preguntas que nos sirven de retroalimentación.

Para responderla, sólo necesita entrar a la liga que se presenta a continuación, o bien con su teléfono móvil usar el código QR que aparece en esta página. Ambas le dirigen al mismo cuestionario.

Agradecemos anticipadamente su valiosa colaboración.

Liga:

<https://forms.gle/PrGgetH8xmnHc79J8>

Código QR:



Bibliografía y referencias

- Allen, P.B, *Arte-terapia. Guía de autodescubrimiento a través del arte y la creatividad*, Madrid, Gala, 2010.
- Álvarez, Teodoro y Roberto Ramírez, "El texto expositivo y su escritura", *Revista Folios*, 32 (2010), pp. 73-88.
- Arreguín, José, *Matemáticas. Ejercicios. Vol. 1*, México, Larousse, 2012.
- Arreguín, José, *Matemáticas. Ejercicios. Vol. 2*, México, Larousse, 2012.
- Arreguín, José, *Matemáticas. Ejercicios. Vol. 3*, México, Larousse, 2014.
- Aspe, Frank, *La paráfrasis*, Chile, Universidad Católica Silva Henríquez, 2018.
- Baldor, Aurelio, *Álgebra*, México, Publicaciones Cultural, 1990.
- Bisquerra, R., *Educación emocional. Propuesta para educadores y familias*, 2011, consultado el 19 de mayo de 2020, en: <http://otrasvoceseneducacion.org/wp-content/uploads/2019/04/Educaci%C3%B3n-Emocional.-Propuestas-para-educadores-y-familias-Rafael-Bisquerra-Alzina-2.pdf>.
- Blanco, Lorenzo et al., *Aprender a enseñar geometría en primaria. Una experiencia en formación inicial de maestros*, España, Universidad de Extremadura, 2015.
- Block, David et al., *Matemáticas 1.º de secundaria*. Conecta más, México, SM Ediciones, 2018.
- Block, David, y Silvia García, "La enseñanza de las matemáticas en primaria y las reformas educativas en México", *Red*, mayo-agosto de 2017, consultado en: <http://www.sev.gob.mx/upece/wp-content/uploads/2018/09/1.2-La-ense%C3%B1anza-de-las-matematicas-en-primaria-y-las-reformas-educativas-en-M%C3%A9xico.pdf>.
- Bosch, Carlos y Ana Meda, *Matemáticas 2*, México, Ediciones Castillo, 2019.
- Cajal, Alberto, *Nota enciclopédica: características, cómo se hace, ejemplos*, España, Lifeder, 2017.
- Capurso, Michele et al., "Empowering Children Through School Re-Entry Activities After the COVID-19 Pandemic", *CiE, Continuity in Education*, consultado en: <https://continuityineducation.org/articles/10.5334/cie.17/>.
- Carrasco, Alma, *Y la lectura se hizo*, Biblioteca ambulante, Ciudad de México, Ediciones SM, 2011.
- Castañeda, Edith, Martín Martínez y Ana Lilia Valdivia, *Estrategias didácticas para el aprendizaje b-learning*, México, NET, 2019.
- Castañeda, Edith y Martín Martínez, *Modelo de Enseñanza Estratégica*, México, NET, 2019.
- Centro Español, *Guía para la elaboración de cartas y correos electrónicos*, Colombia, Universidad de los Andes, 2019.
- Clemens, Stanley et al., *Geometría y trigonometría*, México, Pearson, 2008.
- Colegio de Ciencias y Humanidades, *El relato literario*, México, Universidad Nacional Autónoma de México, 2020.
- Colegio de Ciencias y Humanidades, *El relato literario*, México, Universidad Nacional Autónoma de México, 2004.
- Ferreiro, Emilia, *Alfabetización. Teoría y práctica*, Ciudad de México, Siglo XXI, 1998.
- Fischmann, D., *Danzaterapia: orígenes y fundamentos*, ADTR, 2001.
- Fuentes, Sandra, *Gráficos estadísticos y tablas*, España, Universidad de Granada, 2015.
- García, María, *Refuerzo de matemáticas 4.º ESO-Opción A*, España, Editex, 2013.
- García, Mercedes, *Cómo escribir una carta formal*, España, Uncomo, 2020.
- García, Silvia y Olga López, *La enseñanza de la geometría. Materiales para apoyar la práctica educativa*, Ciudad de México, INEE, 2008.

