



**SEDUZAC**

**SECRETARÍA  
DE EDUCACIÓN**

**ZACATECAS**  
**GOBIERNO DEL ESTADO**

**FICHERO DE ACTIVIDADES DE APOYO EDUCATIVO  
A LOS ALUMNOS QUE ENFRENTAN BARRERAS  
PARA EL APRENDIZAJE Y LA PARTICIPACIÓN**





**SEDUZAC**  
DEPARTAMENTO REGIONAL  
DE SERVICIOS EDUCATIVOS 02 FEDERAL  
SUPERVISIÓN EDUCACIÓN ESPECIAL ZONA 03



## **SEDUZAC** **DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN ESPECIAL**

**ACTIVIDADES DE APOYO EDUCATIVO A LOS ALUMNOS QUE  
ENFRENTAN BARRERAS PARA EL APRENDIZAJE Y LA PARTICIPACIÓN**

**REALIZARÓN: COMISIÓN DE INCLUSIÓN EDUCATIVA DEL CONSEJO ACADÉMICO DE SUPERVISORES DE  
EDUCACIÓN ESPECIAL DEL ESTADO DE ZACATECAS.**

- ☒ **PROFR. LINO SANTACRUZ CONCHAS**
- ☒ **PROFR. BLANCA ESTELA LÓPEZ MONREAL**
- ☒ **PROFRA. MARTHA ELENA ROMERO ROBLES**
- ☒ **PROFR. JOSÉ ALFREDO RODRÍGUEZ ÁVILA**

**OCTUBRE 2013.**

*“Los alumnos nos demandan una manera diferente de aprender,  
un compromiso, una actitud positiva pero  
sobre todo calidad de vida para ser mejores”*

LINO SANTACRUZ CONCHAS

## INTRODUCCIÓN

Ante la situación educativa que prevalece en nuestro país, particularmente en el Estado de Zacatecas, se hace imprescindible contar con las herramientas técnicas y metodológicas para responder a las características de la población escolar; y en este caso a los alumnos (as) que enfrentan barreras para su aprendizaje y participación.

Desarrollar escuelas con carácter inclusivo es reto de la educación, para ello se requiere de una transformación profunda de la escuela mexicana, que se traduzca en cambio de actitudes, cambio en las acciones y por ende en la sociedad.

Hablar de calidad educativa, calidad de vida y construcción de sociedades justas y solidarias es hablar del derecho que tienen todos los niños y niñas de recibir la mejor educación que por ley les corresponde. La escuela inclusiva puede ser vista como una modalidad de educación con calidad que se gesta y consolida desde la actuación de quien la dirige, en la comunicación de esfuerzos, recursos, procesos y sueños de sus alumnos que ven actuación los promovidos con más calidad de vida.

Todo profesor que trabaje en un entorno inclusivo deberá utilizar técnicas educativas que tengan en consideración las diferentes capacidades, habilidades e interés de los alumnos.

La compilación de estrategias didácticas y actividades lo buscan ser un apoyo a la labor no solo del personal de educación especial sino también a docentes del sistema básico que buscan el logro de la equidad y la justicia educativa en todos sus alumnos.

El lector encontrara sugerencias de trabajo en la presente antología o eliminar barreras curriculares que enfrentan alumnos a lo largo de la educación básica. Los programas de Ola reforma educativa de educación básica 2011 fueron base metodológica para cada actividad propuesta. Así mismo diferenciamos la actividad por la demanda de apoyo educativo (necesidad educativa especial) de los alumnos “la finalidad última de la intervención pedagógica es apoyar a que el alumno desarrolle por el mismo la capacidad de realizar aprendizajes significativos en una amplia gama de situaciones y circunstancias, o sea que el alumno aprenda a aprender” (Cesar Coll).

El apoyo del Departamento de Educación Especial que brindo a la comisión de inclusión educativa del Consejo Estatal de Supervisores de educación especial ha sido básica ya que permitió que la antología esté en tus manos y sea una herramienta más para dar respuesta a la demanda educativa de alumnos con Discapacidad, Actitudes Sobresalientes y a problemáticas relacionadas con las conductas que se enfrentan al alumno.

## ÍNDICE

### Índice

### Introducción

### Estrategias Para Alumnos Con Discapacidad Intelectual

#### Estrategias Para Alumnos Con Discapacidad Visual

#### Estrategias Para Alumnos Con Discapacidad Motriz

#### Estrategias Para Alumnos Con Discapacidad Auditiva

### Estrategias Para Alumnos Con Aptitud Sobresaliente Intelectual

#### Estrategias Para Alumnos Con Aptitud Sobresaliente Creativa

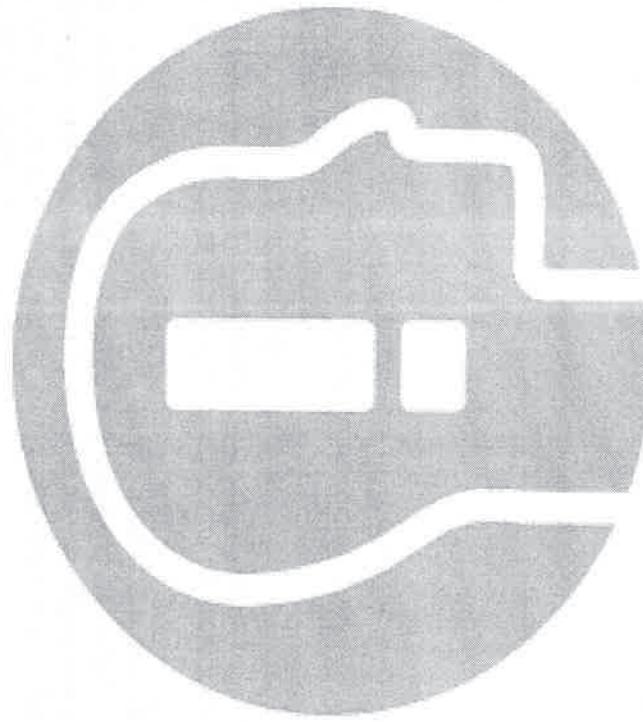
#### Estrategias Para Alumnos Con Aptitud Sobresaliente Artística

### Estrategias Para Alumnos Con Aptitud Sobresaliente Socio Afectiva

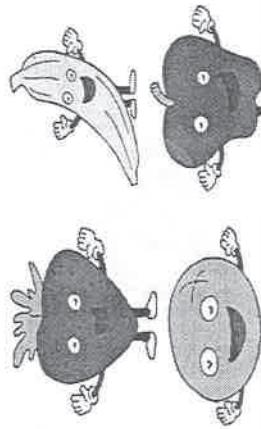
### Estrategias Para Alumnos Con Aptitud Sobresaliente Psicomotriz

### Bibliografía

# Discapacidad Intelectual



NOMBRE		LOTERIA DE FRUTAS Y VERDURAS		APRENDIZAJES ESPERADOS		COMPETENCIAS A DESARROLLAR		1						
• Identifica las letras pertinentes para escribir palabras determinadas.		• Avance en la adquisición de la lectura y escritura		• Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender.		• Recursos y materiales: Lotería de frutas y verduras.Alfabeto móvil.Hojas con ejercicios de palabras revueltas.								
<b>ASPECTOS A FAVORECER</b>		<b>RECURSOS</b>		<b>RECURSOS</b>		<b>RECURSOS</b>								
<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>														
<p>• Jugaremos con la lotería de frutas y verduras por un turno.</p> <p>• Se cuestiona a los alumnos sobre las letras de inicio y final de algunas palabras, números de letras que contienen así como palabras que inician con determinada letra.</p> <p>• Se organiza al grupo en equipos de 3 o 4 integrantes, se les entrega por equipo el alfabeto móvil para que lo manipulen, se indica que se les dirán algunas palabras y en equipo buscarán las letras para formar la palabra, como inicio se les dice algunas letras para que las busquen, después formaran sus nombres esto para observar si entendieron las instrucciones. Se realizaran 5 turnos mostrando una imagen de la baraja de la lotería para que la nombren y después formen con el alfabeto móvil.</p> <p>• Para concluir la actividad se les entrega la hoja con el ejercicio de palabras revueltas e imágenes, donde los alumnos deberán organizar las letras y formar la palabra correcta y unir con una línea a la imagen que le corresponde.</p> <p>• VARIANTE: apoyo directo y con ayuda del alfabeto móvil buscaremos las letras y después se le indicara la imagen que le corresponde para que vaya organizando las letras tratando de formar y leer la palabra, por último la copiara en el lugar correspondiente de la hoja de ejercicio.</p>														



NOMBRE		ADIVINANZAS Y SUMAS	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interpreta y compara números de dos cifras.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resolver problemas de manera autónoma.</li> <li>• Comunica información matemática</li> </ul>
			<p><b>ASPECTOS A FAVORRECER</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lea, escriba y compare cantidades hasta 4 cifras e identifique valor posicional</li> </ul>	<p><b>RECURSOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recursos Y Materiales: Fichas de colores, dados, tablero y tarjetas con números del 0 al 9</li> <li>• Lugar: aula de la escuela</li> <li>• Organización: equipos de seis integrantes</li> </ul>
<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>				
<p>• Circuito de adivinanzas y sumas. Se organiza al grupo en equipos de 6 integrantes, se les muestra el tablero del circuito, y se escriben las instrucciones en el pizarrón.</p> <p>• Los alumnos colocaran su prenda en la casilla de salida, se enumeran para el turno, cada uno elige un color diferente. Por turnos cada alumno lanza el dado y avanza tantas casillas como puntos obtenga, deberá resolver el ejercicio correspondiente a la casilla ya sea una suma o una adivinanza, si lo hace correctamente colorea la casilla con su color y ahí deja su ficha, de lo contrario regresa a la casilla anterior. Cuando alguien caiga en una casilla coloreada permanecerá ahí sin hacer nada. El juego termina cuando ya no hay casillas sin colorear y gana quien más casillas tenga de su color.</p> <p>• Lectura y escritura de cantidades Con ayuda de las tarjetas se formaran cantidades de 2 cifras para que la alumna las identifique y lea, se realizaran comparaciones entre 2 cantidades para identificar la mayor. Se realizará lo mismo con cantidades de 3 cifras. Para trabajar la atención dividida se realizó la actividad del manotazo donde las cartas con números se irán poniendo en la mesa contando del 0 al 9 si la carta que sale es la misma que la que se dice deberán dar manotazo sobre las cartas el ultimo que lo haga tomará todas las cartas, se realizarán 2 rondas. Para concluir la actividad se formaran algunas cantidades y la alumna las escribirá en su cuaderno en un tablero para valor ubicar valor posicional y escribir la cantidad con letra, se realizará esto con 3 cantidades.</p> <p>• Variante: Uso de material concreto para representar las cantidades de la suma e imágenes de los objetos descritos en las adivinanzas.</p>				

NOMBRE	HABIA UNA VEZ...	3
APRENDIZAJES ESPERADOS		COMPETENCIAS A DESARROLLAR
ASPECTOS A FAVORECER		RECURSOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>Interpreta y representa números, al menos hasta el 10.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comunicar información matemática</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y materiales: Imágenes de un mismo campo (ropa) broches de ropa, hilaza.</li> <li>Lugar: aula de la escuela</li> <li>Organización: grupal</li> </ul>
<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Mostrar a los alumnos unas imágenes de ropa del tamaño de una hoja carta para que las identifiquen y luego mencionen más palabras del mismo campo, se colocaran en un tendedero con broches de ropa colocado frente a los alumnos</li> <li>Luego se pregunta si les gusta los cuentos y que se contara uno: "Había una señora que le gustaba mucho lavar ropa, y cuando la acababa de lavar entonces la tendía colocando prenda a prenda en un tendedero, luego se iba a hacer otras actividades, entonces llegaba el viento y soplaba y soplaba tan fuerte (pasar a los alumnos como actividad de apoyo al lenguaje) iba y venia de un lado a otro e igual que llegaba se iba, cuando regresaba se daba cuenta que le faltaba una. Entonces se hacen cuestionamientos ¿Cuál ropa falta, de qué color, cuantas había, cuantas hay ahora? Etc.</li> <li>Una vez concluido el cuento se van agregando las prendas y quitando con la finalidad de hacer la serie oral y escrita de manera ascendente y descendente.Dibujar 5 prendas en el cuaderno y numerarlas o escribir el nombre</li> </ul>		
		

NOMBRE: CONTEMOS FABULAS APRENDIZAJES ESPERADOS

APRENDIZAJES ESPERADOS

- Entiende la función de las fábulas: hacer reflexionar sobre las virtudes y los defectos humanos.
  - Entiende la función de los refranes: símiles, imágenes y metáforas

ASPECTOS A EVOBECEB

- imaginación, creatividad, memoria

COMPETENCIAS A DESARROLLAR

COMPETENCIAS A DESARROLLAR

- Analizar la información y emplear el lenguaje para la toma de decisiones.

PRECEDENCE

RECIPES

- Recursos Y Materiales: Tarjetas con refranes, copias con fábulas. Y cuadro incompleto.
  - Lugar: aula de la escuela
  - Organización: formar equipos

DESCRIPCION DE LAS ACTIVIDADES

- Preguntar a los alumnos si conocen historias donde los protagonistas son animales?, que tipo de texto es?, comentar acerca de que es una fábula y sus características. Posteriormente se lee una fábula sencilla al grupo y se hace cuestionamiento de contenido, estructura y moraleja. Aprovechando el texto de la moraleja se introduce la actividad cadena de refranes (donde una tarjeta tiene al frente el inicio de un refrán y por detrás lo que completa a otro refrán) una vez concluido el juego se analizan las características de los refranes. Se forman equipos y se les entrega una hoja incompleta con refranes, enseñanza y una fábula para que completen y busquen una fábula que tenga relacionar con algún refrán.

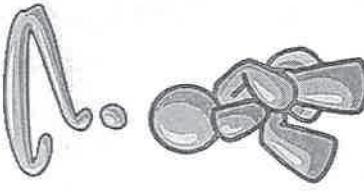


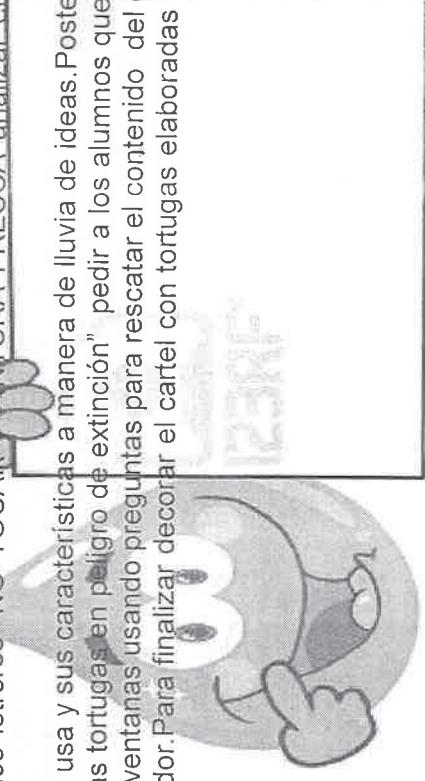
NOMBRE	RIMAS Y MAS RIMAS	5	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
	APRENDIZAJES ESPERADOS		<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica la función y características de la rima.</li> <li>Identifica la similitud gráfica entre palabras que riman.</li> </ul>
	ASPECTOS A FAVORRECER		<p><b>RECURSOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>atención, memoria, imaginación, aumento de vocabulario</li> <li>recursos y materiales: tarjetas variadas de imágenes</li> <li>lugar: aula de la escuela</li> <li>organización: en binas</li> </ul>
	DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mostrar a los alumnos algunas tarjetas con frases rimadas utilizando una imagen referente para que identifiquen las rimas por ejemplo: <u>me llamo Valentín</u> y perdí un calcetín <u>salada de lechuga para la tortuga</u>.</li> <li>Posteriormente nuevas frases curiosas pero para que los alumnos completen con una palabra que rima y den opciones por ejemplo: <u>un armario que era de don</u> <u>me llamo Marcelo</u> y tengo mucho <u>_____</u>.</li> <li>Una vez que los alumnos dieron <u>algunas</u> opciones y en base a un ejemplo de un nombre hacer una frase rimada ya sea en parejas o individual. Se comparten con los compañeros</li> <li>Para finalizar repartir por parejas una fotocopia del juego "TRIPAS DE GATO" con palabras que riman dando las indicaciones que las líneas no podrán cruzarse.</li> </ul>		
	 <p>Sol, limones y membrillos son de color...</p>		

NOMBRE	¿QUÉ HORA ES?	6
	<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>	<b>COMPETENCIAS A DESARROLLAR</b>
• Resuelve problemas que implican la lectura y el uso del reloj		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resolver problemas de manera autónomo</li> </ul>
	<b>ASPECTOS A FAVORRECER</b>	<b>RECURSOS</b>
• manejo del reloj, atención, memoria, noción matemática		<ul style="list-style-type: none"> <li>• recursos y materiales; reloj de cartón, tarjetas con rimas, lugar: aula de la escuela</li> <li>• Organización: equipos de 4º 5 niños</li> </ul>
		<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>
• Indagar acerca de los conocimientos previos que poseen los alumnos acerca del reloj usando uno concreto (cartón) y cuestionándolos sobre qué hora es, para que sirve cada manecilla, cuánto tiempo hay en una hora, etc.... Colocar en el pizarrón tarjetas con rimas que correspondan al canto de las calaveras.		
• Hacer preguntas a los alumnos ¿qué hora será cuando las calaveras se comen una nieve? Los alumnos tendrán que pasar al frente y relacionarlo con un número pegando el par en el pizarrón. Ejemplo: nieve – 9 y así sucesivamente hasta completar todas las horas. Posteriormente de manera grupal cantar la canción de la calavera mientras el alumno seguirá la tonada con una armónica.		
• Se forman equipos de 4 a 5 niños, se reparte un reloj elaborado previamente con cartón para que resuelvan situaciones problemas por ejemplo: Salgo de mi casa a las 8, voy a la panadería y tarde 30n min. Etc... el primer equipo que termina da su solución y se analiza en el grupo mostrando de manera concreta con el reloj. Para finalizar realizaran un laberinto siguiendo actividades y las horas del reloj comenzando por las 8:00 am.		
• variante: dar al alumno dos opciones de número para que elija y cantidad menor a 5		

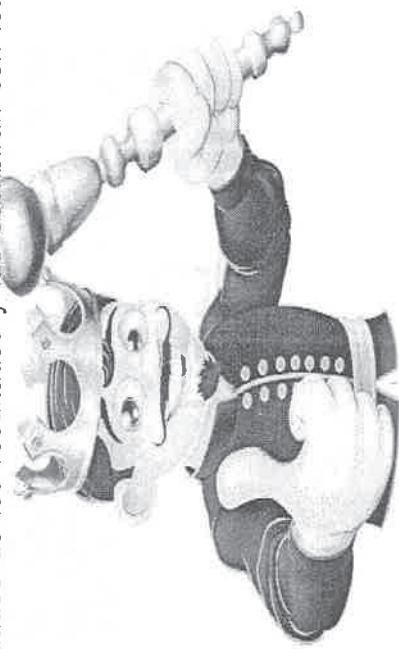


NOMBRE	ADIVINAR	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	7
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Describe objetos y personas conocidas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifican las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas.</li> </ul>	
	<b>ASPECTOS A FAVORECER</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>atención, motricidad, desarrollo de lenguaje</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reursos y materiales: Letreros con los nombres de cantos infantiles</li> <li>Lugar:</li> <li>Organización: dos equipos</li> </ul>	<b>RECURSOS</b>
<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>Formar 2 equipos y poner nombre a cada uno, se dan las indicaciones del juego acerca del respeto de reglas, 'por turnos se eligen a dos alumnos para que inicien el cual tendrán que escuchar con atención, se dan pistas de manera descriptiva para adivinar cantos infantiles, por ejemplo: es un muñeco, guapo, limpio porque se lava sus manos, también es de cartón, etc. los alumnos tendrán que correr (relevos) hacia donde estarán colocados los letreros con los nombres, el equipo que ganador tendrá un punto.</li> <li>Luego de concluir la actividad elegirán una canción para cantarla en grupo.</li> <li>Una vez concluido comentar con los alumnos mostrando 2 personajes conocidos para que mediante lluvia de ideas rescaten características. En base a estas descripciones realizar una sopa de letras con los adjetivos de los personajes</li> </ul>				



NOMBRE	ELABORAR CARTELES	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	8
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usa recursos gráficos de los carteles</li> <li>• Identifica materiales de lectura que permitan emplear la información de un tema.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifican las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas.</li> </ul>		
<b>ASPECTOS A FAVORECER</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>creatividad, imaginación, cuestionamiento, descripción de imágenes, reflexión, análisis, rescate de contenido</li> </ul>	<b>RECURSOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recursos y materiales: cartulina, varias imágenes, papel bond, pintura</li> <li>• lugar: aula de la escuela</li> <li>• organización: grupal</li> </ul>	<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plantear a los alumnos una situación problema (acerca de la pintura de una puerta) en base a dicha situación cuestionar a los alumnos acerca de lo que será conveniente para que la gente no tenga un accidente. Una vez que hayan llegado a la conclusión de la elaboración de un cartel realizar uno de manera grupal con imágenes: algunos alumnos pegaran en una hoja bond las imágenes (puerta y pintura) otros colocaran los letreros "NO TOCAR" / "PINTURA FRESCA" analizar en grupo si están colocados de manera correcta.</li> <li>• Analizar y reflexionar acerca de los carteles para que se usa y sus características a manera de lluvia de ideas. Posteriormente mostrar un cartel ya elaborado con pocas imágenes "las tortugas en peligro de extinción" pedir a los alumnos que anticipen que es, de que trata y leerlo. Mediante la estrategia de ventanas usando preguntas para rescatar el contenido del cartel por equipo anotando los aciertos para ver quién es el ganador. Para finalizar decorar el cartel con tortugas elaboradas con papel de china.</li> </ul>	

NOMBRE		EL REY PIDE	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	9
			<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza el algoritmo convencional para resolver sumas o restas con números naturales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Resolver problemas de manera autónoma. Comunicar información matemática.</li> </ul>	
				RECURSOS	
				<ul style="list-style-type: none"> <li>recursos y materiales: rompecabezas</li> <li>lugar: aula de la escuela</li> <li>organización: grupal</li> </ul>	
		ASPECTOS A FAVORECER			
			<ul style="list-style-type: none"> <li>Nociones matemáticas, atención, memoria, razonamiento</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• recursos y materiales: rompecabezas</li> <li>• lugar: aula de la escuela</li> <li>• organización: grupal</li> </ul>	
			DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD		
				<p>Se cuestiona al grupo sobre las operaciones matemáticas, se realizará la dinámica el rey pide utilizando operaciones básicas por ejemplo el rey pide el resultado de <math>146 \times 12</math>, etc., la maestra comenzara dictando una operación, el primero que la termine resuelta correctamente será el siguiente en ser el rey, se realizarán 5 ejercicios con operaciones distintas</p> <p>Como segunda actividad se entrega a los alumnos un rompecabezas de operaciones donde deberán resolver las operaciones y según el resultado deberán buscar la pieza que lleva la parte de la imagen para colocar en el cuadro de la operación. Para finalizar la actividad los alumnos copiarán las cantidades de los resultados y las escribirán con letra y notación desarrollada organizándolas de manera ascendente.</p> <p>Nota: para el alumno se realiza una operación sencilla según domine.</p>	



NOMBRE	PASA EL GLOBO	APRENDIZAJES ESPERADOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica la utilidad del orden alfabético.</li> <li>secuencias, análisis y síntesis</li> </ul>	<p><b>10</b></p> <p><b>COMPETENCIAS A DESARROLLAR</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>identificar las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas</li> </ul> <p><b>RECURSOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y materiales: globos, alfabeto móvil,</li> <li>lugar: patio de la escuela</li> <li>organización: el grupo en cuatro equipos</li> </ul> <p><b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se organiza el grupo en 4 equipos para salir al patio poniendo con anterioridad las reglas del juego. Una vez fuera se ordenan los equipos en fila y con apoyo de 3 alumnos que se colocarán al frente darán un globo a la cuenta de 3. El niño del inicio pasa el globo por debajo de las piernas el siguiente por arriba y así sucesivamente, una vez que el globo llega al final se dirige al compañero de frente para tronarlo y sacar la palabra que contiene en un papel, el cual se colocara al frente y comenzara con la dinámica de pasar el globo.</li> <li>Luego se les pide se ubiquen en un lugar como equipo para ordenar esas palabras por orden alfabético.</li> <li>Para complementar la actividad se forman nuevamente en el patio juntando los equipos para formar solo 2 y se reparte un alfabeto móvil de gran tamaño a cada uno un equipo será el antecesor y el otro el sucesor dándoles la explicación. En el piso se dibujaran 3 cuadros juntos y el docente se coloca en el del centro grita cualquier letra del alfabeto y un equipo tendrá que correr a colocar la letra anterior y la posterior a la mencionada, ganando el que llegue primero corra la letra correcta.</li> </ul> <p style="text-align: center;">i      m      n</p>
--------	---------------	------------------------	---	--

## NOMBRE | EL CUBO DE LAS OPINIONES

## APRENDIZAJES ESPERADOS

- Conoce la función y organización del debate.
- Fundamenta sus opiniones al participar en un debate
- atención, percepción, memoria

11

## COMPETENCIAS A DESARROLLAR

- Identificar las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas
- Analizar la información y emplear el lenguaje para la toma de decisiones.

## ASPECTOS A FAVORECER

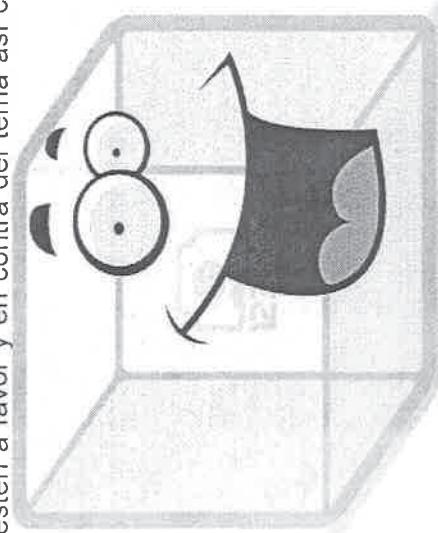
- atención, percepción, memoria

## RECURSOS

- materiales y recursos: Fotocopia, dados, cartulina  
lugar: aula de la escuela  
Organización. Formar equipos

## DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

1. Mi opinión es importante; actividad para activar los conocimientos previos de los alumnos, formando equipos se les entrega una fotocopia (EL CUBO DE LAS OPINIONES) el cual armaran los alumnos, lanzaran el dado y darán una opinión acerca del tema que aparece en la cara, motivando a los alumnos a respetar las opiniones de los demás y a respaldar las opiniones con hechos o información real.
2. Me preparo para argumentar en los equipos se reparte un texto informativo para que lo lean, una vez concluido se discuten las ideas y escriben sus respuestas al interior del mismo, luego de la lectura se nombra un secretario y en un cuadro de doble entrada elaboraran sus argumentos de quienes estén a favor y en contra del tema así como las soluciones de manera general. al término se socializan las preguntas.



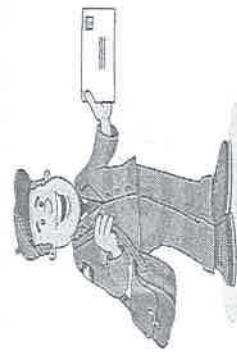
NOMBRE	LA TIENDITA	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
	APRENDIZAJES ESPERADOS	
• Resuelve problemas de valor faltante en los que la razón interna o externa es un número natural		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resuelve problemas de manera autónoma</li> <li>• Maneja técnicas eficientemente</li> </ul>
	ASPECTOS A FAVORECER	RECURSOS
	• resolución de problemas, atención, memoria,	<ul style="list-style-type: none"> <li>• materiales y recursos: Folletos comerciales, billetes, papel bond</li> <li>• lugar. Aula de la escuela</li> <li>• Organización: se forman equipos</li> </ul>
		DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mostrar a los alumnos un problema de porcentaje de manera grupal para que lo resuelvan, una vez realizado y analizado el procedimiento se completa una tabla en base a un problema. Se analiza el procedimiento para realizar porcentajes.</li> <li>• Posteriormente se forman equipos y mediante el juego TIENDITA se les entrega un folleto comercial ( farmacia Guadalajara) en los que tendrán que recortar los productos, inventar precios cuando se requiera y hacer los descuentos que marca el folleto para que los demás equipos comprendan</li> <li>• Al final se comparan los precios para ver las coincidencias entre los equipos.</li> <li>• Jugar a la tiendita usando los billetes y monedas representativas.</li> </ul>



		13
NOMBRE	PALABRAS PERDIDAS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
	<p>• Recupera la escritura de un cuento al reescribirlo.</p> <p>• Adapta el lenguaje para ser escrito.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Emplea el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender.</li> <li>• Analiza la información y emplea el lenguaje para la toma de decisiones.</li> </ul>
	<p>ASPECTOS A FAVORECER</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Atención, Memoria , Percepción, Respeto de reglas y turnos</li> </ul>	<p>RECURSOS</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiales y recursos: Un cuento o un texto breve, una hoja de papelógrafo; tarjetas de cartulina, una caja o recipiente; cinta adhesiva.</li> <li>• Lugar: aula de la escuela</li> <li>• Organización: grupal.</li> </ul>
		DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD
<p>Copiar la lectura seleccionada con letras grandes en una hoja de papelógrafo, omitiendo algunas palabras; en su lugar, dejar un espacio en blanco. Escribir en tarjetas las palabras omitidas y colocarlas en una caja. En el borde de la mesa se ponen la caja en una mesa, frente al grupo. Cada alumno, por turno, toma una tarjeta, la lee e intenta ubicarla en el lugar que le corresponde en el texto; los demás guardan silencio mientras su compañero coloca la tarjeta.</p>		



NOMBRE   LLEGO EL CARTERO		COMPETENCIAS A DESARROLLAR
APRENDIZAJES ESPERADOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Selecciona información para ampliar su conocimiento de un tema.</li> <li>• Discrimina información a partir de un propósito definido</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Emplea el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender.</li> <li>• Identifica las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas.</li> <li>• Analizar la información y emplear el lenguaje para la toma de decisiones.</li> </ul>
ASPECTOS A FAVORECER	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Incremento de vocabulario, Discriminación, atención, memoria</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recursos y materiales: 24 sobres, timbres o estampillas (puede dibujarlos) bolígrafos, varias cajas pequeñas en forma de buzón; mochila pequeña (bolsa de correo).</li> <li>• Lugar: aula de la escuela</li> <li>• Organización:grupal</li> </ul>
DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD		<p>Marque cada sobre con un nombre y dirección (real o ficticio). Haga seis juegos diferentes de cuatro sobres cada uno. Pégue un timbre o estampilla sobre cada sobre y colóquelo dentro de la bolsa de correo. Marque cada buzón o caja para que coincidan con la dirección que anotó. Pida a los niños que vacíen la bolsa del correo, clasifiquen la correspondencia, y la entreguen en la dirección correcta relacionando las palabras y los números en los sobres. Esta actividad sirve como introducción al tema de la carta como medio de comunicación, las partes de la carta, etc., y también para el reconocimiento de las calles y colonias de la ciudad en un mapa.</p>

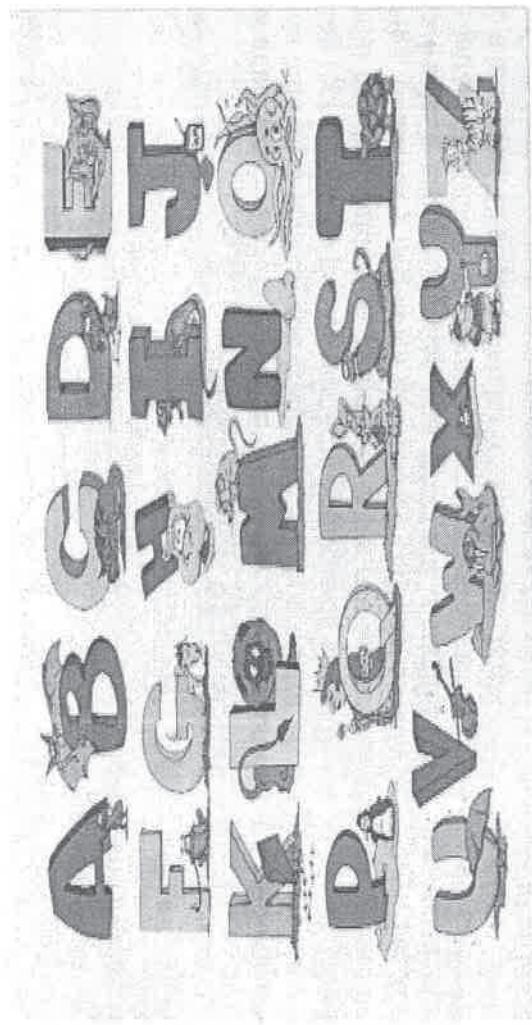


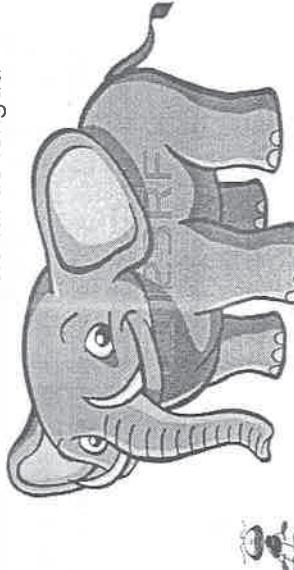
NOMBRE		FONEMAS	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	RECURSOS
			<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar letras para escribir palabras determinadas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Emplea el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender.</li> <li>Analiza la información y emplea el lenguaje para la toma de decisiones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y materiales: Pizarrón y gis.</li> <li>Lugar: aula de la escuela.</li> <li>Organización: grupal.</li> </ul>
		ASPECTOS A FAVORRECER	<ul style="list-style-type: none"> <li>Práctica social del lenguaje.</li> </ul>		
DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD					
<p>El maestro dice, por ejemplo: “dí la palabra perro. Ahora dila sin la “p”, (erro) y así con otras palabras. Del mismo modo puede jugarse eliminando la primera sílaba (rro). El maestro dice, por ejemplo: “dí saño. Ahora di “apo”. ¿Qué letra le falta?”. Con niños que manejan forma más avanzada la correspondencia letra- sonido, en una hoja pueden escribirse palabras incompletas que el niño debe completar con la letra faltante. La maestra escribe en el (pizarrón) una palabra, como “sopa”. Luego borra la s y la sustituye por la r después les indica a los niños que la primera letra de la palabra “sopa” ha cambiado, y pregunta: “¿cuál es la nueva palabra?”. Continúa cambiando la primera.</p>					
 <p><i>Juega con los Fonemas y los Síntones</i> Alumnos   Docentes</p>					

NOMBRE   EL LIBRO DEL ALFABETO	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar palabras que inician con la misma letra de su nombre.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Emplea el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender.</li> <li>Identifica las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas.</li> <li>Analiza la información y emplea el lenguaje para la toma de decisiones.</li> </ul>	<p><b>ASPECTOS A FAVORECER</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Práctica social del lenguaje. Atención, percepción, memoria, incremento de vocabulario.</li> </ul> <p><b>RECURSOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y materiales: Una ilustración en la que aparezcan figuras relacionadas con las letras del alfabeto; diversos objetos (gises, borradores, palitos de paletas, etc.,), cámara fotográfica, pegamento, veintinueve recortes tamaño carta de cartulinas de colores, tiras con enunciados, (opcional); perforadora, carpeta de tres aros o estambre grueso.</li> <li>Lugar: salón de clases.</li> <li>Organización: grupal.</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>Lea el libro del alfabeto a los niños. Explique que van a trabajar juntos para elaborar un libro acerca del alfabeto, anote el nombre de cada niño para ver cuántos comparten la primera letra en común, determine cuántas letras del alfabeto están y cuántas no están representadas por los primeros nombres de sus alumnos.</li> <li>Elabore un cartel con los resultados. Mencione a los niños cuyo nombre comience con la letra A para trabajar juntos y encontrar objetos medianos y pequeños que también comiencen con la letra A. Siente a esos niños y pongan los objetos sobre la mesa frente a ellos y tómeles una fotografía. Asegúrese de que los objetos se vean claramente en la foto. Mencione otra letra del alfabeto, conforme vayan pasando, tache cada letra de su cartel. Esto le ayudará a conservar un orden respecto a la unidad. Si se terminan las letras iniciales de los niños, trabajen en las letras faltantes.</li> <li>Pida a los niños que formen grupos para encontrar letras faltantes; si hay niños cuyo nombres contienen, pero no comienzan con esas letras, pregunte si quieren ser voluntarios; por ejemplo, Silvia Cerezo podría encontrar objetos para las letras S Y C. Atrás de cada fotografía, escriba la letra que ésta representa; puede parecer innecesario, pero las cosas se pueden volver</li> </ul>

confusas después de un tiempo. Pégue cada fotografía en el centro del lado derecho de cada pieza de cartulina. Deje espacio del lado izquierdo para los bordes y perforaciones de la carpeta. Sobre una tira de enunciados, imprima un enunciado descriptivo acerca de la fotografía, fotografía, por ejemplo: Alejandro, Ángela y Andrés encontraron una acuarela, un abaco y un abrigo, (o imprima sobre la cartulina). Continúe hasta haber colocado cada fotografía y su enunciado descriptivo para todas las letras; muestre la vinculación entre los niños y la letra, por ejemplo: Carlos, Carmen y Cecilia encontraron una caja y una crayola. Donde no haya esa relación, deje en blanco los nombres de los niños en el enunciado, por ejemplo: este equipo encontró un xilófono. Invite al grupo a que realicen márgenes decorativos para cada página; pida a varios niños que trabajen juntos para crear la portada y la contraportada.

Entre todos den ideas para crear un título atractivo e imprimirlo sobre la portada. Perfore tres orificios sobre el margen izquierdo de cada página. Coloque las páginas en orden en la carpeta de tres aros o cósolas con estambre grueso. (ya que el libro es grande, es mejor utilizar una carpeta de tres aros).



NOMBRE	ESCRIBO EN VARIOS TAMAÑOS	APRENDIZAJES ESPERADOS	ASPECTOS A FAVORECER	DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usa palabras y frases que indican sucesión y antecedente-secuente al redactar un texto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar diferentes espacios para escribir.</li> <li>• Mejorar el control de los movimientos del cuerpo en un espacio determinado</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usar simultaneidad, así como relación consecuente al redactar un texto.</li> </ul>	<p><b>COMPETENCIAS A DESARROLLAR</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• identificar las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas.</li> </ul> <p><b>RECURSOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recursos y materiales: Gises de colores, Marcos de papel periódico de diferentes tamaños</li> <li>• Lugar: Espacio amplio con cemento, donde sea posible pintar con gis</li> <li>• Organización: equipos de tres alumnos</li> </ul>	<p>1. Se explica al grupo que el juego consiste en escribir lo que quieran con gises de colores en diferentes tamaños, utilizando los marcos de papel.</p> <p>2. Se les organiza en equipos de tres alumnos.</p> <p>3. Se distribuyen el espacio y los materiales (se entregan a cada equipo gises y distintos colores y marcos de varios tamaños).</p> <p>4. Cada equipo se podrá de acuerdo respecto al texto que escribirá, y los colores y tamaños de las letras.</p> <p>5. Se especifica que el requisito es usar diferentes tamaños de letras en el texto. Tendrán de 15 a 20 minutos para su elaboración.</p> <p>Al concluir el trabajo, se reúne el grupo y se realiza un recorrido por todo el espacio para observar y leer los textos.</p> <p><b>Discapacidad Intelectual:</b> Se toma como válida cualquier forma de representación convencional o no convencional de lengua escrita. Al pasar en grupo, se observa el trabajo y se les pregunta qué dice.</p>
				

**NOMBRE****REPRODUZCO MENSAJES****APRENDIZAJES ESPERADOS**

- Identifica las características generales de los textos expositivos.

**ASPECTOS A FAVORECER**

- Identificar la ubicación de diferentes objetos en el espacio
- Realizar movimientos para localizarlos
- Percepción, Representación, Orientación, Sensibilidad espacial

**DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD**

1. Se forma al grupo en círculo. Se explica que el juego consiste en tomar un papelito del recipiente, leerlo en silencio y realizar la acción que ahí se indica.
2. El grupo intenta adivinar lo que el papelito dice a partir de la acción realizada por el alumno.
3. Las opciones de mensajes pueden ser como: Tocar la puerta, corre alrededor del círculo, saluda con la mano a un compañero, camina hasta el centro del círculo, toca el piso, etc.
4. El juego inicia siguiendo el orden de los alumnos acomodados en círculo; se toma el papelito, se lee, se realiza la acción, el grupo adivina, y sucesivamente. El juego concluye explicando la importancia de poder desplazarse por el espacio y realizar diversas actividades.
5. *Discapacidad Intelectual:* Se trabaja con mensajes sencillos, puede decirse en forma oral lo que deben hacer. Los papelitos pueden decir solo una palabra clave y tener el dibujo del objeto

**18****COMPETENCIAS A DESARROLLAR**

- Identificar las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas

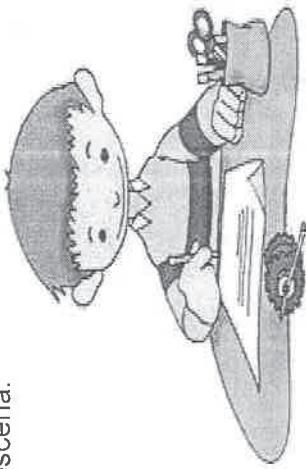
**RECURSOS**

- Recursos y materiales: Papelitos con mensajes de texto, o con texto y dibujo, doblados como boletos de rifa, Un recipiente para los papelitos
- Objetos que se encuentren en el lugar
- Lugar: patio de la escuela.
- Organización: grupal.



NOMBRE	EL RECAZO 19	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	
<ul style="list-style-type: none"> <li>utiliza la información registrada en notas para dar cuentas de un proceso observado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender.</li> </ul>			
		ASPECTOS A FAVORECER	RECURSOS	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Establecer comunicación de manera escrita utilizando el recado</li> <li>Significación, Orden, Función Pragmática , Función explicativa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y materiales: Hojas de tamaño media carta, Lápices, Plantilla con renglones, Nombre de compañeros en tarjetas.</li> <li>Lugar: aula de la escuela.</li> <li>Organización: equipos de tres</li> </ul>	DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD		
<p>1. Formar equipos de tres alumnos, numerados del uno al tres.</p> <p>2. Se dan los mensajes a los alumnos con número uno sin que escuchen los demás, y así sucesivamente.</p> <p>3. Explicar que los alumnos UNO escribirá un recado para avisar a su compañero DOS el motivo por el cual no podrá ir a jugar esta tarde con sus compañeros. El DOS lo lee y le explica a su compañero número TRES el motivo.</p> <p>4. Si el TRES entiende el mensaje que intentó comunicar el UNO, se otorga un punto quien elaboró el recado. Para revisar el mensaje enviado a través del recado se sugiere incluir la siguiente información: A quién está dirigido, Quién lo envía, Fecha del recado y Contenido del recado.Después, el DOS elaborará otro recado con otro motivo y así continuamente, Ganan los equipos que hayan logrado los tres equipos.</p> <p><i>Discapacidad Intelectual:</i> Se utilizan dibujos para explicar el recado si el alumno no puede leer o escribir. El profesor o un alumno puede decirle la fecha</p>				

NOMBRE	UN MILLÓN DE CUENTOS20	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
APRENDIZAJES ESPERADOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>recupera la estructura de un cuento al reescribirlo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>identificar las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas.</li> </ul>
ASPECTOS A FAVORECER	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrollar la capacidad para crear cuentos.</li> <li>Significación, Orden, Ritmo, Función Pragmática, Retórica (elocuencia</li> </ul>	<p><b>RECURSOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y materiales: Juego de tarjetas con dibujos de un cuento, con cuatro opciones diferentes por escena, y con un breve texto en la parte posterior de cada dibujo.</li> <li>Lugar: salón de la escuela.</li> <li>Organización: equipos de cinco integrantes.</li> </ul> <p><b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Se organiza al grupo en equipos de 5 integrantes y se les entrega un juego de tarjetas a cada equipo.</li> <li>En el centro del equipo se acomodan las tarjetas poniendo en la misma hilera las opciones de cada escena posible de escoger. Las tarjetas pueden estar numeradas, habrá 4 con el número 1, 4 con el 2, etc.; cada número corresponde a una posible escena.</li> <li>Se explica que el juego consiste en crear su propio cuento. Se elige una tarjeta de cada número, se lee su texto y así van creando su cuento. Después pueden proponer otras opciones de dibujos y textos para ampliar las posibilidades de los cuentos. Elaborar los dibujos y escribir los textos para agregarlos al juego de tarjetas. Para terminar, cada equipo dará a conocer su cuento creado.</li> <li><b>Discapacidad Intelectual:</b> En el paso 3 se puede elegir el dibujo e ir contando el cuento de acuerdo con lo que el alumno crea que dice el texto. Se recomienda utilizar un cuento con 5 escenas y dos opciones por escena.</li> </ol>



NOMBRE	TIENDA DE ABARROTES 21	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Resuelve problemas aditivos con diferentes significados, modificando el lugar de la incógnita y con números de hasta dos cifras.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>resuelve problemas de manera autónoma</li> </ul>
		ASPECTOS A FAVORRECER	RECURSOS
		<ul style="list-style-type: none"> <li>clasificar productos, utilizar criterios propios, estableciendo semejanzas y diferencias entre los productos.</li> <li>Utilizar operaciones matemáticas en contextos problemáticos</li> <li>Problematización, Comparación, Igualación, Clasificación, Concepto de número, Ordinalidad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y materiales: Artículos para despensa o bien, cajas y empaques vacíos. Los muebles del salón acomodados junto a las paredes del aula. Billetes y monedas de juguete.</li> <li>Lugar: aula de la escuela</li> <li>Organización: grupal</li> </ul>
		DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	
			<ol style="list-style-type: none"> <li>Se organiza la tienda con apoyo de los alumnos. En grupos de 5 se distribuyen espacios del salón con muebles.</li> <li>Se reparten los artículos, cada equipo los acomoda de manera que puedan encontrarlos fácilmente cuando se soliciten.</li> <li>Eligen a un niño de cada equipo para que explique al grupo el criterio del cómo clasificaron sus artículos.</li> <li>A continuación, se nombra a otro niño de cada equipo para que sea el comprador y otro que sea el vendedor.</li> <li>Se realiza y se les entrega una lista con los nombres de los artículos que comprarán. Se asigna al comprador en otro equipo que no sea el propio; estos se ubican en el centro del salón y a una señal inician las compras.</li> <li>Gana el comprador y el equipo vendedor que logre completar la lista en menos tiempo.</li> <li>Puede incrementarse la dificultad anotando los precios de cada producto y utilizando el dinero de juguete comprar los mismos.</li> </ol> <p><i>Discapacidad intelectual:</i> En el paso 5 se dibujan los productos; y pueden ser 3 artículos, dependiendo el caso.</p>

NOMBRE **TRAS, TRES, TRIS...****APRENDIZAJES ESPERADOS**

- Emplea recursos para repertorio trabalenguas utilizando ritmo, entonación y modulación de voz al decirlos.

**ASPECTOS A FAVORECER**

- Respiración, coordinación. Coordinación verbal. Relación entre iguales, interacción grupal. Autoestima, confianza en las posibilidades de uno mismo, diversión, placer. Atención, memoria, fluidez incremento de vocabulario.

**DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD**

- Tras una profunda inspiración y dentro de la misma espiración tratar de pronunciar un trabalenguas como: "Pablito clavó un clavito, ¿qué clavito clavó Pablito?", "El perro de Roque no tiene rabo porque Ramón Ramírez se lo ha cortado", "El cielo está enladrillado, ¿quién lo desenladrillará?, el desenladrillador que desenladrille buen desenladrillador será", "Tres tristes tigres trillaban trigo en un trigal" ...

- **Variantes:** - Escenificar e imitar el trabalenguas o cantarlo.

**22****COMPETENCIAS A DESARROLLAR**

- Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento de aprender. Valorar la diversidad lingüística.