- García, Silvia, *Sentido numérico. Materiales para apoyar la práctica educativa*, Ciudad de México, INEE, 2014.
- García, Tomás, *Ejercicios y problemas matemáticos. 4.º de primaria*, México, Larousse, 2019.
- García, Tomás, *Ejercicios y problemas matemáticos. 5.º de primaria*, México, Larousse, 2017.
- García, Tomás, *Ejercicios y problemas matemáticos. 6.º de primaria*, México, Larousse, 2017.
- Hernández Zavala, M., Y. Trejo Tinoco, y M. Hernández, "El desarrollo de habilidades socioemocionales de los jóvenes en el contexto educativo", 2018, consultado el 14 de mayo de 2020, en: inee.edu.mx/wp-content/uploads/2019/05/10AIDia.pdf.
- Hervás, G. y G. Moral, *Regulación emocional aplicada al campo clínico*, Madrid, Universidad Complutense de Madrid, 2017, consultado en: ucm.es/data/cont/docs/1368-2018-05-11-FOCAD%20FINAL%20COMPLETO.pdf.
- Junta de Andalucía, *Currículo integrado de las lenguas 5*, España, Junta de Andalucía, 2008.
- Malchiodi, Cathy A., *The Art Therapy Sourcebook*, Estados Unidos, Gaia, 2009.
- Migdalek, Julieta, "Estrategias argumentativas en niños pequeños", *Revista Signos*, 47 (2014), pp. 435-462.
- Moran Oviedo, P., "Aproximaciones teórico-metodológicas en torno al uso del portafolio como estrategia de evaluación del alumno en la práctica docente. Experiencia en un curso de Laboratorio de Didáctica en la docencia universitaria", *Perfiles Educativos*, 32, (2010), pp. 102-128, en: redalyc.org/articulo.oa?id=132/13214995007.
- Ocadiz, Luis, *Aritmética básica y álgebra elemental*, España, Palibrio, 2015.
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos, "Habilidades sociales y emocionales. Bienestar, conectividad y éxito", 2019, consultado el 14 de mayo de 2020, en icfes.gov.co/documents/20143/516609/Habilidades%20socioemocionales%20oecd.pdf.
- Oseguera, Eva, *Taller de lectura y redacción*, México, Publicaciones Cultural, 1993.
- Pérez, Carlos, *Lectura y escritura académica I*, Ecuador, Universidad de Azuay, 2020.
- Pérez, Carlos, *Lectura y escritura académica II*, Ecuador, Universidad de Azuay, 2020.
- Polo Dowmat, L., "Tres aproximaciones a la arteterapia. Arte, individuo y sociedad", 2000.
- Pujadas, José, *El método biográfico: el uso de las historias de vida en las ciencias sociales*, México, Universidad Veracruzana, Centro de Investigaciones Sociológicas, 2012.
- Punset, E., *El libro de las pequeñas revoluciones*, México, Editorial Planeta, 2016.
- Ramírez, Graciela, *Guía para elaborar notas periodísticas y notas de prensa*, Perú, Torres des Hommes, 2015.
- Red ILCE, *Definición de biografía*, México, Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa, 2020.
- Representación de la Unesco en Perú y Ministerio de Educación en Perú, *Guía de recursos pedagógicos para el apoyo socioemocional frente a situaciones de desastre. La experiencia de Ica: "Fuerte como el Huarango Iqueño"*, Perú, Ministerio de Educación DITOE, 2009, en eird.org/cd/herramientas-recursos-educacion-gestion-riesgo/pdf/spa/doc17787/doc17787-contenido.pdf.
- Rincón, Luis, *Curso elemental de probabilidad y estadística*, México, Serie Textos, SMM, 2013.
- Romero, Sarah, "Descubren el huevo fósil más grande de la era de los dinosaurios", *Muy Interesante*, 2020.
- Sánchez, Octavio, *Probabilidad y estadística*, México, McGraw Hill, 2003.
- Secretaría de Cultura, "La tradición oral", en *Enciclopedia de la literatura en México*, México, Secretaría de Cultura, 2020.
- Secretaría de Educación Pública, *Aprendizajes clave para la educación integral. Educación primaria, primer grado*, Ciudad de México, 2017.
- Secretaría de Educación Pública, *Aprendizajes clave para la educación integral. Educación primaria, segundo grado*, Ciudad de México, 2017.

Secretaría de Educación Pública, Programas de estudio 2011, *Guía para el maestro. Educación primaria, tercer grado*, Ciudad de México, 2011.

Secretaría de Educación Pública, Programas de estudio 2011, *Guía para el maestro. Educación primaria, cuarto grado*, Ciudad de México, 2011.

Serra, Elías, *Aproximaciones a la poesía en español*, Brasil, Embajada de España en Brasil, 2009.

Unesco, "Consecuencias negativas del cierre de las escuelas", 29 de abril de 2020, consultado el 14 de mayo de 2020, en es.unesco.org/covid19/educationresponse/consecuencias.

Unesco, "Rendir cuentas en el ámbito de la educación: cumplir nuestros compromisos. Informe de seguimiento de la educación en el mundo 2017/8", 2017.