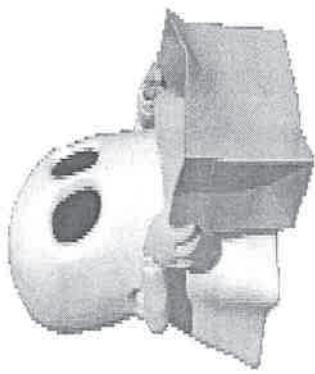
**RECURSOS**

- Recursos y Materiales: Ninguno.
- Lugar: aula del salón
- Organización: Por parejas

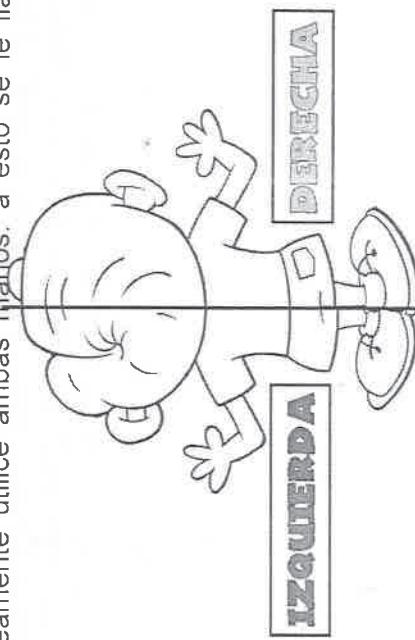


NOMBRE		IMITAR OBJETOS	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	23
•	El alumno represente una idea, un objeto o una situación por medio de la expresión corporal, gestual o Mímica.			• Conozca otras formas de comunicarse con el resto de las personas.	
•	Interacción grupal, confianza en su persona, autoestima, memoria, atención. Descripción detallada de los objetos.	ASPECTOS A FAVORRECER		• Material y recursos: Ilustraciones de una mesa, un gallo, un perro o una persona Lugar: aula • Organización: grupal	RECURSOS
DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD					
• Pide al niño que represente objetos o personajes que se encuentren en la escuela, el hogar, el mercado, el parque, el dispensario, utilizando movimientos Ademanes con su cuerpo; por ejemplo, una pelota, una mesa, un animal o a una persona, Una caja muy pesada, una bolsa que no pesa.					¿Juegas con tus compañeros a imitar lo que ves?

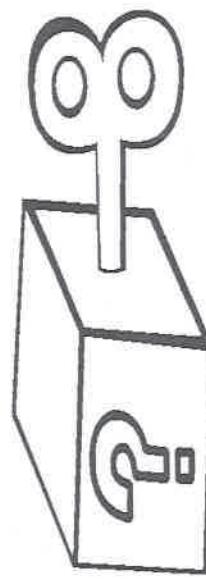
NOMBRE	EL FANTASMA 24	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
		<ul style="list-style-type: none"> <li>El alumno con discapacidad intelectual perciba su cuerpo como un todo e identifique cada una de sus partes. A partir de la percepción global del cuerpo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresión y desarrollo de las habilidades y destrezas motrices para Conocer su cuerpo y que pueda dominarlo y utilizarlo en su beneficio</li> </ul>
		<b>ASPECTOS A FAVORRECER</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Auto concepto. Mejora equilibrio estático, orientación espacial, conocimiento de las partes de su cuerpo, coordinación motriz.</li> </ul>	<b>RECURSOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Material: Una manta grande o mediana</li> <li>Lugar: patio dentro del aula.</li> <li>Organización: grupal</li> </ul>
<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Coloca al niño en el centro del círculo formado por sus compañeros, sentados en el piso y entrégale una manta grande para que cubra su cuerpo, dándole la siguiente indicación: "Vas a esconderte en esta manta, de tal manera que tus compañeros no vean ninguna parte de tu cuerpo". Los alumnos, sentados en círculo, Observan al compañero que se encuentra en el centro, cubierto por una manta. Dirígete al niño dentro de la manta diciéndole: "veo tus pies". Otro niño dice: "veo tus hombros", y así Sucesivamente dirán cada parte del cuerpo. El niño, al escuchar la parte del cuerpo que está descubierta, con el afán de que no la vean, automáticamente la contraerá. De esta manera tomará conciencia de las partes que integran su esquema corporal.</li> </ul>			

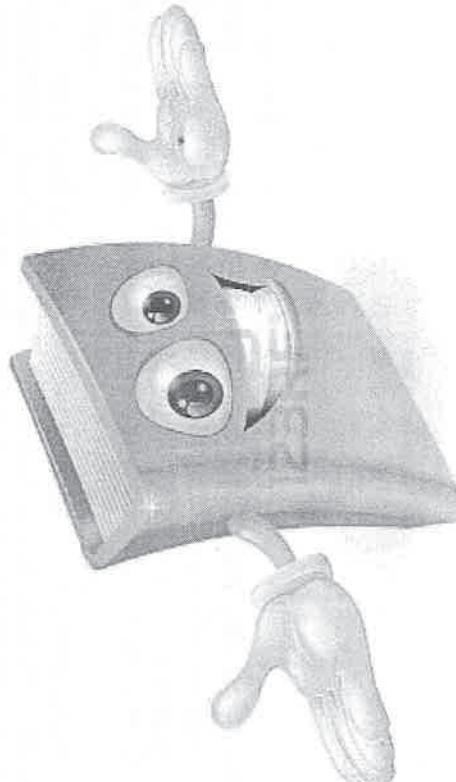


NOMBRE	LATERALIDAD	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
		<ul style="list-style-type: none"> <li>El alumno defina su lado dominante (Derecha o izquierda) y realice movimientos con precisión, tanto de las manos como de los pies.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrollar el cuerpo de manera espontánea, que permita fomentar, hábitos, habilidades y destrezas motrices que favorezcan su desarrollo personal.</li> </ul>
		<p><b>ASPECTOS A FAVORECER</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Conocer su mano dominante para que la utilice adecuadamente, así como resto de su cuerpo que más facilidad le cuesta manipular</li> </ul>	<p><b>RECURSOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y Materiales: cuchara, cepillo dental diversos objetos.</li> <li>Lugar: cualquier lugar</li> <li>Organización: individual</li> </ul>
<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Lateralidad Para definir el lado dominante del cuerpo del alumno con discapacidad intelectual, registra con qué mano realiza las acciones siguientes: Tomar una cuchara y llevársela a la boca. Lavarse los dientes. Dar la vuelta a la perilla de una puerta. Limpiarse la nariz. Colorear. Enredar una bola de estambre. Trazar, Cortar con tijeras, Peinarse Si de las nueve acciones, ejecuta nueve con la mano derecha, quiere decir que es diestro; si lo hace con la izquierda, es zurdo. Si ejecuta seis con la mano derecha, quiere decir que hay que fomentar acciones para Apoyar el uso predominante de la derecha. Si realiza tres quiere decir que aún hay confusión con la mano dominante y hay que ayudarle a definir su lateralidad. Si muestra mayor tono muscular con la mano izquierda, habrá que apoyar al alumno con ejecuciones con la mano izquierda (lo mismo con la derecha). Pueden presentarse casos en los que simultáneamente utilice ambas manos; a esto se le llama ser ambidiestro. Deberás respetar su lateralidad.</li> </ul>			

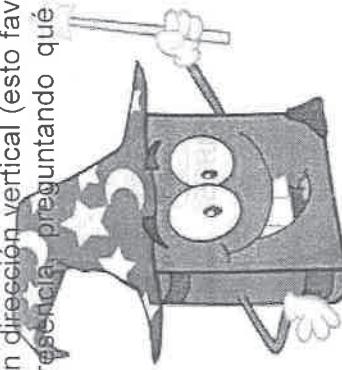


NOMBRE	CAJA DE SORPRESAS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
	<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>	
• Anticipa el contenido de un texto a partir de la información que le proporcionan títulos e ilustraciones	• Atención, memoria, razonamiento, incremento de vocabulario, conocer objetos por campos semánticos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender, identificar las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas.</li> </ul>
	<b>ASPECTOS A FAVORRECER</b>	
•	•	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiales y recursos : Ilustraciones de frutas, alimentos y juguetes Dos cajas de diferentes colores</li> <li>• Lugar: todo lugar</li> <li>• Organización: grupal</li> </ul>
		<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>
•	•	<p>Prepara una serie de ilustraciones de frutas, alimentos y juguetes (cinco de cada grupo), y entrégaselas al alumno para que las observe. Luego solicítale lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pon en esta caja roja, las tarjetas con las frutas que no te gustan.</li> <li>• Pon en esta caja verde, las tarjetas de las frutas que sí te gustan.</li> <li>• Despues, saca los objetos de su caja, al tiempo que le preguntas al alumno por qué no le gusta cada fruta. Por ejemplo:</li> <li>• “¿Por qué no te gusta la manzana?” “¿Por qué no te gusta la naranja?”</li> <li>• Variante: se puede trabajar con distintos campos semánticos.</li> </ul>

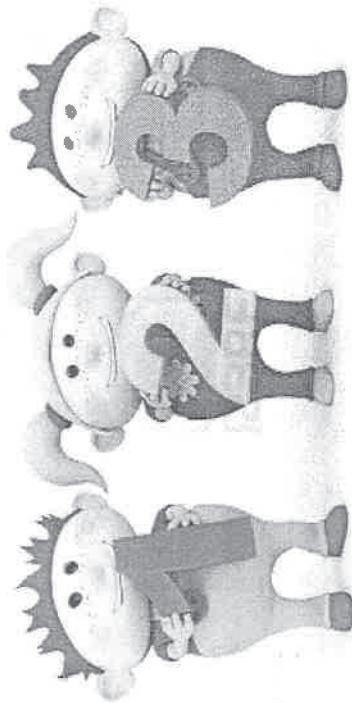


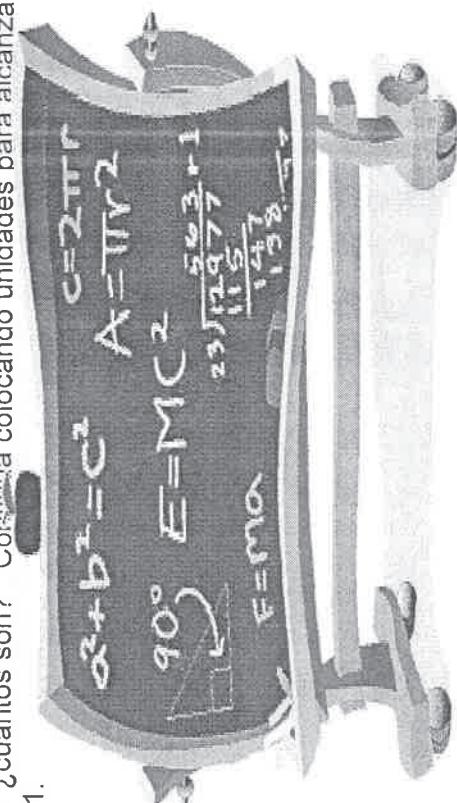
NOMBRE		LECTURA DE LIBROS	27
APRENDIZAJES ESPERADOS		COMPETENCIAS A DESARROLLAR	
•	Ante el contenido de un texto a partir de la información que le proporcionan títulos e ilustraciones. Que diferencia entre dibujos y letras: los dibujos se explican, y las letras Se leen.	• Identificar las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas.	
ASPECTOS A FAVORRECER		RECURSOS	
• Diferenciar lectura y escritura, comunicarse, identificar propiedades del lenguaje, realizar lectura de libros. Atención, comprensión.	• Recursos y Materiales: libros de texto • Lugar: en el aula • Organización: de manera individual	DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	
• Lee un cuento señalando las letras con tu dedo, al tiempo que le dices: "Te voy a leer. Estas letras y a platicarte lo que veo en este dibujo. Ahora tú pláticame qué hay en el Dibujo y lee las letras". No es necesario que el niño sepa leer para realizar la actividad, pero sí debe distinguir entre leer y escribir.			

NOMBRE	AUSENCIA Y PRESENCIA	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	28
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica las letras pertinentes para escribir palabras determinadas y el alumno realice trazos con mayor precisión y maneje la noción del renglón, la dirección de la escritura y la ubicación en el espacio gráfico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender en diversas situaciones comunicativas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Recurso y Materiales: Tira de cartón de 21 cm de largo y 4 cm de ancho Cuaderno formado por hojas transparentes para facilitar el lugar: calcado del enunciado clave.</li> <li>Lugar: aula del salón.</li> <li>Organización: aula de la escuela, hogar.</li> </ul>	<b>RECURSOS</b>
<b>ASPECTOS A FAVORRECER</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Atención, memoria, incremento de vocabulario, razonamiento, correspondencia,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Atención, memoria, incremento de vocabulario, razonamiento, correspondencia,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Formula junto con el alumno una breve frase de interés. Ejemplo: "Lola sale sola". Escribe la frase en una tira de cartón. El alumno deberá calcarla en diferentes colores: en una hoja con verde, otra de color azul y la tercera roja. Ilustra el enunciado clave con una imagen. Realiza ejercicios de ausencia y presencia; retira el dibujo y pregunta, "¿qué desapareció, el dibujo o las letras?" "¿Qué dice?".</li> <li>Agrega otra imagen diferente, desaparecéla y aparecéla, y pregunta, "¿qué dibujo desapareció?; es éste". Coloca el enunciado con un color diferente en cada palabra. Dobra el enunciado clave en cada palabra; el alumno deberá identificar la palabra dobrada como parte del enunciado. Corta el enunciado en palabras y colócalo en dirección vertical (esto favorece el análisis). Tú o algunos compañeros del grupo Realicen ejercicios de ausencia y presencia preguntando qué palabra desapareció y de qué color estaba escrita.</li> </ul>	<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>



NOMBRE   LOS NÚMEROS		APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	29		
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Que el alumno identifique los números del 0 al 9, con la noción de contar. Utilizando los números ordinales al resolver problemas planteados de forma oral.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Resolver problemas sencillos de manera autónoma, manejar técnicas eficientemente.</li> </ul>			
		ASPECTOS A FAVORRECER	RECURSOS			
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Discriminar, realizar colecciones, acomodar por características, tener noción de numero,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y Materiales: sillas, libros, vaso, lápiz; manos, ojos, boca, nariz...</li> <li>Lugar. Aula</li> <li>Organización: grupal</li> </ul>			
		DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD				
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Los números del 0 al 9 Pide a los alumnos identificar en el salón, o en su cuerpo, una y dos cosas; por ejemplo: 2 sillas, 2 libros, 1 vaso, 1 lápiz; 2 manos, 2 ojos, 1 boca, 1 nariz..</li> <li>Organiza una competencia que motive a los alumnos a pensar sobre diferentes conjuntos que tengan una y dos cosas. Los alumnos se colocarán de pie en círculo; uno de ellos pasará al centro, será "el jefe".</li> <li>Cuando el jefe apunte hacia un niño, éste deberá nombrar un conjunto formado por una y dos cosas. La actividad se puede realizar también para los números 3, 4, 5, 6, 7, 8 y 9.</li> </ul>				



NOMBRE   LA ADICIÓN		APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	30
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Que el alumno identifique los números del 0 al 9, con la noción de “uno más uno”, expresión oral de la sucesión numérica ascendente y descendente de 1 en 1.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Resolver problemas de manera autónoma, validar procedimientos y resultados.</li> </ul>	
		<b>ASPECTOS A FAVORECER</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Conocer y manejar los números del 0 al 9, correspondencia uno a uno, unidad</li> </ul>	<b>RECURSOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Materiales: Tarjetas de cartón de varios colores</li> <li>Lugar: aula</li> <li>Organización: en grupos de 4 tres personas</li> </ul>	
<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>La adición Forma una escalera en el piso con tarjetas de cartón de dos colores. Comienza poniendo una sola unidad (tarjeta) y pregunta a los alumnos, “¿cuántos cuadros puse?” Despues de que te respondan “uno”, pon dos unidades, una de cada color debajo, y pregunta: “uno más ¿cuánto es” Despues de que el alumno responda “dos, coloca una tira de dos unidades de un color debajo de la primera unidad y pregunta de nuevo “¿cuántos son?” Construirá colocando unidades para alcanzar 5 y 1, Despues 6 y 1, hasta introducir el número 9 como 8 más 1.</li> </ul>				
				

NOMBRE	PAREJAS DE NÚMEROS 31	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
APRENDIZAJES ESPERADOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>Calcula el resultado de problemas aditivos. Identificación y descripción del patrón en sucesiones construidas con objetos o figuras simples.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Manejar técnicas eficientemente para resolver problemas de manera autónoma.</li> </ul>
ASPECTOS A FAVORECER	<ul style="list-style-type: none"> <li>Diferenciar numero y cantidad, correspondencia, manejo de números, concepto de numero.</li> </ul>	<p><b>RECURSOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Materiales: 9 tarjetas de cartón con los números del 1 al 9, 9 tarjetas con dibujos del 1 al 9.</li> <li>Lugar: en todo lugar.</li> <li>Organización: por parejas.</li> </ul>
DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	<ul style="list-style-type: none"> <li>Prepara 18 tarjetas: 9 con el numeral Escrito y 9 con dibujos. Prepara 9 parejas:</li> <li>un niño de la pareja tomaría la tarjeta con el dibujo, y otro tendría el numeral.</li> <li>Muestra una tarjeta con dibujos y pide a los alumnos que encuentren la tarjeta que tiene el numeral correspondiente.</li> </ul>	

NOMBRE   DESCUBRIENDO EL DIBUJO		32	
APRENDIZAJES ESPERADOS		COMPETENCIAS A DESARROLLAR	
• Resuelve problemas que implican identificar relaciones entre los números, (uno, más, mitad, etc.)	• Comunicar información matemática, procedimientos y resultados.	• Comunicar información matemática, procedimientos y resultados.	validar
ASPECTOS A FAVORECER		RECURSOS	
• Identifique orden de los números, atención, razonamiento, memoria, manejo de números de manera ascendente.	• Material: hoyo con números para unirlos y formar un dibujo • Lugar: salón de clase • Organización: grupo/a e individual.	<p>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Prepara en una hoja un diseño que el alumno deberá completar uniendo los puntos en orden; primero el 0 hasta llegar al 5.</li> <li>Puedes crear los diseños incompletos utilizando</li> <li>Serie de números del 6 al 10 y sucesivamente hasta el 15, cuando hayan trabajado</li> <li>Decenas y unidades.</li> </ul> <p>Desarrolla las imágenes, une el punto de cada número con el siguiente. ¿Qué ves?</p>	

## NOMBRE TABLERO MATEMÁTICO

## APRENDIZAJES ESPERADOS

- Resolución de problemas que involucren sumas o repartos mediante procedimientos diversos.
- **ASPECTOS A FAVORRECER**
  - Comprensión resolución de operaciones de suma y resta.
  - atención

## COMPETENCIAS A DESARROLLAR

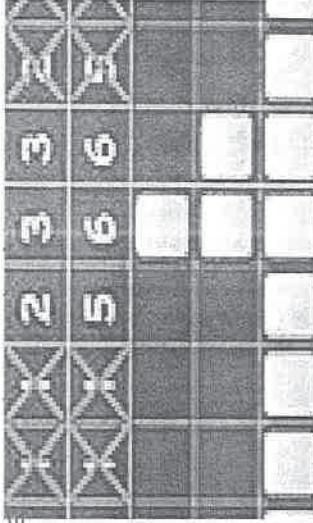
- Comunicar información matemática, procedimientos y resultados. A través de operaciones de adición y sustracción sencilla.

## RECURSOS

- Recursos y materiales: tablero con papel cascarrón en dos partes, diversos dibujos listón, tarjetas con los signos de (+, -, =).
- Lugar: todo lugar.
- Organización: grupal o parejas.

## DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

Apóyate en el tablero numérico para introducir la suma y la resta con la idea de juntar y separar. Trabaja primero con el alumno que tiene discapacidad intelectual y después incorpora a otros compañeros. Presenta en el tablero, en una mitad, un conjunto de 3, y en la otra mitad uno de 2, separados por un cordón. Luego reúne los dos conjuntos y Presenta los símbolos  $3 + 2$ . Lee tres más dos y pregunta “¿cuánto es?” Al responder 5 dile que  $3 + 2$  son 5. Utiliza tarjetas para colocar los símbolos abajo del tablero. Variantes: Siguiendo el mismo procedimiento realiza sumas con dígitos del 0 al 9;  $5 + 4$ ,  $6 + 3$ , etcétera. Atræla atención del alumno quitando del tablero un conjunto para preguntarle: “si teníamos un conjunto de 2 y uno de 3, ¿cuántos quedaron?” Haz esto en el tablero y separa el conjunto de 2 en una mitad, y 4 en la otra. Levanta el cordón, junta los dos conjuntos y explica: “ $2 + 4$  son 6”. Despues Baja el cordón para Separar los y retirar uno de ellos. El alumno, al observar de manera concreta la reunión de los conjuntos (suma) y la separación de éstos (resta), Logrará entender las dos operaciones y hacer una abstracción sencilla que más adelante le ayudará a realizar



		34
NOMBRE	CANTIDAD DE PALABRAS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lea y comente texto de interés de a 10 menos 120 palabras. Responda de manera oralmente y por escrito preguntas abiertas y de selección múltiple relativas a textos de mediana complejidad (120 palabras). Caracteriza personajes y acciones</li> </ul>
		<b>RECURSOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recursos y Materiales: varios libros,</li> <li>• Lugar: aula de clases</li> <li>• Organización: individual.</li> </ul>
		<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dar sistemáticamente tareas de comprensión lectora de textos significativos aumentando gradualmente la complejidad, es decir, la cantidad de palabras del estímulo.</li> <li>• A Partir de textos de 70 Palabras. Presentar guías de comprensión con preguntas abiertas y de selección múltiple, orientadas a aspectos explícitos de la información para estimular la autonomía frente a este tipo de tareas.</li> </ul>



NOMBRE / ME IDENTIFICO	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	35
	<p>Que los alumnos reflexionen sobre el uso de los números en situaciones cotidianas. Y calculen el resultado de problemas aditivos planteados de forma oral con resultados menores.</p> <p><b>ASPECTOS A FAVORECER</b></p> <p>Manejear concepto de número, sucesión numérica ascendente, descendente, descripción de actividades, razonamiento, atención, Relación uno a uno.</p>	<p>Resolver problemas de manera autónoma, comunicar información matemática, validar procedimientos y resultados, manejar técnicas eficientemente.</p> <p><b>RECURSOS</b></p> <p>Materiales: Tarjetas para ficha bibliográfica, Lápiz, Colores, Tijeras. Lápiz adhesivo, Una revista o cuento que puedan recortar.</p> <p>Lugar: aula de la escuela</p> <p>Organización: de manera grupal</p>	<p><b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b></p> <p>El maestro les deja de tarea contestar las siguientes preguntas:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.- ¿Cuál es tu edad? (del alumno, en años y meses)</li> <li>2.- ¿Cuál es tu fecha de nacimiento?</li> <li>3.- ¿Cuál es tu dirección?</li> <li>4.- ¿Cuál es tu número telefónico?</li> <li>5.- ¿Cuántos son en tu familia?</li> <li>6.- ¿Cuántos hermanos tienes?</li> <li>7.- ¿En qué grado estás?</li> <li>8.- ¿En qué grupo estás?</li> <li>9.- ¿Cuál es tu número de lista?</li> </ol> <p>• Retoma la información traída por sus alumnos y pide que la lean. Se apoya a los Alumnos que no saben leer. Para analizar de mejor manera la información, el maestro hace un cuadro o listado, en donde se puedan destacar las diferencias entre los datos y se pueda Determinar quién en el salón tiene más o menos hermanos; quién tiene mayor o menor edad, etc. El maestro va destacando, la utilidad de los datos numéricos: ¿Qué pasaría si no supiéramos nuestra edad? ¿Qué ocurriría si no supiéramos nuestra dirección? etcétera.</p> <p><b>Variante.</b> - En un segundo momento puede usar los datos para que el alumno llene una tarjeta de identificación como la siguiente:    Las tarjetas pueden ser elaboradas del tamaño de un Cuarto de cartulina y pegarse en una pared para realizar el trabajo en grupo.    En el recuadro de la foto cada niño puede dibujar o pegar un recorte de un personaje con el que se identifique. Los alumnos</p>

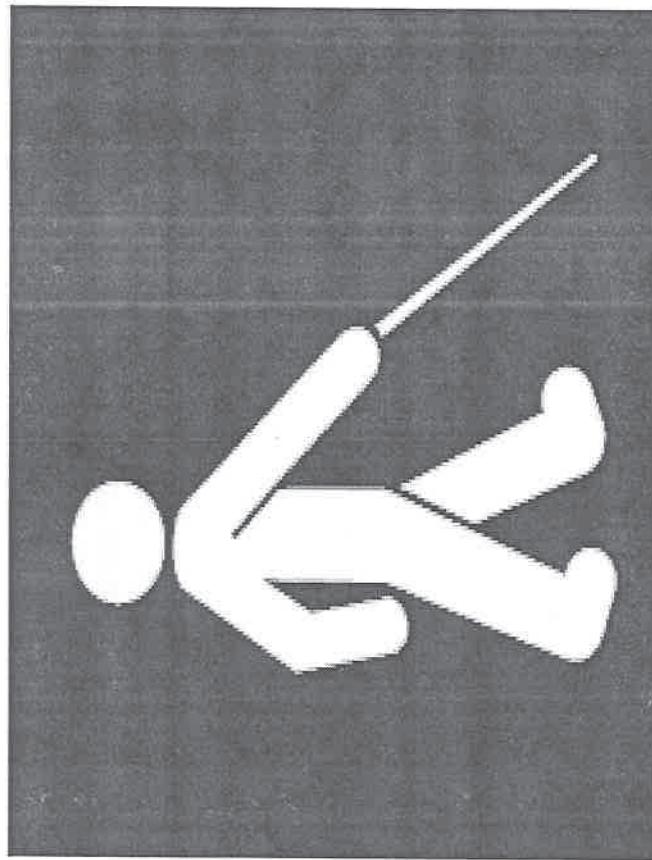
copian en su cuaderno, los datos necesarios para llenar su ficha de identificación.

Nota: Ayude a los niños a escribir los datos que se requieran. En el caso de alumnos cuya habilidad motriz no les permita escribir los números, se recomienda que lleven escrito a máquina una hoja llena de números o bien una revista, de donde se recortarán los números necesarios. Sería deseable que de antemano los números fueran recortados. Así el alumno sólo necesita reconocer los dígitos y formar los números.

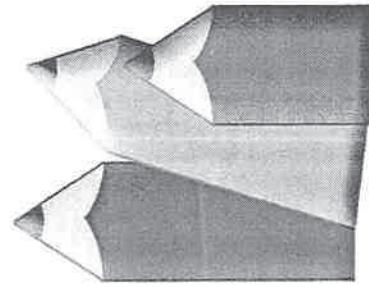
- Si la información resulta muy abundante y compleja, puede trabajarse en forma gradual durante varias sesiones. Las tarjetas de identificación pueden pegarse en la pared de manera indefinida, para que los alumnos puedan consultar sus datos personales y los de sus compañeros.

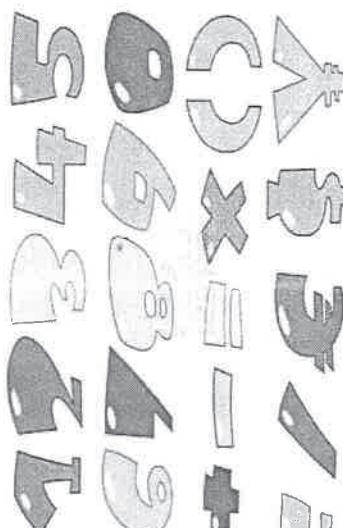


# Discapacidad Visual

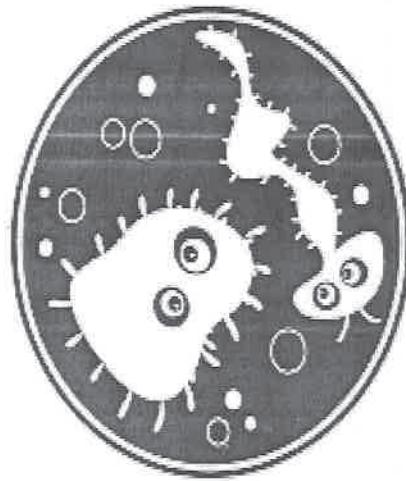


NOMBRE	LOS COLORES	APRENDIZAJES ESPERADOS	1	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Describe, reproduce y crea sucesiones formadas con objetos o figuras</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Resolver problemas de manera autónoma, mejorar técnicas eficientemente.</li> </ul>
	ASPECTOS A FAVORECER			<p>RECURSOS</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Materiales y recursos: tarjetas de diversos colores y texturas,</li> <li>Lugar: patio de la escuela</li> <li>Organización: grupal y parejas</li> </ul>
	DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Manejo de colores, percepción táctil, atención, memoria, razonamiento.</li> <li>Los alumnos se van desplazando por la pista. El profesor dice un color y los alumnos deben seguir a aquel alumno o alumna que tenga el color de camiseta dicho por el profesor. El maestro y los alumnos pueden ir dándole indicaciones, o puede ir acompañado de un compañero de la clase que le vaya guiando.</li> <li><b>Variante:</b> proporcionarle tarjetas de diferentes texturas de acuerdo al color para que las tome y diferencie de acuerdo a la textura y ubique el color</li> </ul>			



2		
NOMBRE   LOS NÚMEROS	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza los números ordinales al resolver problemas planteados de forma oral</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Resolver problemas de manera autónoma, validar procedimientos y resultados.</li> </ul>
ASPECTOS A FAVORRECER	RECURSOS	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Manejo y concepto de numero, agrupar y desagrupar atención, memoria, razonamiento</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Materiales y recursos: ningún material</li> <li>Lugar: patio de la escuela</li> <li>Organización: de manera grupal</li> </ul>	
DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD		
<ul style="list-style-type: none"> <li>La clase se va desplazando por la pista. El profesor dice un número y los alumnos deben agruparse en función de dicho número. Esta actividad se puede complicar añadiendo sumas y restas. El alumno puede ir acompañado de un compañero que le vaya guiando. El alumno con discapacidad visual podrá ir acompañado por un compañero/a a la hora del desplazamiento, y cuando el profesor diga el número hará la misma acción que el resto de la clase.</li> </ul>		
		

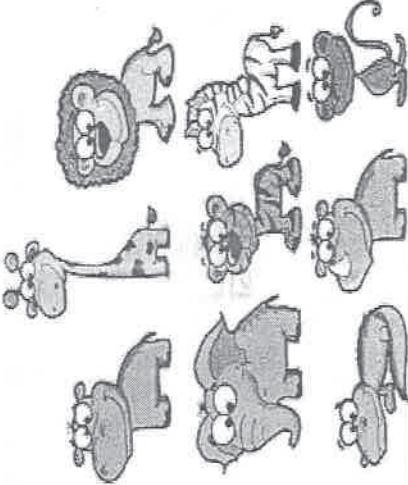
NOMBRE	BLANCO Y NEGRO	APRENDIZAJES ESPERADOS	ASPECTOS A FAVORRECER	DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	3
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Propone distintos movimientos a partir de sus posibilidades en acciones estáticas y dinámicas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Esquema corporal, lateralidad razonamiento ,memoria, atención</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Formados filas de igual número de alumnos mirando en distinta dirección. Una fila son blancos y otros negros. El grupo designado por la orden del profesor corre a salvarse y el otro persigue hasta llegar a la marca establecida previamente.El alumno con discapacidad visual irá cogido de la mano con un compañero (que le irá dando indicaciones en el caso de que sean necesarias) y el que sea el contrario hará lo mismo (es decir, elegirá a un compañero para que le acompañe).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Materiales y recursos: ninguno</li> <li>Lugar: patio de la escuela</li> <li>Organización: grupal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Manifestación global de la corporeidad, en la realización de movimientos con los diferentes segmentos corporales valorando su desempeño motriz.</li> </ul>	



NOMBRE	EL GATO Y EL RATÓN	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	4
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Propone distintos movimientos a partir de sus posibilidades en acciones estáticas y dinámicas.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Manifestación global de la corporeidad, con los diferentes segmentos corporales valorando sus desempeños motrices, comparándolos con sus compañeros y proponiendo nuevas formas de ejecución.</li> </ul>	
	<b>ASPECTOS A FAVORECER</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Discriminación, lateralidad, resistencia, razonamiento percepción, agilidad, resistencia.</li> </ul>	<b>RECURSOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Materiales y recursos: ninguno</li> <li>Lugar: en el patio de la escuela</li> <li>Organización: grupal</li> </ul>	
<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>				
<p>• Sentados en círculo, un alumno se la queda (y será el ratón), debe ir alrededor del círculo y tocar a alguno de los que están sentados. Este (que representará el gato) se levantará y deberá ir a por él. Tienen que dar dos vueltas y el ratón debe evitar ser pillado por el gato, teniéndose que sentar en el hueco que ha dejado éste.</p> <p>• El juego se llevará a cabo por parejas de modo que el que acompañe al alumno con discapacidad visual le vaya guiando mientras se desplaza.</p>				



NOMBRE	ME LLAMO Y ME GUSTAS	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza palabras que indican secuencia temporal, información recuperada en distintas fuentes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Emplea el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender</li> </ul>
			<h3>RECURSOS</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li>Materiales y recursos: ninguno</li> <li>Lugar: en todo lugar</li> <li>Organización: en grupos de cinco o seis personas.</li> </ul>
			<h3>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li>En grupos de cinco o seis, uno comienza diciendo "me llamo... (Y dice su nombre) y me gusta... (Y dice algo que le gusta hacer)". El siguiente dice el anterior y posteriormente el suyo, y así sucesivamente deben ir recordando el nombre y la acción. Simplemente, los compañeros le avisarán cuando le toque.</li> </ul>
			

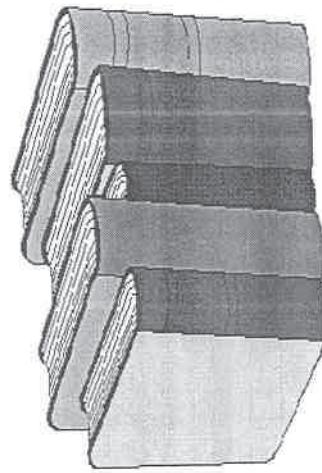
NOMBRE   LOS ANIMALES		6
APRENDIZAJES ESPERADOS		COMPETENCIAS A DESARROLLAR
<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica diferentes características del entorno a partir de las acciones que descubre su cuerpo.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresión y desarrollo de las habilidades y destrezas motrices.</li> </ul>
ASPECTOS A FAVORECER		RECURSOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>Fuerza, resistencia, atención, percepción agilidad, destreza</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Materiales y recursos: ninguno</li> <li>Lugar: patio de la escuela</li> <li>Organización: grupos de seis</li> </ul>
DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD		
<ul style="list-style-type: none"> <li>En grupos de seis, se realiza la asociación de un número con un animal (cada alumno). Al comienzo cada uno representará su animal (sólo mediante gestos) que haya elegido y todos deben intentar memorizarlo. Una vez hecho esto, se lanzará un dado y en función del número que haya salido, todos deben realizar el animal correspondiente mediante gestos. Quien falle deberá hacer un baile dentro del grupo.</li> </ul>		

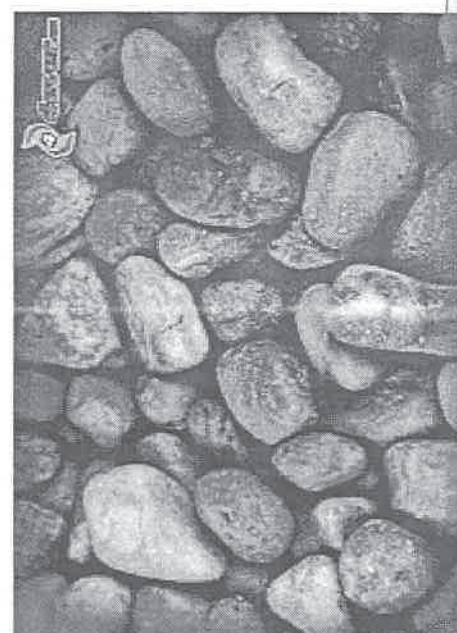
NOMBRE	CAJA DE SORPRESAS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	7
	<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>		
•	Anticipa el reconocimiento de lo que lo rodea a partir de la información que le proporcionan los objetos al tocarlos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Emplea el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender, identificar las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas.</li> </ul>	
	<b>ASPECTOS A FAVORECER</b>	<b>RECURSOS</b>	
•	El alumno reconoce algunos objetos al identificarlos mediante el tacto por su forma, material y utilidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiales y recursos: Bolsa o caja con objetos: lápiz, cepillo, borrador, pelota, palitos, piedras o semillas, entre otros.</li> <li>• Lugar: en todo lugar</li> <li>• Organización: grupal.</li> </ul>	
		<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>	
•	Juegos sin ver Coloca en una bolsa o caja objetos de aseo personal, juguetes y objetos escolares. El alumno con las manos, reconoce de qué están hechos y para qué Sirven, así como algunas características de forma; después, extrae un objeto y lo muestra al resto de los compañeros y comprueba si coincide con lo que imaginó cuestionando a los demás.		

		8
NOMBRE	OBJETOS QUE DESAPARECEN	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza señas como recursos para ordenar la información.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Emplear el lenguaje de señas para comunicarse y como instrumento para aprender, identifica las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas.</li> </ul>
	<b>ASPECTOS A FAVORRECER</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>El alumno atienda a las características físicas de los objetos: color, forma, textura y tamaño.</li> </ul>	<b>RECURSOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Materiales y recursos: Manzana, lápiz, cuchara, coche, cepillo y jabón.</li> <li>Lugar: aula de clases</li> <li>Organización: grupal</li> </ul>
		<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>El alumno atienda a las características físicas de los objetos: color, forma, textura y tamaño.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Adivinar el objeto que desaparece y aparece Coloca varios objetos (máximo cinco) sobre una mesa o el piso, para que el alumno los observe. Después de un minuto, cubrelos y retira uno; el Alumno describe el objeto que desapareció. Si le cuesta trabajo articular palabras, puede señalar otro objeto como el que desapareció.</li> <li>Permite al niño con discapacidad visual acercarse tanto como lo necesite a los objetos.</li> <li>Para mirarlos y, si es necesario, tocarlos y volverlos a colocar en su lugar.</li> </ul>

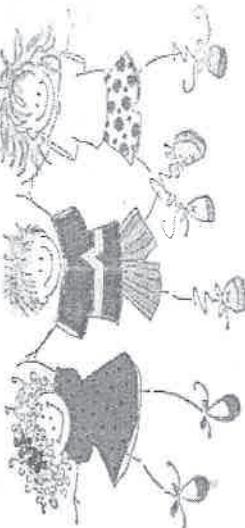


NOMBRE   RECONOCIMIENTO DE DIFERENTES TEXTOS		9
APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Anticipa el contenido de un texto a partir de la información que le proporcionan títulos e ilustraciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas.</li> </ul>	
ASPECTOS A FAVORRECER	RECURSOS	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Que el alumno lea varios tipos de texto o de imágenes con apoyo, discriminación táctil, atención, memoria, razonamiento, percepción de formas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Materiales y recursos: Libros, Revistas, Envolturas de diferentes productos, Letreros.</li> <li>Lugar: aula de clases, hogar.</li> <li>Organización: grupal.</li> </ul>	
DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD		
<p>Los alumnos leerán textos en diferentes materiales portadores, entre ellos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Envolturas de alimentos.</li> <li>Letreros.</li> <li>Libros.</li> <li>Revistas.</li> </ul> <p>Los alumnos con discapacidad visual experimentan una gran limitación para conocer que existen diversos materiales portadores de texto, pues no los ven. Apóyalo agrandando la información de envolturas o poniéndolas en relieve o en escritura Braille, para que el alumno pueda verla o tocarla y de esta forma se dé cuenta de su contenido.</p>		



NOMBRE	COLECCIÓN DE HOJAS Y PIEDRAS	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica las características de figuras planas, simples, formas y tamaños en objetos diversos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Resolver problemas de manera autónoma, manejar técnicas eficientemente.</li> </ul>
		ASPECTOS A FAVORECER	RECURSOS
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ordene y cuente colecciones.</li> <li>Compare objetos y señale cuál es más largo, grueso, textura y forma, discriminación de formas.</li> </ul>		
	<p><b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Invita a los alumnos a reunir una colección de hojas o piedras diferentes. Pídeles que recojan hojas o piedras de diferentes tamaños, que las cuenten y después las peguen en una hoja de papel: de la más chica a la más grande o al revés. Cerciorarte de que el alumno con discapacidad visual (debilidad visual) vea las hojas mientras la pega. y el toque asimilando adecuadamente tamaño, forma, textura, grosor .Si es necesario, pinta una línea o un cuadrado o resaltar con silicon el borde para que en él pague las hojas.</li> </ul>		
			
			

NOMBRE   ELABORACIÓN DE DIBUJOS	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	RECURSOS
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Recupere información oral por medio de notas, adapte el lenguaje oral para ser dibujado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender</li> </ul>	<b>ASPECTOS A FAVORRECER</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Materiales y recursos: Hojas de papel. Materiales adecuados para que el niño con discapacidad visual pueda elaborar un dibujo:Lápices o plumones gruesos.Hojas o plumones de diferente color, Plancha de plastilina para dibujos.</li> <li>Lugar: en salón de la escuela y casa</li> <li>Organización: parejas y grupal.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sepa tomar el lápiz y controlar sus trazos al dibujar.</li> <li>Participe en la elaboración de Dibujos para periódicos y libros.</li> <li>Atención, percepción, discriminación de formas.</li> </ul>	<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>	<p>Elaboración de dibujos Existe una gran variedad de situaciones en que los niños de Preescolar hacen dibujos. En caso de que su visión sea muy limitada, puedes ayudarlo a dibujar colocando el objeto sobre la hoja y trazando su silueta. También puedes ayudarlo a conocer cómo se dibujan las formas básicas (líneas horizontales, líneas verticales, círculo, cuadrado y triángulo) con las que podrá realizar varios dibujos. Para los niños con discapacidad visual, es muy importante que sientan lo que están dibujando. Para ello, puedes elaborar una plancha de dibujos y una tabla para dibujos.</p> <p><b>Plancha de dibujos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tabla de fibracel a la que se le extiende una capa de plastilina gruesa. Los niños trazan en la plastilina con una pluma sin tinta o un lápiz, lo que provocará el Bajorrelieve de su trazo.</li> <li><b>Tabla para dibujos</b></li> <li>Consiste en una malla de alambre con un bastidor. Cuando el alumno coloca la hoja encima y escribe en ella con una crayola, se puede sentir el relieve de su dibujo.</li> </ul>
			

NOMBRE	JUEGO DE LOS ENCANTADOS	12
	<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>	<b>COMPETENCIAS A DESARROLLAR</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica sus capacidades fisicomotoras y sus experiencias al participar en actividades cooperativas que le permiten adaptarse a las demandas de cada situación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresión y desarrollo de las habilidades y destrezas motrices.</li> </ul>	
<b>ASPECTOS A FAVORRECER</b>	<b>RECURSOS</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Que el alumno ubique con mayor precisión objetos y personas en el espacio, a partir de su propia posición.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Materiales y recursos: Campanas, Cascabeles, Panderos, Claves.</li> <li>Lugar: patio de la escuela, parque, hogar.</li> <li>Organización: grupal.</li> </ul>	
	<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Organiza el juego para que todos tomados de la mano hagan una rueda y cuando de la señal se escondan en un área determinada. El buscador (maestro o alumno) registra los escondites y cuando encuentra alguno grita uno, dos, tres por..., y menciona el nombre Del niño y el lugar en donde está escondido; al escucharlo, el jugador localizado sale de su escondite. Si es necesario, asigna una pareja al alumno con discapacidad visual para que se escondan juntos o busquen juntos. Otra opción es que se delímite un área de escondite más pequeña, en que él se pueda moverse con más seguridad.</li> <li>Cuando sea el turno del alumno para buscar a sus compañeros, es importante que desde su escondite hagan sonar un instrumento para que el alumno con discapacidad visual pueda encontrarlos.</li> </ul>		

## NOMBRE | JUEGO DE JUAN PIRULERO

## APRENDIZAJES ESPERADOS

- Expresa ideas relacionadas con una situación cotidiana utilizando el lenguaje corporal y verbal.

## ASPECTOS A FAVORECER

- Que el alumno imite los gestos y acciones de sus compañeros. Relaciones sociales, atención.

## RECURSOS

- Materiales y recursos: Caja de cartón, palos o varas.
- Lugar: en todo lugar.
- Organización: en parejas y grupal.

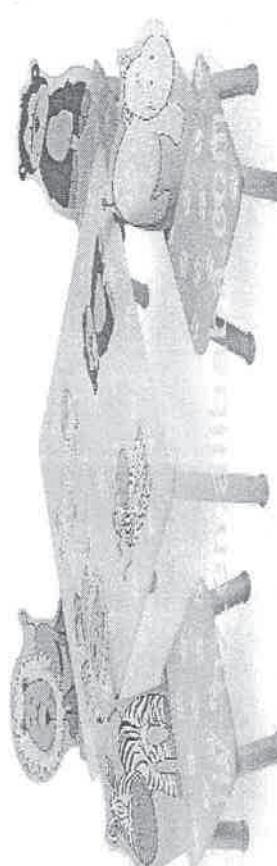
## COMPETENCIAS A DESARROLLAR

- Construcción de habilidades perceptivas y expresivas que dan apertura al conocimiento y fortalecen las actitudes y valores.

## DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

- Imitar lo que hace Juan Pirulero. "Éste es el juego de Juan Pirulero y cada quien atiende a su juego". Simula tocar el tambor y luego pide que todos te imiten. Después, un niño hace como que toca otro instrumento musical y, cada vez que le toca el turno a alguien, todos imitan su acción y cantan: "Éste es el juego de Juan Pirulero y cada Quien atiende a su juego". Asegúrate de que el niño con discapacidad visual vea el Movimiento por imitar. En caso necesario, indica a su compañero cercano le realice movimientos en sus manos para que lo reconozca por medio de su propio cuerpo y que le diga de qué movimiento se trata.



NOMBRE	ACTIVIDADES EN MESA	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• identifica el sentido y significado de sus acciones para atender la importancia de la expresión corporal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manifestación de la corporeidad</li> </ul>
	ASPECTOS A FAVORECER	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manipulación de varios materiales y texturas,</li> </ul>	RECURSOS
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• lugar: aula</li> <li>• organización: grupal, en binas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiales y recursos: Tijeras, Pegamento, Lápices de colores, Plastilina, Mantellos o plástico de diferentes colores para poner sobre la mesa y crear contrastes, Carretilla para costura y un corcho para resaltar las imágenes o figuras. Plumones gruesos</li> </ul>
	DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	<p>Cerciórate de que el alumno pueda ver el material para poder manipularlo (debilidad visual). Si es necesario: Coloca un mantel de un color que contraste con la plastilina. Coloca el pegamento en un recipiente de un color llamativo para que se distinga.</p> <p>• Remarca la línea con un plumón grueso de la imagen que el alumno recortará.</p> <p>• Delinea en relieve la imagen que el niño iluminará. Para ello, coloca sobre un corcho El reverso de la hoja (es decir, la parte de atrás de la imagen) y pasa la carretilla de costura alrededor de toda la imagen, de forma que cuando se volteé el dibujo quede en relieve. Otra forma de realizar relieves es delinear relieves es delinear la imagen con silicon o pintura inflable</p>	

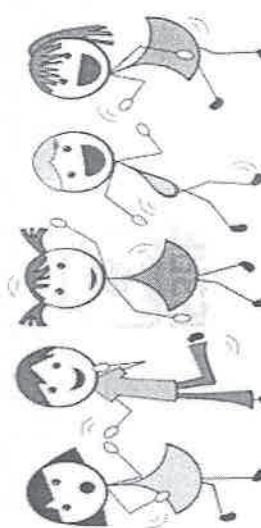
NOMBRE	JUEGO DEL RESORTE	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	15
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Propone sus segmentos corporales para establecer semejanzas con los demás y reconocerse dentro de la diversidad</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Manifestación global de la corporeidad</li> </ul>	
	<b>ASPECTOS A FAVORECER</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Noción espacial, definición de lateralidad, desarrollo de atención, percepción.</li> </ul>		<b>RECURSOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Materiales y recursos: resorte, listón</li> <li>Lugar: en patio de la escuela, aula</li> <li>Organización: grupal, binas y equipo de varios integrantes.</li> </ul>	
<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ubica a dos alumnos de frente con una separación aproximada de dos metros, de modo que detengan el resorte a la altura de los tobillos. El niño al que toca jugar: Da un salto al interior del resorte. Después salta de forma que quede el resorte en medio de sus dos piernas. En seguida, gira con el resorte en medio y salta para liberarse del resorte y pisarlo. De nuevo, salta al otro lado del resorte y realiza lo mismo. Finalmente salta en medio y para afuera Los dos compañeros que sostienen el resorte con sus piernas lo suben un poco más.</li> <li>El Grado de dificultad del juego aumenta al subir el resorte a la altura de las rodillas. En caso necesario, el resorte puede pintarse con pintura vegetal de un color que el alumno con discapacidad visual pueda percibir. Si al niño con discapacidad visual le lastima la luz del sol, procura que utilice unos lentes oscuros o viseras, o bien adapta en la medida de lo posible los juegos en el interior del aula.</li> </ul>				

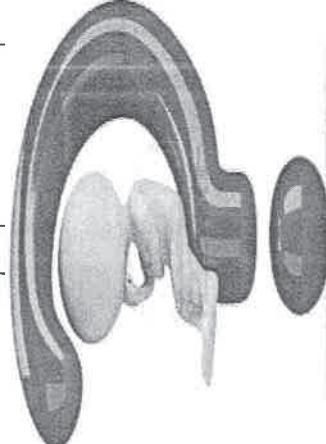


NOMBRE	COOPERAR PARA CREAR	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compara las sensaciones de texturas de diferentes objetos que percibe con el tacto y la vista</li> <li>• Conocer y aprender a trabajar las propiedades de la arcilla. Identificar las posibilidades que nos ofrece el material para él.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Competencia artística y cultural a partir del acercamiento a los lenguajes, procesos y recursos de las artes.</li> </ul>
	ASPECTOS A FAVORRECER	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Favorecer la comunicación entre los compañeros. Entre el alumnado.</li> <li>• Propiciar la cooperación entre los compañeros. Desarrollar la empatía.</li> </ul>	<p><b>RECURSOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiales y recursos: Aula, mesa de trabajo, sillas, plásticos protectores de la mesa, recipiente con agua, arcilla, reproductor de CD.</li> <li>• Lugar: aula de la escuela.</li> <li>• Organización: en parejas.</li> </ul>
		DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	<p>• Desarrollo de la actividad: Utilizaremos una técnica aditiva, como es la arcilla, ya que estos alumnos padecen una discapacidad visual y este material les guiará a través del tacto. Se pondrá música en el aula de diferentes estilos durante la sesión de 45min, se les indicará que se pongan en grupos de dos compañeros, juntos en una mesa, con un bloque de arcilla de 1kg. La tarea consistirá en empezar uno de los compañeros a modelar la arcilla, durante 5 min, en el siguiente turno la moldeara el otro compañero, siendo fundamental que explore el trabajo creado por su compañero con anterioridad, de tal forma que las acciones sobre la arcilla sean en todo momento complementarias del anterior. Si en algún momento quieren utilizar ambos las manos juntas, también podrán hacerlo, siendo el objetivo principal la comunicación táctil entre ellos (no podrán hablar) y el dejarse llevar por las sensaciones que transmite la música.</p> <p>• Cabe la posibilidad de llegar a crear un objeto figurativo conjunto.</p> <p>• Resultados y conclusiones: La arcilla nos dota de numerosas posibilidades sensitivas para este tipo de alumnado, da lugar a múltiples coordinaciones de mano, oído y olfato. Este material puede tener implicaciones de tipo afectivo sensorial, creativo e imaginativo y en este caso puede favorecer el contacto, la integración entre los alumnos, su comunicación, su cercanía.</p>

NOMBRE	ME CONOZCO	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	17
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Incrementa su bagaje motriz de locomoción, manipulación y estabilidad para proponer nuevas formas de ejecución.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresión y desarrollo de las habilidades y destrezas motrices.</li> </ul>	
	ASPECTOS A FAVORRECER		RECURSOS	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Que el alumno conozca las partes de su cuerpo utilizando sus manos.</li> <li>Asociar la recepción del estímulo táctil, auditivo junto con una experiencia agradable.)</li> <li>Estimulación Multi sensorial:</li> </ul>			
	<p><b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b></p> <p>Sentados en una alfombra o en el piso (pero que se tenga una comodidad para el alumno así como para el padre o maestro) frente a frente.</p> <p>Iniciar contando una pequeña historia que impliquen las partes del cuerpo.</p> <p>Lograr que el niño se sienta cómodo e interesado.</p> <p>Ir tocando poco a poco las diferentes partes del cuerpo iniciando por las manos, los brazos y así sucesivamente.</p> <p>Dejártelo que toque sus manos y después toque las manos de su acompañante y cuestionarle si son iguales, son diferentes, como se sienten etc. Decirle el nombre de la parte del cuerpo que están tocando o igual preguntarle cómo se llama.</p> <p>Cuando ya conocieron algunas partes del cuerpo se le pedirá al alumno que vaya tocando lo que se le va pidiendo. "vamos a ver... dime ¿Dónde están tus ojos, y tus manos?... ahora dime ¿dónde está tu boca y donde tus pies, y tu cuello</p>			

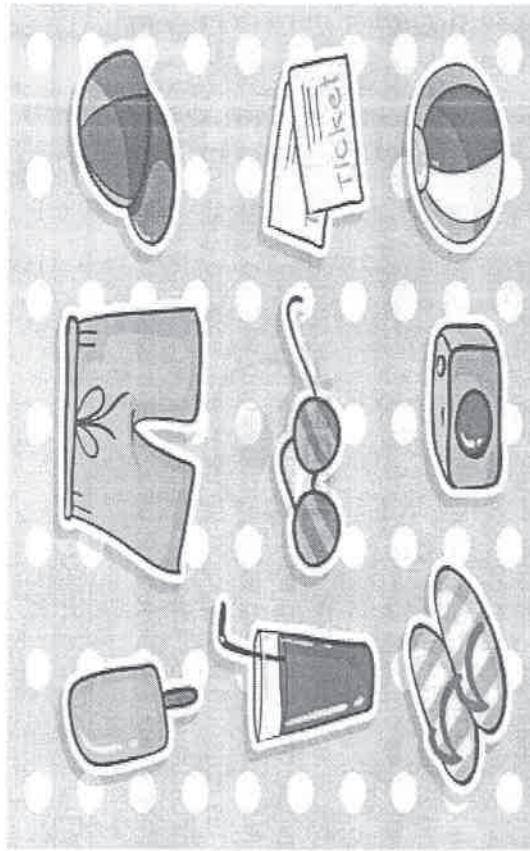


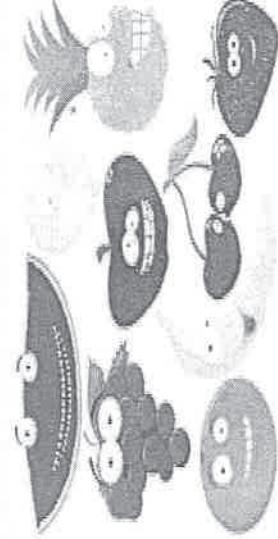
NOMBRE	ME CONOZCO Y BAILE	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	18
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica segmentos corporales para establecer semejanzas con los demás y reconoce dentro de la diversidad.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>manifestación global de la corporeidad.</li> </ul>	
		ASPECTOS A FAVORRECER	RECURSOS	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Estimulación Multisensorial:</li> <li>(Asociar la recepción del estímulo táctil, auditivo junto con una experiencia agradable.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Materiales y recursos: Canciones que impliquen diferentes movimientos del cuerpo.</li> <li>Una grabadora.</li> </ul>	
		DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD		
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Con anticipación buscar canciones que impliquen las diferentes partes del cuerpo y movimiento como por ejemplo “el chuchu huahua” Jugar y bailar en un lugar donde no interfieran otros ruidos y donde despejado para que permita el movimiento.</li> <li>Recordar el nombre de las partes del cuerpo. Darle un recorrido por el lugar para establecer un vínculo de confianza y puede el niño desplazarse sin miedo.</li> <li>Poner la canción y escucharla. Después repetirla pero realizando los movimientos que se pide. “una mano en la cabecéé y otra mano en la rodille.” (iniciar con canciones y movimientos simples). Realizarlos varias veces. Parar si el alumno no muestra interés.</li> </ul>		

NOMBRE   ¿QUÉ ES ESO?	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	19
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conocer diferentes objetos que formen parte y estén en una estrecha relación con el alumno.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Propone diferentes acciones que puede realizar con su cuerpo u objetos, relacionadas al desarrollo de las capacidades perceptivo motrices.</li> </ul>	
	<b>ASPECTOS A FAVORRECER</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Estimulación Multi sensorial:</li> <li>(Asociar la recepción del estímulo táctil, auditivo junto con una experiencia agradable.)</li> </ul>	<b>RECURSOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Materiales y recursos: Ropa (un cambio completo)</li> <li>(Ejemplo: puede ser su ropa, objetos de su cuarto, su salón, sus juguetes, etc.)</li> <li>Lugar: aula</li> <li>Organización: grupal</li> </ul>	
		<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Reunir con anticipación los objetos que se quiere que el alumno conozca. Ponerlos en el piso y en el centro sentar el alumno y frente a él un acompañante ya sea el maestro o el padre de familia.</li> <li>Si se está trabajando con su ropa tratar de que el niño este con su pañal o en ropa interior.</li> <li>Mostrarle los objetos uno por uno. Cuestionarle como son, como se sienten, en que parte del cuerpo van, como se llaman etc.</li> <li>Dejarlo que toque, huella y sienta cada uno de los objetos y/o prendas. Si logra reconocer en que parte del cuerpo van los objetos y/o prendas ayudarlos a que se los ponga y al término quedar vestido.</li> </ul>	

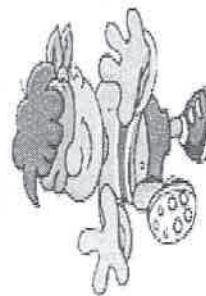
NOMBRE	BÚSQUEDA DE OBJETOS EN LA REALIDAD	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	20
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poner a prueba sus capacidades fisicomotoras en las diferentes actividades y tareas en las que se desenvuelve.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• expresión y desarrollo de las habilidades y destrezas motrices</li> </ul>	
	ASPECTOS A FAVORECER		RECURSOS	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• atención, memoria, percepción.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• materiales y recursos: Objetos muestra para explicar la actividad Objeto de color verde, en forma de círculo, en forma de cuadrado, Objeto con olor, Objeto suave.</li> <li>• Objetos que se soliciten y se encuentren los niños dentro o fuera del aula</li> <li>• Lugar: aula, patio de la escuela</li> <li>• Organización: cinco equipos de 4 integrantes</li> </ul>	
			DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• El niño buscará los objetos que reúnan las características solicitadas por el maestro, les pedirá a los niños que hagan equipo de 4 niños y cada equipo deberá buscar objetos con determinadas características.</li> <li>• Equipo 1: Buscará objetos que sean de color verde (mostrar un objeto de color verde)</li> <li>• Equipo 2: Buscará objetos que tengan forma de círculo (mostrar un objeto en forma de círculo)</li> <li>• Equipo 3: Buscará objetos que tengan forma de cuadrado (mostrar un objeto de forma de un cuadrado)</li> <li>• Equipo 4: Buscará objetos que tengan olor (explicar lo que significa que tenga olor, dar ejemplo del olor de una fruta).</li> <li>• Equipo 5: Buscará objetos que se sienta suave cuando se toque (mostrar un objeto suave)</li> <li>• El equipo que termine primero tendrá un premio (el debe maestro comentar esto al inicio de la actividad) El premio puede ser una estrellita o calcomanía para pegar en la frente, por ejemplo.</li> <li>• 3. El niño identificará algunas características de cada objeto encontrado. El docente planteará el tipo de preguntas para esta parte y los niños podrán contestar (quien se sepa la respuesta o bien, el maestro elegir niños, en caso de no tener todas las respuestas el maestro puede ayudar).</li> <li>• ¿Cuál es el uso de cada objeto encontrado o para qué sirven?</li> </ul>	

- 4. Preguntar a los niños qué fue lo que más les gustó de la actividad y que todos compartan sus ideas.
- Nota: Es importante que el docente espere a que cada pregunta sea contestada por objeto, es decir, que se contesta el uso de cada objeto, el color, etc.



NOMBRE	¿A QUE HUELE?	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Describe para que sirven las partes externas de su cuerpo y la práctica de practicar hábitos.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprecio de sí mismo, de la naturaleza y de la sociedad.</li> </ul>
	<h3>ASPECTOS A FAVORRECER</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estimulación Multi sensorial:</li> <li>• Asociar la recepción del estímulo táctil, auditivo y gustativo junto con una experiencia agradable.</li> </ul>	<h3>RECURSOS</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiales y recursos: Fruta, Canela, Café, Queso, Jabón, ropa.</li> <li>• Lugar: aula</li> <li>• Organización: grupal</li> </ul>	<h3>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Con anticipación reunir los objetos o cosas que se quieran conocer. Buscar que tenga un olor agradable. Pueden ser frutas, comida, la ropa de mama, de papa, hermanos y la de él, flores, árboles, etc. Se aconseja trabajar en un lugar donde no intervengan otros olores que estén fuertes y que puedan llamar la atención del alumno.</li> <li>• Ir presentándole de una por una las frutas u objetos. Darle si tu tiempo para que identifique el olor, lo reconozca y lo logre recordar. Preguntarle si sabe que es lo que esta oliendo. Permitirle que toque las frutas u objetos. En caso de que sean frutas permitir probarlas, cuestionarle a que sabe, si esta duro o blandito, etc.</li> </ul>
			

NOMBRE	BÚSCAME, AQUÍ ESTOY	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica diferentes características del entorno a partir de las acciones que descubre con su cuerpo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• expresión y desarrollo de las habilidades y destrezas motrices.</li> </ul>
		<b>ASPECTOS A FAVORRECER</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estimulación Multi sensorial:</li> <li>• Asociar la recepción del estímulo táctil, auditivo junto con una experiencia agradable.</li> </ul>	<b>RECURSOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiales y recursos: Sonajas, Campanas, Panderos</li> <li>• Botellas, semillas.</li> <li>• Lugar: aula, patio de la escuela</li> <li>• Organización: en binas</li> </ul>
<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Con anticipación conseguir sonajas, campanas (que no emitan un sonido tan fuerte), silbatos, o cualquier otro objeto.</li> <li>• Realizarlo en un área despejada y en la cual no intervengan otros sonidos que pudieran distraer al alumno. Mostrarle al alumno el área donde se va a trabajar para que se sienta en confianza de desplazarse por todo el lugar. Sentarlo al centro del salón. Frente un acompañante y/o maestro que guiará la actividad. Se le mostrarán los diferentes sonidos que tiene que seguir. Cuando el alumno ya identificó que sonidos va a seguir pedirle que se ponga de pie. Mientras el acompañante se mueve por diferentes partes del salón emitiendo uno de los sonidos. El alumno tiene que seguirlo hasta encontrarlo. Cuando lo toque se cambia de lugar y se emite otro sonido. Por último se pueden emitir dos sonidos a la vez y pedirle que solo siga uno.</li> </ul>			



**NOMBRE****VAMOS A LA GRANJA****APRENDIZAJES ESPERADOS**

- clasifica las plantas y los animales a partir de sus características generales, como tamaño, forma, sonido onomatopéyico, color, lugar donde habitan y se nutren.

**ASPECTOS A FAVORECER**

- Estimulación Multi sensorial:
- Asociar la recepción del estímulo táctil auditivo junto con una experiencia agradable.
- Que conozca los difieren sonido que emiten los animales de la granja.

**DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD**

- Preparar el lugar de trabajo en un lugar despejado y en el cual no interfieran otros sonidos.
- Buscar figuras de los diferentes animales de la granja (juguetes) una vaca, un pollito, una gallina, un gallo, un cerdito, un pato, un caballo, etc. Buscar también sonidos de los animales que se eligieron. Colocar cada uno de los animales en diferentes lugares del salón.
- Tener una grabadora que se pueda cambiar de lugar. Ubicar al alumno al centro y emitir uno de los sonidos. Pedirle que siga el sonido. Cuando llegue al lugar de donde provenia el sonido prestarle la figura del animal para que lo conozca. Preguntarse si sabe cómo se llama y decirle el nombre. Emitir los sonidos de los diferentes animales elegidos y pedirle al alumno que lo encuentre y después mostrárselo para que lo conozca o recuerde como son.

**COMPETENCIAS A DESARROLLAR**

- exploración de la naturaleza y la sociedad en fuentes de información.

**RECURSOS**

- Materiales y recursos: Figuras o juguetes de animales que se acerquen más a la realidad.
- Lugar despejado y donde no intervengan ruidos.
- Organización: grupal



© Igen 162551 | www.thinkstock.com

**NOMBRE** ESCUCHA Y MUÉVETE**APRENDIZAJES ESPERADOS**

- Propone formas originales de expresión y comunicación para crear nuevas posibilidades de acciones que puede realizar con su cuerpo.

**ASPECTOS A FAVORECER**

- Estimulación Multi sensorial:
- Asociar la recepción del estímulo táctil auditivo junto con una experiencia agradable.
- Aumentar la actividad corporal, aprender a manipular todo tipo de objetos

24

**COMPETENCIAS A DESARROLLAR**

- manifestación global de la corporeidad.

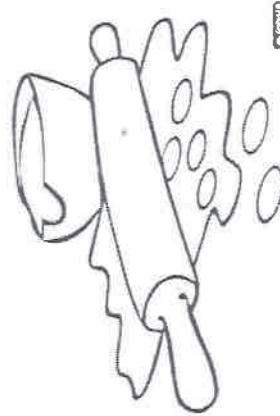
**RECURSOS**

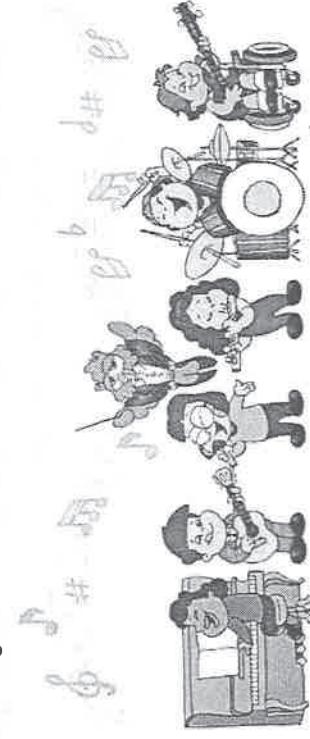
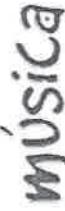
- Materiales y recursos: Pelota, Libros de Historia, Sonidos, Música, Vestimenta o accesorios para representar los roles. Colchonetas o tapetes.
- Lugar: aula grande, patio de la escuela.
- Organización: grupal.

**DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD**

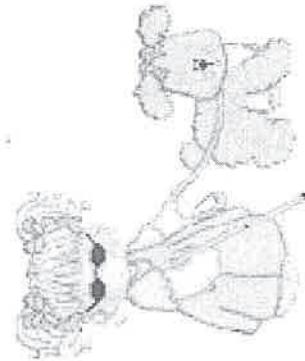
- Calentamiento: "Juego con pelota": todos los niños están sentados en círculo en el suelo. Cada uno reconoce el lugar de sus compañeros. El niño que tiene la pelota debe decir a quién se la va a tirar, y el que la va a recibir debe decir "Aquí estoy". Tareas motrices. Parte principal "Aviones y barcos": se cuenta una historia referida a movimientos realizados por barcos. Mientras el niño permanece acostado sobre una colchoneta en posición supina, los niños participan en forma individual de la siguiente manera: son colocados en decúbito ventral sobre el cuerpo del niño, quien los sostiene por la espalda con ambas manos, a continuación se realizan movimientos de balanceo de izquierda a derecha alternando la intensidad (de suave a brusco).
- Simultáneamente se efectúan sonidos propios del barco. "Todos a bailar": el niño se coloca de pie en el centro de la sala. Cuando comienza la música deben bailar, cuando para la música tendrán que quedarse quietos, luego se va variando la consigna: bailar con un compañero-agacharse; cambiar de compañero sentarse en el suelo. Después deberán armar un tren y recorrer toda la sala mientras suena la música. Cuando deja de sonar, el tren debe frenar y continuar cuando se inicia la música.
- Vuelta a la calma "Somos una familia": cada niño elige qué rol familiar desea desempeñar. Cada niño deberá actuar de acuerdo al rol elegido. El niño aceptará el rol designado por los niños.

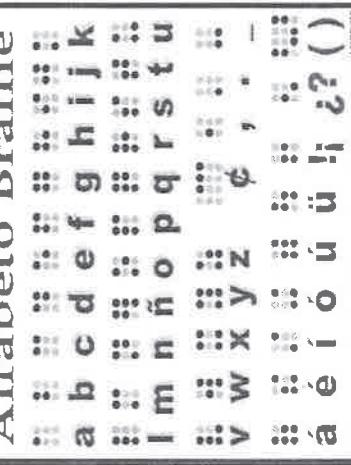
NOMBRE	MEZCLEMOS	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	25
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crea texturas utilizando varias técnicas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• artística y cultural</li> </ul>	
	ASPECTOS A FAVORECER	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estimulación Multisensorial.</li> <li>• Asociar la recepción del estímulo táctil auditivo junto con una experiencia agradable.</li> </ul>	<h3>RECURSOS</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiales y recursos: Harina, Sal, Agua, aceite, Recipiente grande.</li> <li>• Lugar: aula de la escuela.</li> <li>• Organización: grupal.</li> </ul>	
	DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD		<p>Buscar un área de trabajo despejada. Tener en recipientes grandes cada uno de los materiales. Presentarle al alumno cada uno de los ingredientes. Uno por uno. Iniciando por la harina, después la sal, el agua y por último el aceite. Dejar que sienta cada uno de los ingredientes, los huella. En un recipiente más grande agregar la harina y la sal. Preguntarle que como la siente. Pedirle que lo revuelva bien. Se agrega poquito aceite y se le pide que mezcle. Preguntarle si se siente diferente. Agregar por último el agua y pedirle que mezcle muy bien. Ir cuestionando como se siente, si le gusta como se siente. Etc. Cuando la masa este bien mezclada y no se pegue en los dedos darle tiempo para que juegue con ella. Guardarla en una bolsa de plástico para conservarla.</p>	



NOMBRE   HAGAMOS MÚSICA		APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• expresa, por medio de improvisaciones con su voz, cuerpo, objetos e instrumentos, el mundo sonoro individual.</li> <li>•</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• artística y cultural</li> </ul>
		<b>ASPECTOS A FAVORECER</b>	<b>RECURSOS</b>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estimulación Multi sensorial:</li> <li>• Asociar la recepción del estímulo táctil auditivo junto con una experiencia agradable.</li> <li>•</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiales y recursos: 1 tubo de cartón grueso, 2 tapas de plástico para sellar el tubo, Clavos, Martillo, Semillas, arroz, frijoles, papel para envolver regalos.</li> <li>• Lugar: aula, patio de la escuela.</li> <li>• Organización: grupal.</li> </ul>
		<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mostrarle al alumno los diferentes materiales que vamos a utilizar.</li> <li>• Con ayuda del acompañante clavar los clavos en el tubo de cartón siguiendo la espiral. Permitir que el alumno con ayuda coloque algunos clavos. Sellar en un extremo de del tubo una de las tapas. Agregar semillas frijoles, arroz. Y sellar el otro extremo. Forrar el tubo con el papel de regalo para evitar que se salgan las semillas. Permitir al alumno que juegue con el tubo musical.</li> </ul>	
			
			

NOMBRE	VAMOS A DIBUJAR	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	27
	<ul style="list-style-type: none"> <li>responde sensorialmente a diversos estímulos externos para orientarse, espacialmente utilizando distintas formas de desplazamiento.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>manifestación global de la corporeidad.</li> </ul>	
	<b>ASPECTOS A FAVORECER</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>familiarizarse con su futuro sistema de comunicación.</li> <li>Percepción, atención, memoria.</li> </ul>		<b>RECURSOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Materiales y recursos: Dibujos en relieve, Aguja de plástico, HilosPunzón.</li> <li>Lugar:</li> <li>Organización:</li> </ul>	
<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>				
			<ul style="list-style-type: none"> <li>Con anticipación realizar dibujos en relieve. De animales, objetos o cosas que él ya conozca, Comentártelos a alumno que ahora dibujaremos.</li> <li>le mostrarán uno de los dibujos que están en relieve. Darle el tiempo al niño para que trate de identificar que es. Después darle una aguja de plástico con un poco de hilo y pedirle que siguiendo el relieve de la figura ira metiendo y sacando el hilo con la aguja.</li> <li>Cuando termine se le dará pintura para que con sus dedos y pinte la imagen sin salirse del relieve.</li> <li>Realizar varias imágenes. Se puede dar el punzón al alumno y pedirle que siguiendo el relieve de la figura realice agujeros por toda la imagen.</li> </ul>	

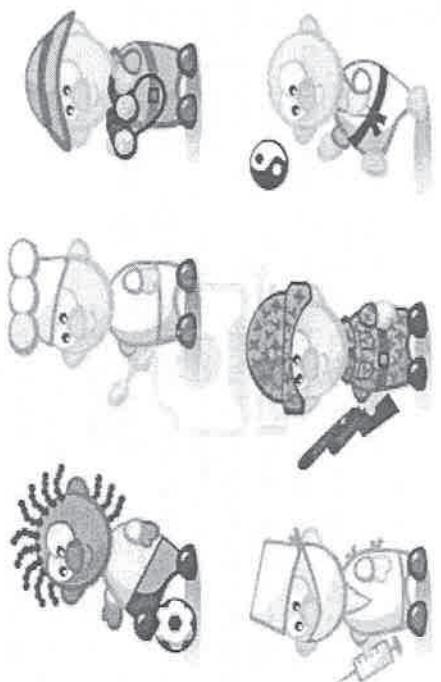


NOMBRE	ACERCAMIENTO AL SISTEMA BRAILLE	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	28
APRENDIZAJES ESPERADOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• establece correspondencias entre escritura y oralidad al leer palabras y frases.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender</li> </ul>	
ASPECTOS A FAVORECER	<ul style="list-style-type: none"> <li>• percepción, atención, memoria, habilidad motora.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiales y recursos: bolas de Unicel, caja de zapatos, pegamento.</li> <li>• Lugar: aula de la escuela.</li> <li>• Organización: equipos</li> </ul>	
DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	<p>Realizar un alfabeto braille en macro tipo y en relieve. En una tapa de alguna caja que tenga forma rectangular se dividirá en 6 y cada uno representara los puntos de las casillas. Recortar bolas de Unicel a la mitad las suficientes para trabajar el alfabeto. (Antes que eso se le explicara un poco que es el sistema braille y para que le servirá.) Le preguntaremos si le gustaría escribir su nombre. En la tapa de la caja de zapatos estarán marcados los 6 lugares del mismo tamaño de las bolas de Unicel. Se iniciara con la letra de un nombre. Por ejemplo si es la letra A se coloca una bola de Unicel en el punto que corresponde a la casilla 1. Y así sucesivamente con las demás letras. El braille debe de iniciarse poco a poco pero siempre recordándole a alumno que ese será una forma de comunicarse que le servirá cuando se encuentre en la escuela, en algún trabajo y en su vida diaria.</p>	Alfabeto Braille	

NOMBRE	JUEGO DE ROLES	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
	APRENDIZAJES ESPERADOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>aprecio de sí mismo, de la naturaleza y de la sociedad.</li> </ul>
	ASPECTOS A FAVORRECER	<ul style="list-style-type: none"> <li>atención, memoria, imaginación, comunicación, relaciones sociales.</li> </ul>
	RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>Materiales y recursos: Utensilios de doctor (bata blanca, juguetes de kit de doctor, curitas, algodón, inyecciones sin aguja, vaso desechable, etc.), Utensilios de profesor (libros, regla, borrador, gis, etc.), Utensilios de estilista (peine, cepillo, tijeras, pinturas de cara, etc.), Utensilios de cocinero (Delantal, sartenes, cucharas, etc. panes y crema de cacahuate o mermelada).</li> <li>Lugar: aula de la escuela</li> <li>Organización: grupal</li> </ul>
	DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	<p>El niño jugará a asumir el rol de la profesión que corresponda, según el área donde se encuentre. El niño deberá jugar por lo menos 5 minutos en cada área y tomar turnos. El docente podrá asignar a algunos alumnos en cada área y luego cuando vea conveniente, hacer el cambio. El niño identificará algunas actividades que realiza en cada rol que asume. Por ejemplo, al ser maestra (o) puede enseñar, escribir en el pizarrón, aplicar actividad, etc. El maestro deberá tener un orden de actividades para cada área para comentarlas a los niños y que ellos las hagan en cada área y de esta manera conocen lo que cada persona con su profesión lleva a cabo. El niño dibujará aquello que más le haya gustado de esta experiencia, después de jugar. El niño responderá a las preguntas que le haga el maestro. ¿Qué les gusto ser? ¿Doctor, maestra, etc.? ¿Por qué? ¿Qué hacen los maestros?, ¿Qué cocineros?, ¿Qué hacen los peluqueros?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><u>Actividades para ser profesor.</u> Un niño tomará el rol de profesor y enseñará a los alumnos (otros niños), les dirá que en una hoja de papel dibujen algo que les guste; el profesor o profesora revisará lo que vayan haciendo y les preguntará qué dibujaron. Luego el profesor podrá escribir en el pizarrón los números del 1 al 5 e irlos mencionando a los alumnos. También pueden ser las letras</li> </ul>

- **Actividades para ser doctor.**- Un niño tomará el rol de ser doctor e irá atendiendo a cada niño, donde le revisará la boca (que la abra) los ojos y los oídos; posteriormente, le dirá que se acueste y le escuchará el corazón y su pancita; lo inyectará y le dará medicina y vaso con agua. Entonces seguirá el siguiente niño (paciente).
- **Actividades para ser peluquero.**- Un niño tomará el rol de ser peluquero e irá atendiendo a cada niño, donde lo sentará, le mojará poco el cabello, lo peinará y simulará que le corta el pelo. Si es niña, podrá maquillarla, si es niño, podrá cortarle la barba.
- **Actividades para ser cocinero.**- Los niños estarán en la cocina y seguirán las instrucciones para realizar unos panes con crema de cacahuate. El maestro les dirá que unten con cuchillo de plástico la crema de cacahuate sobre los panes y que los pongan en un plato, después servirán agua en un vaso. Simulará que cocina con los utensilios.

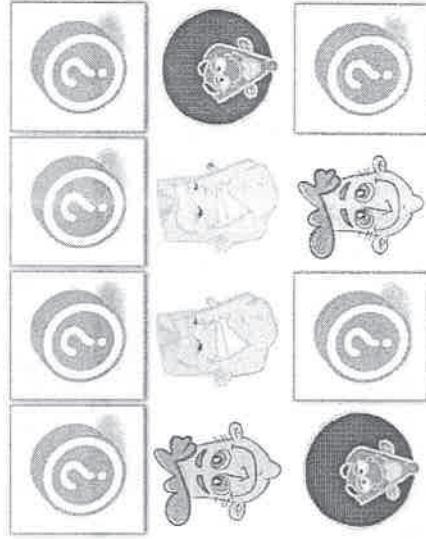
- Nota: El docente puede explicar lo que se haría en cada área, antes de que los niños empiecen a jugar en cada una de ellas. Es importante que estén equilibrados los grupos en cada área. El docente acomodará diferentes áreas Hospital, Escuela, Peluquería, Cocina. Podrá hacer letreros que incluyan los nombres de los lugares. Hojas blancas



NOMBRE	MEMORAMA APRENDIZAJES ESPERADOS	utiliza medidas arbitrarias de medida para comparar, estimar y medir  ASPECTOS A FAVORRECER	memoria, atención, comparación, secuencia de actividades, características	<b>COMPETENCIAS A DESARROLLAR</b> resolver problemas de manera autónoma, validar procedimientos y resultados	30
				<b>RECURSOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>materiales y recursos: Tarjetas con situaciones contrastantes para jugar memoria en relieve. Hoja que incluya dibujo</li> <li>lugar: aula de la escuela.</li> <li>Organización. en binas y equipos de pocos integrantes.</li> </ul>	

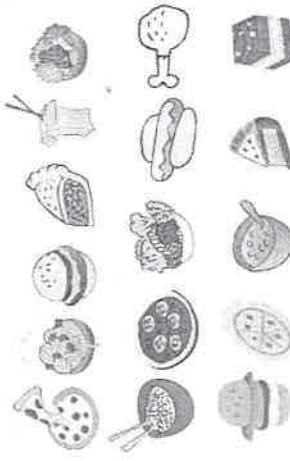
## DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

- El niño jugará memoria con todos sus compañeros, identificará una imagen y buscará su contraste, tomará turnos para ir juntando sus pares.
  - Nota: El explicará el juego y podrá guiar la secuencia de turnos que deben tomar los niños. Pueden jugar más de una vez, a criterio del maestro.
- Ejemplo para realizar tarjetas con imágenes.
1. Triste-contento
  2. Dentro-fuera
  3. Adelante-atrás
  4. Arriba-abajo
  5. Cerca-lejos
  6. Caliente-frio
  7. Pequeño-grande
  8. Pesado-ligero
  9. Flaco-gordo
  10. Primavera-Invierno



NOMBRE   MODELAJE DE FIGURAS DE PLASTILINA		31
APRENDIZAJES ESPERADOS	• emplea sus sentidos para evocar formas, olores, sonidos, texturas a través de modelado.	COMPETENCIAS A DESARROLLAR • artística y cultural
ASPECTOS A FAVORECER	• manipulación, imaginación, creatividad clasificación de formas.	RECURSOS
	•	<ul style="list-style-type: none"> <li>Materiales y recursos: Plastilina de diferentes colores</li> <li>Hojas blancas gruesas (cartoncillo), Figuras de plastilina</li> <li>Lugar: salón de clases</li> <li>Organización: grupal</li> </ul>
DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>El niño realizará figuras con plastilina incluyendo todas las características que incluyan los modelos que se le presenten. El maestro tendrá que realizar previamente las figuras que incluyan diferentes elementos y colores de plastilina para que los niños las representen en sus figuras. Las figuras que realizará el docente y sirvan de modelo son las siguientes:</li> </ul>	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>Gusano verde con ojos amarillos</li> <li>Flor con tallo y hojas verdes y pétalos rojos</li> <li>Lápiz amarillo con borrador rosa y punta café</li> <li>Tortuga verde</li> <li>Avión</li> </ol>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>El niño colocará sus figuras de plastilina sobre un pedazo de cartoncillo que <b>se asigne</b>.</li> <li>Nota: Es importante que el maestro apoye a los niños en la realización de sus figuras de plastilina. Así mismo sugerir que incluyan todas las características para luego comparar sus figuras con las modelo y ver qué faltó o si se incluyó todo.</li> </ul>	

NOMBRE   COMPARACIÓN DE SABORES	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comparar los alimentos que consume con los de cada grupo del plato del buen comer, y su aporte nutrimental para mejorar su alimentación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Toma de decisiones informadas para el cuidado del medio ambiente y la promoción de la salud orientadas a la cultura de la prevención.</li> </ul>
ASPECTOS A FAVORECER		RECURSOS
<p>• discriminación, atención, prevención de la salud</p> <p>• Recursos y materiales: Alimentos con diferentes sabores (azúcar, limón, toronja y sal)</p> <p>• Lugar: salón de clases.</p> <p>• Organización: grupal.</p> <p><b>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</b></p> <p>• El niño probará diferentes alimentos que le permitirán comparar sabores salados o dulces. Cada niño probará un alimento salado y después uno dulce para que él mencione qué tipo de alimento está probando. Los alimentos que se probarán son dulces, salados y amargos. Se seguirán 3 turnos, primero dar azúcar; luego sal, finalmente limón y toronja.</p>		

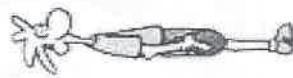
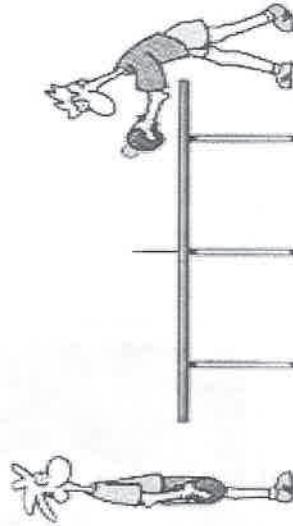


NOMBRE	OBJETOS OLVIDADOS	33
APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	
utiliza unidades arbitrarias de medida para comparar, ordenar, estimar y medir de acuerdo a características.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Validar procedimientos y resultados.</li> </ul>	
ASPECTOS A FAVORRECER	RECURSOS	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• compare figuras y encuentre algunas semejanzas y diferencias por medio del tacto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiales y recursos: objetos del aula y el ambiente</li> <li>• Lugar: aula del salón</li> <li>• Organización: en parejas</li> </ul>	
DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pide a los niños que busquen objetos con diversas formas (por ejemplo, triángulo, Círculo y cuadrado) en los objetos que les rodean. En caso necesario, puede asignarse un compañero para que lo guíe durante el trayecto. Una vez que el alumno encontró los objetos, se acerca a ellos, los toca y los describe. En caso de que necesite tocar los objetos para conocerlos, puede hacerlo con una de sus manos mientras que mantiene la otra en el mismo sitio. Esto impedirá que se pierda durante la exploración.</li> </ul>	

# Discapacidad Motriz

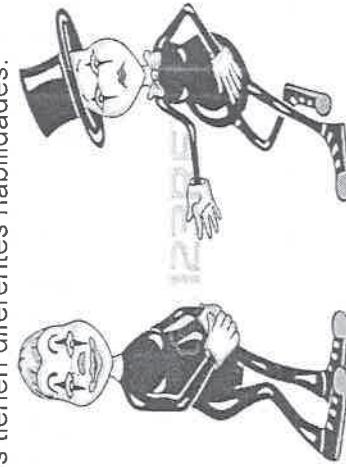


NOMBRE	AIRE	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza los patrones básicos de movimiento que utiliza para ponerlos a prueba en actividades lúdicas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresión y desarrollo de habilidades y destrezas motrices</li> </ul>
		<b>ASPECTOS A FAVORRECER</b>	<b>RECURSOS</b>
<p>• Coordinación óculo-manual</p> <p>• Desarrollo de habilidades finas y gruesas</p> <p>• Atención</p> <p>• Percepción</p>			
<p>• Material y recursos: Mesa cuadrada de 2 x 2m. Con un campo de fútbol dibujado en una cartulina o papel sujetado a la mesa. Pelotas de ping-pong o de papel y popotes</p> <p>• Lugar: aula, patio de la escuela, parque</p> <p>• Organización: en bínas.</p>			
<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Situación inicial: un jugador frente al otro, pero en la mano y la pelota en el centro del campo</li> <li>Orientaciones didácticas: se trata de empujar la pelota con el aire de los popotes, marcar goles al adverso, haciendo rebasar a la pelota la línea de fondo.</li> <li>Desarrollo y normativa: Si los jugadores presentan dificultades en la presión esférica (por tanto, con imposibilidad de manipular el popote), se puede proponer que soplen para trabajar la capacidad ventiladora (con espacios de recuperación para evitar mareos), o que manipulen abanicos chinos.</li> </ul>			



NOMBRE	ESTE SOY YO	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
	<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica sus segmentos corporales para establecer semejanzas con los demás y reconocerse dentro de la diversidad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Manifestación global de la corporeidad</li> </ul>
	<b>ASPECTOS A FAVORECER</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Autoconocimiento (habilidades)</li> <li>Aceptación de la diversidad</li> <li>Establecimiento de relaciones personales (integración)</li> </ul>	<b>RECURSOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>materiales y recursos: hojas de máquina, lápices.</li> <li>lugar: aula de la escuela.</li> <li>organización: grupal y equipos</li> </ul>
	<b>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</b> <p>Mediante una serie de actividades, el docente indaga sobre el conocimiento que tiene el alumnado respecto de sí mismo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>PARTES DEL CUERPO:</b> se selecciona al alumno para que pase al frente a nombrar y señalar las partes del cuerpo.</li> <li> Cuando termine de mencionar las partes que conoce, el docente preguntará al resto del grupo qué partes no mencionó.</li> <li><b>LA LLAMADA:</b> el docente pide al grupo que imaginen que hablan por teléfono con un niño que no los conoce y platican sobre lo que les gusta y lo que no les gusta. En parejas platican entre sí, uno haciendo del niño que no lo conocen y el otro platicando. Intercambian roles hasta que todos hayan platicado con otro “por teléfono”. Al terminar, el grupo comenta la experiencia y señalan cinco cosas que les gusta y cinco que les disgustan de sí mismo.</li> <li><b>LA CARTA:</b> el docente inventa al grupo a escribir una carta o mensaje a un niño que vive en otro lugar, en el que cuenten a su interlocutor cómo se llaman: con nombre (s) y apellidos, cómo se llaman sus papás, dónde viven, qué cosas divertidas hay en la comunidad, qué canciones se cantan, qué cantantes están de moda, qué deportes les gusta.</li> <li> a partir de estas actividades, especialmente de la carta o mensaje, el maestro plantea preguntas de grupo que servirán como evaluación inicial y para definir la tarea: ¿qué tanto se conocen? ¿conocen las <b>partes</b> de su cuerpo? ¿pueden describir sus características personales y sus actividades en la comunidad? ¿sabían sus datos personales?</li> </ul>	

NOMBRE		IMITANDO A LOS DEMÁS		3
APRENDIZAJES ESPERADOS		COMPETENCIAS A DESARROLLAR		
• Propone distintos movimientos a partir de sus posibilidades en acciones tanto estáticas como dinámicas		• Manifestación global de la corporeidad		
• Coordinación perceptivo-motriz	• Auto concepto y autoestima	• materiales y recursos: ninguno		
• Respeto a las distintas capacidades y ritmos de aprendizaje	• Solidaridad, empatía	• lugar: aula de la escuela		
ASPECTOS A FAVORECER				• organización: grupal
DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente elige a un alumno para que pase al frente a proponer una secuencia de movimientos que involucre dos acciones estáticas y dos dinámicas, estableciendo el tiempo en el cual permanecerán estáticos y las repeticiones de cada movimiento. Por ejemplo: levantar los brazos, poner las manos en la cabeza, mover la cabeza de un lado hacia otro. Sus compañeros la imitan y se repite esta actividad con diferentes alumnos y al final participa el docente haciendo lo mismo. El grupo lo imita.</li> <li>• Durante el proceso de imitación, el docente pregunta: ¿por qué a algunos le cuesta trabajo realizar los movimientos o imitar las secuencias? Retoma las respuestas del grupo para comentar que todos tienen diferentes habilidades.</li> </ul>				



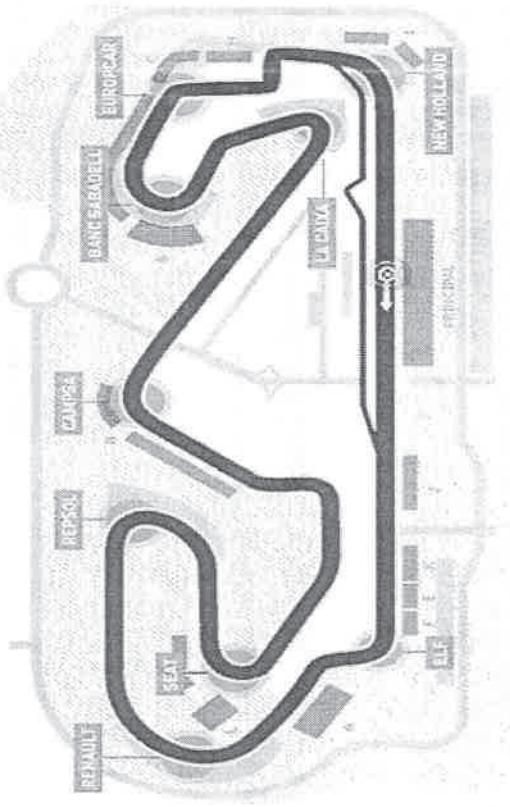
NOMBRE   BUSCAR LA CABEZA		COMPETENCIAS A DESARROLLAR	4
APRENDIZAJES ESPERADOS	ASPECTOS A FAVORECER	RECURSOS	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica sus segmentos corporales para establecer semejanzas con los demás y reconocerse dentro de la diversidad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>atención</li> <li>percepción,</li> <li>Desarrollo de esquema corporal.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>materiales y recursos:</li> <li>lugar: espacio libre como patio de la escuela, parque.</li> <li>organización: De participantes: 8 jugadores máximo</li> </ul>	
<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Situación inicial: los equipos en fila india repartidos por el espacio</li> <li>Desarrollo y normativa: a la señal, se dispersan rápidamente por el espacio de manera libre todos los jugadores de todos los equipos. A la segunda señal, deben reunirse todos por equipo, de la misma forma, en el mismo lugar y en el mismo orden en el que estaban al principio. El equipo que consigue reunirse en el menor tiempo posible recibe un punto. Gana el equipo con mayor número de puntos.</li> <li>Variantes: cuando estén dispersos se desplazaran al ritmo de la música. Cuando pare la música será la señal de reunión. Variar las formas de desplazamiento. En el momento en que los equipos están libres por el espacio, al escuchar la señal, el primer jugador de cada equipo quedará inmóvil. Sus compañeros deberán localizarlo y formar la fila en el lugar donde su compañero se encuentre, en el mismo orden establecido inicialmente. Si nos encontramos con un grupo que tenga un alto dominio de la silla de ruedas, o con un buen nivel de ambulación, podemos introducir que en los desplazamientos cada jugador bote un balón.</li> <li>Orientaciones didácticas: se recomienda, tras algunas repeticiones, variar el orden de los jugadores, intentando que todos adopten el rol de cabeza de la fila. Cuidado con los posibles choques.</li> <li>Observaciones: pueden participar todo tipo de personas con discapacidad física, intentando que los grupos sean lo más homogéneos posible.</li> </ul>			

NOMBRE	CARA Y CRUZ	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	5
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica velocidad de movimiento respecto a sus posibilidades y las de sus compañeros</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Manifestación global de la corporeidad</li> </ul>	
	<b>ASPECTOS A FAVORRECER</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Seguimiento de normas y reglas</li> <li>Interacción y convivencia</li> </ul>		<b>RECURSOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>materiales y recursos: espacio amplio, llano y delimitado. Se marcarán dos líneas de refugio a una distancia de entre 5 y 10 m. de cada equipo. Estas estarán paralelas a los equipos</li> <li>lugar: patio de la escuela</li> <li>organización: Número de participantes: 2 equipos de máximo de 10 jugadores</li> </ul>	
			<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Situación inicial: los dos equipos en fila india separados a una distancia de 1, 2 o 5 m. y a 1m entre cada uno de la fila</li> <li>Desarrollo y normativa: el educador asigna a cada equipo un nombre. Cara o cruz. Si nombra a uno de los equipos, por ejemplo: cruz, éstos deben huir siendo perseguidos por los "cara", que intentarán atraparlos antes de llegar a la línea de refugio. Se contabilizan los atrapados de cada equipo y se suman la totalidad para decidir el ganador. Cada jugador puede atrapar solamente al adversario que tiene a su lado.</li> <li>Variantes: dependiendo del nivel de movilidad y de autonomía, puede incorporarse un balón de espuma en el suelo entre cada pareja de adversarios. Se tratará entonces de atrapar al adversario lanzándole el balón e impactando éste en su cuerpo (o en la silla de ruedas)</li> <li>Orientaciones didácticas: intentar que las parejas de adversarios sean lo más homogéneas posible. Se deberá prestar mucha atención a los atrapados, evitando posibles choques. En este sentido podrá decirse si el atrape, se realiza tocando o poniéndose a la altura del adversario.</li> </ul>	

NOMBRE	CIRCUITO DEPORTIVO	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Actúe con seguridad al desempeñarse en diferentes actividades para proponer alternativas de realización</li> <li>Respeto de normas y reglas</li> <li>Comparte experiencias con los demás y propone nuevas reglas para favorecer el trabajo grupal en situaciones de juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresión y desarrollo de las habilidades y destrezas motrices</li> <li>Manifestación global de la corporeidad</li> </ul>
	ASPECTOS A FAVORRECER	<ul style="list-style-type: none"> <li>Participación en actividades colectivas</li> <li>Establecimiento de roles</li> <li>Equilibrio, lateralidad, coordinación, orientación espacial</li> <li>Empatía, responsabilidad, respeto,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>recursos y materiales: Canasta de mini basquetbol, bolos, balones, portería de futbol (cualquier material susceptible de ser utilizado en un circuito como el que se explica), conos</li> <li>lugar: Espacio amplio, llano y delimitado donde puedan organizarse 2 circuitos paralelos.</li> <li>organización: Núm. De participantes: 2 equipos de máximo 6 jugadores</li> </ul>
DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD			
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Situación inicial: se diseñarán 2 circuitos de las mismas características. Los primeros jugadores de cada equipo tras la línea de salida.</li> <li>Desarrollo y normativa: las estaciones del circuito serán, por ejemplo, las siguientes. Pasan por entre 5 conos en zig-zag. Entre cono y cono una distancia de 2m. Coger el balón de baloncesto y hacer 3 canastas. Intentar encestar 3 ringas en una pica insertada en un cono. Tirar un penalti de futbol. Tiene 3 intentos. Si no marca en ninguno de los tres será penalizado con 30''. Derribar en una sola jugada un mínimo de 3 bolos. Habrá 3 oportunidades. Si no se consigue, se penalizará con 30''. Hacer 10 toques de voleibol sin que el balón toque el suelo. Hacer los últimos 10 metros antes de llegar a la línea del final</li> </ul>	

marcha atrás. A la señal sale el primer jugador de cada equipo. Una vez haya superado la primera estación saldrá el segundo, y así sucesivamente. Entre estación y estación habrá un mínimo de 3 m. Gana el equipo cuyos jugadores realicen todo el circuito en menos tiempo.

- Orientaciones didácticas: en función de las características del grupo (grado de afectación, edad, sistema de deambulación, etc.) el tipo de pruebas deberá ser el que permita la participación de todos los jugadores. En las primeras edades, las pruebas deportivas serán reconvertidas en habilidades motrices básicas (por ejemplo: en vez del baloncesto, se pospondrá encestar en una caja colocada en el suelo, en vez de un voleibol, globos, etc.) si solo disponemos de un equipo, la competición será individual o no superar entre todos un tiempo máximo propuesto por el educador.



NOMBRE	CIRCUITO DE TRANSFERENCIAS	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	RECURSOS	DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Actúe con seguridad al desempeñarse en diferentes actividades para proponer alternativas de realización</li> <li>Respeto de normas y reglas</li> <li>Comparte experiencias con los demás y propone nuevas reglas para favorecer el trabajo grupal en situaciones de juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresión y desarrollo de las habilidades y destrezas motrices</li> <li>Manifestación global de la corporeidad</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Situación inicial: los jugadores en fila india tras la línea de salida.</li> <li>Desarrollo y normativa: a la señal, el primer jugador deberá dirigirse a la primera estación y realizar la transferencia que allí se indique. Una vez superada se pasará a la siguiente y el segundo jugador iniciará el circuito. Así sucesivamente hasta que todos hayan completado el circuito. Gana el jugador que invierta menos tiempo o bien intentar no superar entre todos un tiempo determinado por el educador. Ejemplos de estaciones: pasar a la silla de ruedas a una colchoneta y regresar a la silla.</li> </ul>

Pasar de la silla de ruedas a un plinton 20cm más alto que el asiento de la silla y regresar a la silla. Pasar de la silla de ruedas a algún tipo de otra silla y regresar a la silla de ruedas. Entre cada estación habrá una distancia mínima de 3m.

- Variantes: entre estación y estación podrá cambiarse la forma de desplazamiento (por ejemplo: situar escalón de conos, ir hacia atrás, superar obstáculos, etc.) pueden proponerse transferencias de vida cotidiana (cama, lavabo, ducha, etc.)
- Orientaciones didácticas: este juego está destinado a aquellos jugadores que ya tengan conocimiento de la técnica de transferencias, enseñadas por fisioterapeutas en el periodo de rehabilitación



NOMBRE	CIRCUITO GUTMANN 8	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actúa con seguridad al desempeñarse en diferentes actividades para proponer alternativas de realización</li> <li>• Respeto de normas y reglas</li> <li>• Comparte experiencias con los demás y propone nuevas reglas para favorecer el trabajo grupal en situaciones de juego</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresión y desarrollo de las habilidades y destrezas motrices</li> <li>• Manifestación global de la corporeidad</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participación en actividades colectivas</li> <li>• Establecimiento de roles</li> <li>• Equilibrio, lateralidad, coordinación, orientación espacial</li> <li>• Empatía, responsabilidad, respeto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiales y recursos: Material: conos, picas, balones, balones medicinales, pesas, mancuernas, canasta de baloncesto o mini básquet</li> <li>• Lugar: Terreno: espacio amplio, llano y delimitado</li> <li>• Organización: Núm. de participantes: grupo máximo de 15 jugadores</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• RECURSOS</li> </ul>	
			<p><b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Situación inicial: situados en fila tras la línea de salida del circuito</li> <li>• Desarrollo y normativo: los jugadores, según sus características individuales, realizarán las diferentes pruebas en forma de estaciones: sortear conos, desplazamientos zigzag; levantamiento de peso, levantar 10 veces pesos de 2kg. En cada brazo, pasar por debajo de picas situadas a una altura suficiente; 4 pasos de pelota medicinal con el educador; según la fuerza del alumno los balones tendrán un peso entre 1 a 5 kg.; correr marcha atrás de 3 a 10 m. máximo; tiro a canasta desde una distancia aproximada de 2m. Gana el jugador que invierta menos tiempo en completar el circuito correctamente. Pueden sumarse segundos de penalización por incorrecta ejecución a criterio del educador.</li> <li>• Orientaciones didácticas: en los jugadores con afectación de las extremidades superiores, en la prueba de levantamiento de peso, se les colocan pesos de anilla o de velcro, o bien sujetos con cuerda o tensor, con el peso adecuado a sus posibilidades.</li> </ul>

NOMBRE   EL CLIP 9		COMPETENCIAS A DESARROLLAR
APRENDIZAJES ESPERADOS	RECURSOS	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza los distintos grupos de patrones básicos de movimiento (locomoción, manipulación y estabilidad) dentro y fuera de la sesión para mejorar su desempeño motriz</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresión y desarrollo de habilidades y destrezas motrices</li> </ul>	
<b>ASPECTOS A FAVORRECER</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Coordinación óculo-manual,</li> <li>Atención.</li> <li>Esquema corporal.</li> <li>Percepción</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y materiales: una mesa. Un puntero con un imán en su extremo, una cajita y 20 clips por cada jugador/lugar: aula de la escuela</li> <li>Organización. Núm. De participantes: de 3 a 5 jugadores</li> </ul>	
<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Situación inicial: cada jugador llevará puesto un puntero y tendrá antes si, sobre la, mesa, los 20 clips en un montón y una cajita a su lado.</li> <li>Desarrollo y normativa: a la señal, cada jugador tratará de cazar sus clips y depositarlos dentro de la cajita. Gana el que antes termine de situar todos los clips o el que ponga más en un tiempo predeterminado.</li> <li>Variantes: empujar bolas o pequeños objetos siguiendo un itinerario determinado marcado sobre la mesa.</li> </ul>		
		

NOMBRE	COREOGRAFIA 10	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Propone distintos movimientos a partir de sus posibilidades en acciones tanto estáticas como dinámicas</li> <li>Actúa con seguridad al desempeñarse en diferentes actividades para proponer alternativas de realización</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Manifestación global de la corporeidad</li> </ul>	
	<b>ASPECTOS A FAVORRECER</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Dialogo</li> <li>Interacción</li> <li>Autoestima y autoconcepto</li> <li>Solidaridad, respeto, empatía</li> <li>Seguimiento de normas y reglas</li> </ul>	<b>RECURSOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>recursos y materiales: un reproductor y una cinta grabada con el mismo ritmo de 15'aproximadamente</li> <li>lugar: Terreno: Espacio amplio, llano y delimitado</li> </ul>	<b>ORGANIZACION</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Núm. De participantes: máximo de 5 equipos de 3 jugadores con un nivel de movilidad homogéneo.Situación inicial: equipos distribuidos libremente por el espacio</li> </ul>
		<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Situación inicial: equipos distribuidos libremente por el espacio</li> <li>Desarrollo y normativa: cada grupo dispondrá de 15 a 20' para diseñar una coreografía de 4 movimientos repetidos 8 veces siguiendo el ritmo de la música. Los equipos enumerados y, a imagen de un maratón de aerobics, se irán sucediendo y mostrarán su coreografía que el resto deberá imitar. La coreografía se repetirá por lo menos 4 veces para que los demás la memoricen.</li> <li>Orientaciones didácticas: si el grupo es muy heterogéneo se organizarán según la movilidad y el tipo de de ambulación y cada uno de los jugadores buscará su propia coreografía que mostrará a los demás de su grupo y que estos deberán reproducir y/o adaptar.</li> </ul>	

NOMBRE   RECONOCIENDO LETRAS CON MI CUERPO		11
APRENDIZAJES ESPERADOS		COMPETENCIAS A DESARROLLAR
<ul style="list-style-type: none"> <li>• establece correspondencias entre escritura y oralidad al leer palabras y frases.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender</li> </ul>	
ASPECTOS A FAVORECER	RECURSOS	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• percepción</li> <li>• imaginación.</li> <li>• atención.</li> <li>• discriminación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• recursos y materiales: Letras de foamy. Imágenes de objetos que comiencen con cada una de las letras abordadas. Trozo de madera de 1 cm. De diámetro por 12 cm de largo (ó en su lugar un lápiz utilizándolo por la parte de la goma).</li> <li>• Lugar: salón de clases</li> <li>• Organización: grupal</li> </ul>	<p><b>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente elegirán las letras que se trabajarán en la sesión por ejemplo puede elegir las 5 vocales y 5 consonantes.</li> <li>• El docente colocará las letras en una superficie plana y vertical frente al alumno, a una distancia de 30 cm. Aprox. de él.</li> <li>• Le explicará al alumno que escribirá en su espalda una letra, la cual deberá identificar para luego señalar (y nombrar) de cuál se trata tomando como referencia aquellas que fueron colocadas frente a sus ojos. Luego se le presentarán 2 imágenes para que señale (ó mencione) cuál de los objetos que ahí aparecen comienzan con esa grafía.</li> <li>• Posteriormente el alumno con apoyo del maestro (si así se requiere).</li> <li>• Escribirá en la espalda de algún compañero la letra que guste de las que se encuentran pegadas en la superficie plana, para que éste nombre de cuál letra se trata. Y luego mencione una palabra que comience con dicha letra.</li> </ul>

NOMBRE   ESCRIBIENDO PALABRAS CON LOS DEDOS		12
APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• identifica diferencias y semejanzas entre plantas y animales. Estimulación táctil.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Exploración de la naturaleza y la sociedad de fuentes de información.</li> </ul>	
ASPECTOS A FAVORRECER	RECURSOS	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• incremento de vocabulario</li> <li>• atención.</li> <li>• memoria.</li> <li>• Percepción</li> <li>• Discriminación de imágenes</li> <li>• Clasificación por campos semánticos.</li> <li>• Estimulación táctil</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recursos y materiales: Tarjetas con imágenes y nombres de animales (oso, gato, perro, pato, cocodrilo, elefante, rinoceronte, mariposa) Lámina con abecedario</li> <li>• Lugar: salón de clases</li> <li>• Organización: grupal</li> </ul>	
DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente dará una breve introducción sobre el tema de "nombres de animales" cuestionando al alumno respecto a qué animales conoce (nombre), dónde viven y si sabe qué comen.</li> <li>• Luego se le explicará que se le irán presentando de una por una, imágenes de animales para identificar su nombre (recibiendo el alumno apoyo por parte del maestro si es que lo requiere).</li> <li>• Alternadamente a cada presentación, se le muestra una lámina con el abecedario para que el alumno señale, mencione ó ambas con qué letra comienza el nombre del animal observado.</li> <li>• Repasará con su dedo índice de la mano, el nombre del animal y luego lo hará con su dedo gordo del pie, cuestionándose luego si esa palabra es larga ó corta.</li> <li>• Finalmente el alumno ubicará de una por una las tarjetas de los animales según la columna a la que correspondan: cortos ó largos.</li> </ul>		

NOMBRE   ME EXPRESO SIN HABLAR		13
APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• identifica las características generales de los textos expositivos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender.</li> </ul>	
<b>ASPECTOS A FAVORRECER</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• incremento de vocabulario.</li> <li>• manejo de tecnologías.</li> </ul>	<b>RECURSOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recursos y materiales: Computadora, Lista con consignas</li> <li>• Lugar: salón de clases</li> <li>• Organización: grupal</li> </ul>	
<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se le explicará al alumno que la presente actividad pretende mostrar la importancia de la comunicación escrita, por lo que no hará uso del lenguaje verbal.</li> <li>• El docente le mostrará la computadora, explicándole que puede ser una herramienta a través de la cual se puede comunicar de manera escrita, no sólo con personas de su contexto sino de otras partes de su estado, país, ó del mundo. Al presionar cada tecla, el símbolo escrito ahí, aparecerá en la pantalla y puede formar palabras, frases y lo que le guste de escribir.</li> <li>• Luego se le explicará que se le indicarán algunas acciones para que las vaya realizando en la computadora. Localizar los números y letras que se le mencionen, luego responder a preguntas como por ejemplo ¿cómo te llamas? ¿Cuántos años tienes? ¿Cómo se llama tu maestro ó maestra? ¿Cuántos hermanos tienes? A las que el alumno pueda responder con un número ó una palabra.</li> <li>• Se puede concluir dictándole palabras cortas con las que el alumno ya tenga cierta familiaridad.</li> </ul>		

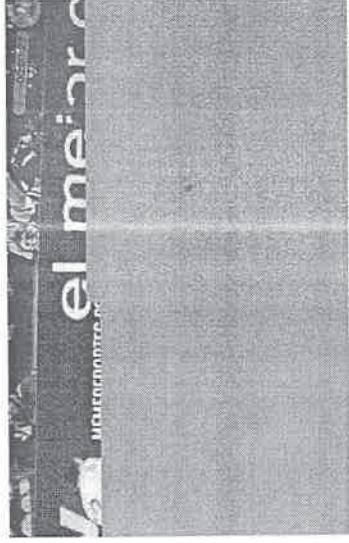
NOMBRE   CON LA BOCA Y CON LOS PIES		14
APRENDIZAJES ESPERADOS		COMPETENCIAS A DESARROLLAR
<ul style="list-style-type: none"> <li>• establece metas a corto y mediano plazo para obtener un mayor desarrollo en su aprendizaje</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Autorregulación y ejercicio responsable de la libertad.</li> </ul>	
ASPECTOS A FAVORRECER	RECURSOS	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• atención</li> <li>• percepción,</li> <li>• discriminación táctil</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• recursos y materiales: Computadora de escritorio ó portátil con mouse</li> <li>• Tarjetas con palabras</li> <li>• Palito de plástico ó madera con punta redondeada, aprox. del grosor de un lápiz.</li> </ul>	
DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. La primera parte de la actividad consiste en que el alumno realice acciones básicas para acezar a un documento de Word en la computadora con la ayuda de sus pies, mediante el manejo del mouse con ésta parte del cuerpo.</li> <li>2. Posteriormente ya que se encuentre en Word utilizando un auxiliar de plástico ó madera (sosteniéndolo con la boca) el alumno escribirá las palabras que el maestro le vaya mostrando en las tarjetas y posteriormente las que le vaya dictando, esto para practicar la escritura de ésta forma y además sirviendo como repaso de algún tema ya abordado.</li> </ol>		

NOMBRE   ATRAVESAR LA SELVA		15
APRENDIZAJES ESPERADOS		COMPETENCIAS A DESARROLLAR
<ul style="list-style-type: none"> <li>Propone diferentes acciones que puede realizar a través de su cuerpo u objetos, para el desarrollo de sus capacidades motrices</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrollar el cuerpo de manera espontánea, que le permitan fomentar, habilidades y destrezas motrices que favorezcan las posibilidades de movimiento de los alumnos</li> </ul>
ASPECTOS A FAVORRECER		RECURSOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>Equilibrio individual, esquema corporal, coordinación dinámica general. Conceptos espaciales, reflejos, simbolización, creatividad. Relación entre iguales, interacción grupal. Diversión, placer, confianza en uno mismo.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y Materiales: Distintos objetos que hagan las funciones de obstáculos (aros, bancos, Ruedas, tacos, cuerdas, raquetas, pelotas...).</li> <li>Lugar: Cualquiera (preferiblemente un gimnasio), patio de la escuela, parque.</li> <li>Organización: grupal</li> </ul>
DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD		
<ul style="list-style-type: none"> <li>En fila india con los objetos esparcidos por el suelo ir pasando de un obstáculo a otro sin tocar el suelo. Posteriormente Narrar una historia con respecto a las maniobras de equilibrio que han de realizarse para pasar el ejercicio recordando los movimientos que realizaron y hacerlos con mimica al momento que cuentan la historia.</li> </ul>		

NOMBRE	LOS SIAMESES CON BALÓN	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	RECURSOS	DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD
	<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Comparta experiencias con los demás y proponga nuevas reglas para favorecer el trabajo grupal en situaciones de juego.</li> </ul>	<b>ASPECTOS A FAVORRECER</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Equilibrio, velocidad, esquema corporal, coordinación dinámica general. Normas, capacidad de establecer estrategias. Relación entre iguales, cooperación, interacción grupal. Diversión, placer, autoestima, confianza.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresión y desarrollo de las habilidades y destrezas motrices a través del acatamiento de normas y reglas.</li> </ul>	 <p>En equipos de 6, 8 ó 10 niños. Consiste en realizar un recorrido de relevos por parejas llevando la pelota por la frente, los dos con las caderas..., siendo el equipo ganador el que antes finalice el recorrido sin trampas. Si se cae, se vuelve a comenzar donde se cayó.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Variantes: - Utilizar pelotas de distintos tamaños y texturas</li> </ul>

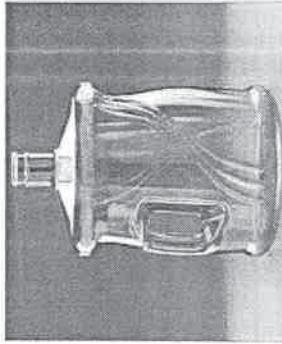
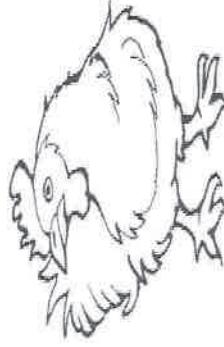
NOMBRE   TE CAMBIO EL PUESTO		17
APRENDIZAJES ESPERADOS		
COMPETENCIAS A DESARROLLAR		
• Identifica diferentes características del entorno a partir de las acciones que descubre con su cuerpo	•	• Expresión y desarrollo de las habilidades y destrezas motrices. A través de la coordinación dinámica del cuerpo, así como seguimiento de normas y reglas.
		<b>RECURSOS</b>
• Equilibrio, coordinación dinámica general, motricidad gruesa Orden, concentración Normas, organización.Diversión, sentimiento de pertenencia al grupo.	•	<ul style="list-style-type: none"> <li>• recursos y Material: Un banco sueco por equipo.</li> <li>• Lugar: Cualquiera. Patio de la escuela parque, jardín.</li> <li>• Organización: equipos de 6 a 10 personas.</li> </ul>
		<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>
• Grupos de 6-10 personas. Se sitúan frente a frente uno a cada lado del banco y a lo largo. Tratarán de intercambiar posiciones con el grupo de enfrente pasando y cruzándose sobre el banco sin caerse. Pueden hacerlo en diferentes posiciones (cucullias, de rodillas...)	•	
• Variantes: - Hacer competiciones de destreza y velocidad entre los equipos.		

NOMBRE	ENREDADOS (TWISTER)18	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
	APRENDIZAJES ESPERADOS	

<ul style="list-style-type: none"> <li>Propones distintos movimientos a partir de sus posibilidades en acciones estáticas y dinámicas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Manifestación global del esquema corporal por medio de las sensaciones corporales que proporcionan información sobre el mundo.</li> </ul>
<p><b>ASPECTOS A FAVORRECER</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Lateralidad, flexibilidad y elasticidad, esquema corporal. Conceptos espaciales. Relación entre iguales, autoestima. Diversión, descarga de tensión, autoestima.</li> </ul>	<p><b>RECURSOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y Material: 6 aros de diferentes colores y tamaños por grupo.</li> <li>Lugar: Cualquiera.</li> <li>Organización: Los aros repartidos en el suelo por grupos de 3 y sus miembros alrededor.</li> </ul>
<p><b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El maestro/a juega con una pareja de niños/as y le va dando instrucciones y van con el pie derecho en el aro pequeño, derecho en aro rojo... y los cuerpos se van entremezclando y formando posturas enredadas y divertidas. A partir de los 6 años, el director puede ser otro niño.</li> <li><b>Variantes:</b> - Realizar un tablero con en el juego real del que se deriva este ejercicio (Twister).</li> </ul>	

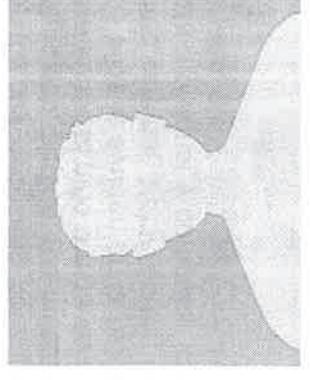
APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica sus segmentos corporales para establecer semejanzas con los demás y reconocerse dentro de la diversidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comunicación e interacción por medio de la expresión corporal con el fin de exteriorizar sensaciones y sentimientos.</li> </ul>
ASPECTOS A FAVORRECER	RECURSOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>Respiración, esquema corporal, coordinación, percepción visual. Imitación, imaginación, simbolización, expresividad. Relación entre iguales, cooperación, interacción grupal. Diversión, placer, autoestima, confianza, pérdida de la vergüenza</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y Material: Ninguno.</li> <li>Lugar: Cualquier.</li> <li>Organización: Por parejas, uno en cuclillas y el otro de pie. Uno es A y otro es B.</li> </ul>
DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	
<ul style="list-style-type: none"> <li>A se imagina que es un balón y que B lo está inflando. Cada vez que B sopla o espira, A inspira y se va hinchando hasta ponerse de pie y ocupar el máximo espacio y altura posible. Cambio de roles.</li> <li><b>Variantes:</b> - Limitar el sonido del balón hinchándose y el de la bomba.</li> </ul>	

APRENDIZAJES ESPERADOS		COMPETENCIAS A DESARROLLAR
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El alumno incremente la fuerza muscular, para aumentar el impulso y la precisión de movimientos finos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresión y desarrollo de habilidades y destrezas motrices finas</li> </ul>	RECURSOS
ASPECTOS A FAVORRECER		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recursos y Materiales: Mazorca de maíz, Chicharos, Tendedero, Pinzas para ropa, Trapitos o listones, Papel periódico recortado en media y un cuarto de página, Plastilina, Hoja de cartón, Masa para hacer tortillas</li> <li>• Lugar: aula de la escuela, casa</li> <li>• Organización: grupal.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manipulación de objetos, destreza fina, coordinación ojo mano</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recursos y Materiales: Mazorca de maíz, Chicharos, Tendedero, Pinzas para ropa, Trapitos o listones, Papel periódico recortado en media y un cuarto de página, Plastilina, Hoja de cartón, Masa para hacer tortillas</li> <li>• Lugar: aula de la escuela, casa</li> <li>• Organización: grupal.</li> </ul>	DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proporciona al alumno diversos materiales para que logre una coordinación fina que le ayude más adelante a tomar el lápiz adecuadamente, hacer trazos, colorear y recortar. Se sugieren acciones como: Desgranar un elote, Pelar chicharos. Colocar pinzas de ropa en el tendedero (se puede improvisar con un lazo colocado a la altura del niño para que alcance a poner la pinza). Tender trapitos o listones alternando los movimientos con las dos manos: con la mano izquierda coloca un listón, y con la derecha abre la pinza y la coloca. Arrugar papel periódico de diferentes tamaños.</li> <li>• Rasgar papel periódico. Amasar masa. Hacer diversas figuras con lodo. Realizar trazos sobre diferentes superficies: plastilina distribuida en un cartón, piso de tierra, etcétera. Jugar con masa o con lodo. Aplaudir de modo fuerte y suave.</li> <li>• Jugar con las palmas de las manos. Por ejemplo: Por aquí paso un caballo, con las patas al revés, si me dices cuántas tiene, te diré que 16. Uno, dos, tres...</li> </ul>	<p>• Proporciona al alumno diversos materiales para que logre una coordinación fina que le ayude más adelante a tomar el lápiz adecuadamente, hacer trazos, colorear y recortar. Se sugieren acciones como: Desgranar un elote, Pelar chicharos. Colocar pinzas de ropa en el tendedero (se puede improvisar con un lazo colocado a la altura del niño para que alcance a poner la pinza). Tender trapitos o listones alternando los movimientos con las dos manos: con la mano izquierda coloca un listón, y con la derecha abre la pinza y la coloca. Arrugar papel periódico de diferentes tamaños.</p> <p>• Rasgar papel periódico. Amasar masa. Hacer diversas figuras con lodo. Realizar trazos sobre diferentes superficies: plastilina distribuida en un cartón, piso de tierra, etcétera. Jugar con masa o con lodo. Aplaudir de modo fuerte y suave.</p> <p>• Jugar con las palmas de las manos. Por ejemplo: Por aquí paso un caballo, con las patas al revés, si me dices cuántas tiene, te diré que 16. Uno, dos, tres...</p> <p><i>Potencia sus habilidades con las manos</i></p>	

APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica sus segmentos corporales para establecer semejanzas con los demás y reconocerse dentro de la diversidad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Manifestación global de la corporeidad</li> </ul>
ASPECTOS A FAVORECER	RECURSOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>Atención, memoria, razonamiento, autoconfianza, nuevas formas de ejecución con el cuerpo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y Materiales: Tarjetas con dibujos de objetos comunes</li> <li>Lugar: aula de la escuela</li> <li>Organización: el grupo en dos equipos</li> </ul>
DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Prepara cinco o seis tarjetas con el dibujo de una piedra pequeña, una pluma de gallina, una pelota, un garrafón de agua, una piedra grande o varias imágenes que les sean conocidas. Organiza al grupo en dos equipos: muéstralos al primero la tarjeta con una ilustración, para que la imite con ademanes, y pide al otro equipo que adivine de qué se trata. El alumno puede utilizar uno o más objetos para representar; por ejemplo, una caja puede ser un coche, un palo puede representar una espada, etcétera. Si al niño se le dificulta la movilidad para representar, permítelle identificar los objetos mediante dibujos.</li> </ul>	  

APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
<ul style="list-style-type: none"> <li>Clasifica las plantas, piedras y animales a partir de sus características generales, como tamaño, color, lugar donde habitan y de que se nutren.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Exploración de la naturaleza, aprecio de sí mismo y de la sociedad.</li> </ul>
ASPECTOS A FAVORECER	RECURSOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>Semejanzas, diferencias, conocimiento de mundo, incremento de vocabulario</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>recursos y Materiales: hojas secas, verdes, palitos de árbol, piedras de diferentes tamaños, texturas, formas y colores.</li> <li>Lugar: parque, patio de la escuela etc.</li> <li>Organización: en equipos de tres a cinco personas.</li> </ul>
DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	<p>Se invita a los niños/as a dar un paseo al parque más cercano, u otro lugar al aire libre, teniendo la precaución de que estén en un entorno seguro en el que puedan jugar con tranquilidad. El maestro (a) los invita a recoger distintos elementos naturales a su alcance, transmitiendo el cuidado y respeto por la naturaleza, evitando que destrocen las plantas y orientando a que sólo recojan lo que se encuentra en el suelo como: hojas, flores, piedras pequeñas, semillas, etc., poniéndolas dentro de distintos envases de acuerdo a ciertos criterios de clasificación (baldes, canastitos o cajitas). Permitirá que toquen, manipulen y huelan estos elementos, pidiendo que nombrén algunas características como: tamaño, color, forma e indiquen cuáles tienen aromas y si son agradables o no. Se invita a los niños/as a regresar al Salón y que lleven algún "tesoro" de recuerdo, con el fin de utilizarlos en una actividad plástica que puedan llevar a su casa y mostrarla a sus padres. Se les preguntará si les gustó estar en contacto con la naturaleza, qué les gustó y por qué. Si el niño o niña tiene problemas para desplazarse o manipular objetos, es necesario llevarlo en su coche o silla de ruedas hasta el lugar en donde recolectarán los elementos de la naturaleza, pedirle que muestre o solicite lo que desea recoger, Pasárselo o ponérselo en las manos. Se puede llevar tapete para poner al niño o niña en el suelo y que desde allí intente recolectar objetos por sí mismo. Motivar a los compañeros para que ellos le ayuden en la recolección. También se pueden aprovechar este tipo de lugares para realizar ejercicios al aire libre como caminar, trotar, correr, rodar, jugar a la pelota y desplazarse con las ayudas técnicas que utiliza el niño/a (carrito). Se le insta a ordenar y comparar los distintos objetos recolectados, con apoyo y aplicando distintos criterios. (Forma, color, textura, tamaño, etc.</p>



NOMBRE   <b>EL INQUILINO</b>	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Controle sus habilidades motrices (lateralidad izquierda, derecha, arriba abajo) para reconocer lo que es capaz de hacer o aplicarlo en la vida cotidiana</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresión y desarrollo de las habilidades y destrezas motrices. Manejo de lateralidad y esquema corporal en relación a su persona.</li> </ul>
	<b>ASPECTOS A FAVORECER</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Lateralidad, velocidad, percepción auditiva. Reflejos, simbolización, imitación, normas. Relación entre iguales, interacción grupal. Diversión, placer, confianza en el grupo</li> </ul>	<b>RECURSOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>recursos y Material: Ninguno.</li> <li>Lugar: Cualquiera, patio de la escuela, parque, jardín.</li> <li>Organización: Por trios.</li> </ul>
		<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Cada trío es un apartamento, dos agarrados de las manos y otro en medio que será el inquilino. Los dos de los lados son las paredes. Uno se ha quedado sin apartamento. Para buscar sitio se obedece a la voz de "pared derecha", "pared izquierda" o "inquilino". Quienes estén haciendo el rol nombrado tienen que cambiar de apartamento, momento que aprovecha él para coger un sitio. Pero si dice "terremoto", todos deben cambiar y formar nuevos apartamentos. Continúa el juego quien se queda sin sitio. Si el grupo es muy numeroso, se eliminan los que se quedan fuera.</li> </ul>
		

NOMBRE   FESTIVALES DEPORTIVOS RECREATIVOS PARA DISCAPACITADOS MOTORES		24	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
APRENDIZAJES ESPERADOS	Identifica sus capacidades fisicomotoras y sus experiencias al participar en actividades cooperativas que le permiten adaptarse a las demandas de cada situación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresión y desarrollo de las habilidades y destrezas motrices.</li> </ul>	
ASPECTOS A FAVORECER	<p>Exaltar la <u>autoestima</u> y la <u>solidaridad</u> de los participantes Fomentar hábitos de salud, <u>disciplina</u>, compañerismo, cooperación, <u>responsabilidad</u>.</p> <p>Favorecer la integración, la comprensión y reconocimiento.</p>	<p>RECURSOS</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recursos y Materiales y recursos: balones, <u>redes</u>, conos, tablas, tizas, bastones, silbatos, cuerdas, aros, balas y banderas.</li> <li>• Lugar: patio de la escuela, lugares deportivos, parques.</li> <li>• Organización: grupal y escolar</li> </ul>	
DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo de la actividad: Se debe establecer de manera clara las formas de participación, así como las actividades a realizar, sistema de puntuación, materiales a utilizar, la organización general, premiación según el resultado y clausura del mismo, se debe de confeccionar un guión de acuerdo a lo que va a suceder en la actividad.</li> <li>• El festival deportivo requiere de una correcta coordinación y su planificación es más profunda por su complejidad, este brinda a la vez la mayor cantidad de ofertas y actividades posibles, de carácter libre u opcional, por tanto, cada actividad específica en el festival constituye en sí misma una sub. Área, debiendo estar previsto con antelación el sitio donde funcionará y las personas que lo atenderán teniendo siempre presente, la variedad y flexibilidad de las opciones.</li> <li>• Tareas: Actividades culturales, Excusiones recreativas, Maratón, recreativo, Simultánea de ajedrez, Tesoro escondido, Atletismo evento impulsión de la bala.</li> <li>• Levantamiento de pesas, Tiro deportivo.</li> </ul>			
NOMBRE	LANZAMIENTO DE SAQUITO	25	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
APRENDIZAJES ESPERADOS			

<ul style="list-style-type: none"> <li>Propone distintos movimientos a partir de sus posibilidades en acciones estáticas y dinámicas</li> </ul>	<p><b>ASPECTOS A FAVORRECER</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>patrones de movimiento tono muscular</li> <li>experiencias motrices, control postural</li> <li>Mejor brazo para lanzar...</li> </ul>	<p><b>RECURSOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Manifestación global de la corporeidad. Desarrollar el cuerpo con nuevas habilidades que permitan favorecer posibilidades de movimiento.</li> <li>Recursos y materiales: Se utiliza un saquito cosido en tela o lona de 10 x 15 cm. Y 150 gr. de peso. Esta relleno de granos (arroz...) Diana metálica tumbada en el suelo, con aros concéntricos de 162 cm. de diámetro.</li> <li>lugar: patio de la escuela, parque, gimnasio,</li> <li>organización: individual</li> </ul> <p><b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Lanzamiento de altura Se trata de lanzar el saquito lo más alto posible, por encima de un listón que nos indica la altura sobrepasada. El lanzador se coloca delante del listón en una línea que marca la zona de lanzamiento y dispone de 2 min. Para lanzar. El único requerimiento técnico es que en el momento de lanzar el cuerpo del lanzador esté en contacto con el cojín de la silla. Tras cada lanzamiento superado se eleva el listón unos 10 cm.</li> <li>Lanzamiento de precisión Se lanza desde una línea situada a 5 m. (chicos) y 3 m. (Chicas). Medidos hasta el centro de la diana La disposición de la silla es libre, según sus características hay lanzadores que lanzan de frente, otros de lado y otros de espaldas a la diana. Lanzamientos: 2 de prueba y 6 lanzamientos de competición. Si el saquito cae entre dos aros se anotará la puntuación del aro más pequeño. El auxiliar ayuda al lanzador, pero en ningún momento podrá darle instrucciones</li> <li>Lanzamiento con distancia Se trata de hacer llegar el saquito lo más lejos posible. Se marca una línea de lanzamiento y un sector de 60º como zona de caída. La posición para lanzar es libre pero siempre debe permanecer el cuerpo sobre el cojín de</li> </ul>
---	---	---

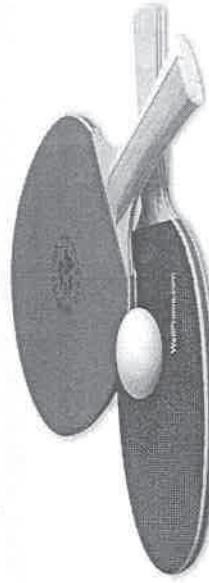
la silla. Cada lanzador dispone de 2 min. Para realizar su lanzamiento No se permite que los pies toquen el suelo y que se apoye en ellos para lanzar, por lo que habrá que fijar los pies al reposapiés con una correa para que estos no se muevan.

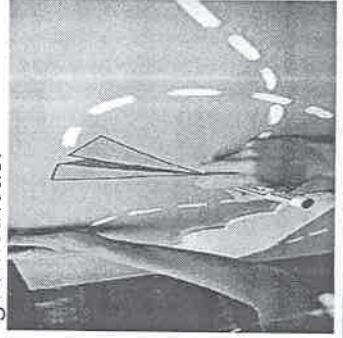
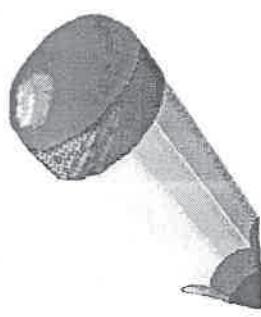


NOMBRE	PELOTA AL EMBUDO	26
APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Propone diferentes acciones que puede realizar con su</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Expresión y desarrollo de las habilidades y destrezas</li></ul>	

ASPECTOS A FAVORRECER	RECURSOS
<p>cuerpo u objetos, relacionadas al desarrollo de las capacidades perceptivo motrices</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recursos y materiales: 4 bancos suecos, pelotas de tenis, bastón de jockey (plástico)</li> <li>• Lugar: patio de la escuela, parque</li> <li>• Organización: Se puede jugar 1x1, 2x2 o 3x3 (variable).</li> </ul>
<p><b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conseguir un buen control de la postura en el lanzamiento de la bola, para lograr una buena base de equilibrio sobre la cual mejorar la precisión. Mejorar la coordinación de los brazos en el gesto de lanzamiento.</li> </ul>	

APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elabora formas de juego individuales y colectivas, poniendo a prueba lo que sabe que puede hacer y lo comparte con sus compañeros.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manifestación global de corporeidad que le proporcione destrezas motrices.</li> </ul>
ASPECTOS A FAVORECER	RECURSOS
<p>• Mejorar la percepción, Mejorar la precisión Mejorar velocidad de reacción</p> <p>• Desarrollo de la coordinación</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiales: Mesa de ping-pong, Caja de cartón, Pala con o sin velcro</li> <li>• Lugar: aula de la escuela</li> <li>• Organización: en parejas</li> </ul>
<p><b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b></p> <p>Se trata de introducir bolas de tenis de mesa en los orificios de distintos tamaños de una caja de cartón colocada encima de la mesa en el campo contrario como indica el dibujo. Se puede lanzar con la pala o con la mano. Pueden jugar dos jugadores al mismo tiempo aunque lanzando alternativamente. Los distintos orificios se puntuarán de forma diferente según su tamaño. Se puede pedir que la bola bote 1º en la mesa, en nuestro campo, en campo contrario...</p> <p><b>Variante:</b> se pega la mesa a una pared en la que hemos dibujado círculos de distintos tamaños y se juega de la forma descrita con la caja de cartón.</p>	

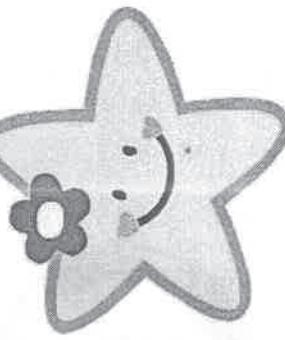


APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
<ul style="list-style-type: none"> <li>Propone diferentes acciones que puede realizar con su cuerpo u objetos, relacionadas al desarrollo de las capacidades perceptivo motrices.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresión y desarrollo de habilidades y destrezas motrices.</li> </ul>
ASPECTOS A FAVORECER	RECURSOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrollo de motricidad fina</li> <li>Atención</li> <li>Percepción</li> <li>discriminación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y materiales: crayones, gises, marcadores, Pinceles, Lápices, Bolígrafo.</li> <li>Lugar: suelo, pizarrón del salón</li> <li>Organización:</li> </ul>
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	
<ul style="list-style-type: none"> <li>El niño realizará trazos libres con distintos instrumentos, NOTA 1. Y con los materiales y sobre las superficies de la NOTA 2.</li> <li>El niño imitará los trazos que haga el profesor, siguiendo el orden de la NOTA 3.</li> </ul> <p><u>Nota 1:</u> El orden de los instrumentos a utilizar será el siguiente: de crayones, gises, marcadores, pinceles, lápices, bolígrafos.</p> <p><u>Nota 2:</u> Los materiales con que el niño realizará los trazos y las superficies sobre las que los realizará serán los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Materiales: Pintura, ceras, tizas y tinta (bolígrafos)</li> <li>Superficies: Sueño, papel de embalar, pizarrón, folios grandes, cuaderno</li> </ul> <p><u>Nota 3:</u> El orden de los trazos indicados será el siguiente: Rayas: horizontales, verticales, inclinadas, Curvas: arriba, abajo, derecha, izquierda, Cruces, aspas, paralelas, Líneas quebradas, Dibujos figurativos, Figuras geométricas.</p>	 

APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza los distintos grupos de patrones básicos de movimiento (locomoción, manipulación y estabilidad) dentro y fuera de la sesión para mejorar su desempeño motriz</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresión y desarrollo de habilidades y destrezas motrices</li> </ul>
ASPECTOS A FAVORECER	RECURSOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>Locomoción</li> <li>Atención</li> <li>Destreza motriz</li> <li>Manejo de esquema corporal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y materiales: una bola de estambre</li> <li>lugar: Espacio amplio llano, delimitado.</li> <li>organización: grupal</li> </ul>

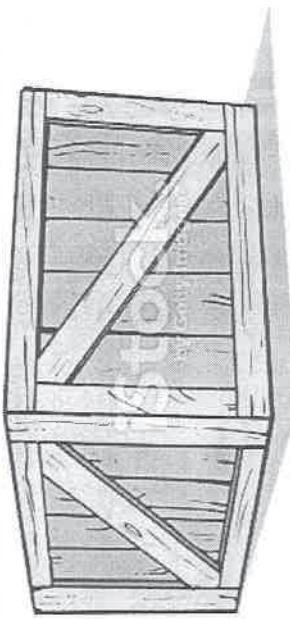
## DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

- El maestro sitúa a los alumnos formando un círculo separados entre sí por 1, 5 metros como mínimo y después le proporciona una bola de estambre un jugador que debe decir en voz alta al grupo a quien lo va a pasar agarrando un extremo de la lana. Y así sucesivamente hasta que todos los miembros del grupo estén unidos por la lana formando entre todos una estrella. Puede repetirse la acción hasta que se acabe la bola de hilo.
- El maestro deberá prestar atención si el estambre cae al suelo y en el caso de que se realice esta técnica con alumnos con gran afectación motriz en las extremidades superiores, expresarían el nombre a quien va a dirigirse el ovillo y el docente lo lanzará por ellos.

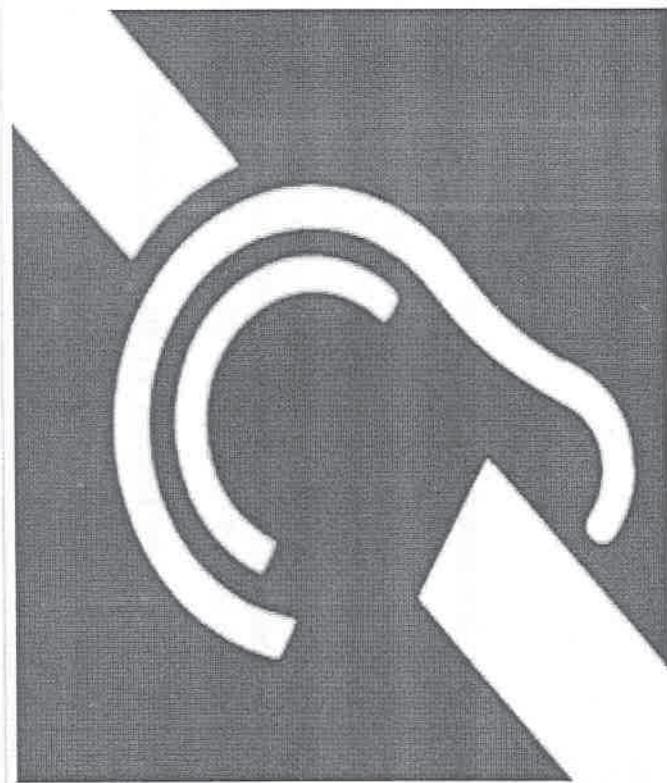


NOMBRE	BALON AL CAJON	30	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
--------	----------------	----	------------------------	----------------------------

<ul style="list-style-type: none"><li>Adapta sus habilidades a las circunstancias para incrementar sus posibilidades motrices</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Expresión y desarrollo de habilidades y destrezas motrices.</li></ul>
<p><b>ASPECTOS A FAVORECER</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>Habilidades motrices</li><li>Atención</li><li>Ubicación espacial</li></ul>	<p><b>RECURSOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>Materiales y recursos: pelotas de tenis, de goma, de gimnasia rítmica, etc. Cajón grande. Plinto, de altura variable.</li><li>Lugar: patio de la escuela</li><li>Organización: grupal e individual.</li></ul>
<p><b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b></p>	
<p>Como se juega: Se trata de realizar lanzamientos sobre un cajón grande de altura variable, sumando puntos por cada acierto.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Se puede diseñar el juego con diversas variantes: Lo jugadores se sitúan todos al mismo lado del cajón y a 3 ó más metros y realizan lanzamientos alternativos.Los jugadores contrarios se sitúan a ambos lados del cajón.</li><li>Situar entre los lanzadores y el cajón a los jugadores contrarios que tratarán de interceptar el lanzamiento.</li><li>Exigir que antes de entrar el balón en la caja de uno, dos o más botes Variar las distancias de lanzamiento y la altura y dimensiones del cajón.</li></ul>	



# Discapacidad Auditiva



NOMBRE	ELABORO UN ANUNCIO	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
	APRENDIZAJES ESPERADOS	1

<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica las características y la función de las frases publicitarias.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender.</li> </ul>
<b>ASPECTOS A FAVORECER</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Expresiones corporales y faciales.</li> <li>Confrontación de ideas</li> <li>Clasificar, atención.</li> </ul>	<b>RECURSOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y materiales: Cañón. Anuncios, Cartulina, marcadores e imágenes. Papel rojo y verde.</li> <li>Lugar: aula</li> <li>Organización: en binas y equipo de cinco personas</li> </ul>

#### DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

- Analís de anuncios publicitarios proyectados en el aula sin sonido darle énfasis a las imágenes.
- Posteriormente formar binas presentarles un cuadro o esquema para clasificar y asociar anuncios apoyado con imagen- texto
- Forma equipo de cinco personas para que a partir de una frase publicitaria que se les entregue dramatizar para presentársela a sus compañeros utilizando solo mimica, expresiones corporales y faciales. Confrontar ideas comentarios si comprendieron el mensaje publicitario, si se les hizo difícil expresarse solo con expresiones corporales, el alumno con discapacidad auditiva clasificara anuncios apoyado en imágenes según los fines de acuerdo a sus conocimientos previos con color verde si le parecen buenos y color rojo si le parecen malos.
- Por ultimo realizar anuncios publicitarios con la técnica collage para expresar sus ideas, con la finalidad de publicarlo en el contexto escolar.



<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica la función de los reglamentos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas.</li> </ul>
<p><b>ASPECTOS A FAVORECER</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Expresiones, Semántico, Pragmático</li> <li>Atención, razonamiento, memoria, clasificar, análisis</li> </ul>	<p><b>RECURSOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y materiales: Imágenes, Alfabeto dactilológico, Cuentos, Revistas, Color rojo-verde, Papel bond, marcadores y colores.</li> <li>Lugar: aula</li> <li>Organización: individual</li> </ul>
<p><b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Indagar conocimientos previos sobre reglas establecidas, rutinas en casa a través de (lenguaje oral, expresiones corporales, imágenes y dactilología).</li> <li>Narrar un cuento que promueva reglas, eligiendo historias donde el niño haya vivido situaciones similares en el contexto familiar (el cuento se contara con imágenes secuenciadas del cuento para que el alumno comprenda el mensaje).</li> <li>Realizar preguntas del cuento (apoyadas en expresiones faciales y corporales, lenguaje oral, lengua de señas mexicanas, y dos opciones de respuesta para el alumno apoyado en imágenes para que el de la respuesta a partir del elegir una).</li> <li>Los alumnos individualmente realizaran dibujos del cuento que les hayan parecido significativos.</li> <li>Clasificar acciones negativas y positivas apoyadas con imágenes asignándole un color a cada una y una seña (se realizará a través de imágenes color rojo acción negativa y colocar el dedo el pulgar hacia abajo, acciones positivas color verde y el dedo pulgar hacia arriba).</li> <li>Llegar acuerdos sobre las reglas del aula apoyadas en recortes de revistas basadas en expresiones para apoyar la comprensión del alumno con discapacidad auditiva.</li> <li>Formar binas para jugar un memoria con acciones que se llevaran a cabo en el reglamento escolar.</li> <li>Por último realizar un concurso por equipo de reglamento áulico basado en todas las actividades realizadas anteriormente, imágenes, acciones etc., el cual los analizaran y discutirán para utilizar el que sea más favorecedor para el alumno con discapacidad auditiva y que le sea más funcional.</li> </ul>	

<p><b>NOMBRE</b></p>	<p><b>CONTANDO Y JUGANDO</b></p>	<p><b>COMPETENCIAS A DESARROLLAR</b></p>
		<p>3</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Calcula el resultado de problemas additivos planteados de forma oral con resultados menores que 30.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resolver problemas de manera autónoma.</li> </ul>
<p><b>ASPECTOS A FAVORECER</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresión oral, clasificar, acomodar, seriar, conteo, razonamiento, adición, sustracción.</li> </ul>	<p><b>RECURSOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recursos y materiales: Material concreto y loterías, Hojas marcadores, Fichas, imágenes y fichas</li> <li>• Lugar: aula</li> <li>• Organización: binas, equipos</li> </ul>
<p><b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b></p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar conteo oral de objetos que hayan en el aula regular (apoyadas el conteo oral con el lenguaje de señas mexicano)</li> <li>• Formar figuras de forma libre con canicas, palos, piedras etc. a partir de ir mencionando realizar figura con 4 piedras, con 9 piedras, 15 piedras, 2 piedras 5 palos y dos canicas, después de formar la figura contar cuantas piezas utilizaron. Y así sucesivamente con diferentes variaciones. (el alumno con discapacidad auditiva será monitoreado por un compañero, se utilizará el LSM, material concreto, expresiones corporales y faciales.)</li> <li>• Formar binas para jugar lotería de colecciones pequeñas con base en su cardinalidad (presentar el número y la imagen apoyado con imagen de lengua de señas).</li> <li>• Jugar al gato, la finalidad es ir contando y sumando juegos ganados por equipos.</li> <li>• Jugar la actividad la granja, entregarle a cada niño una hoja y fichas simulando que la hoja es el establo y las fichas los animales, se contara una historia ejemplo en la granja del tío Pablo compraron 5 cerdos, los niños tendrán que poner 5 fichas en la hoja, al tío se le ocurrió vender los cerdos los niños quitaran las ficha y compro 10 vacas, 2 patos 3 pavos los niños tendrán que poner 15 fichas. (el alumno con discapacidad auditiva será monitoreado, se le irán mostrando las imágenes y el número).</li> <li>• Cantar el coro la granja del tío Pablo (utilizar dibujos para secuenciar la canción, utilizar LSM)</li> <li>• Jugar el rincón de número (trampados donde quebraran pequeñas piñatas que elaboraron con anterioridad dando la forma de números, si quieren la billetera un número 8 tendrán que salir 8 objetos y así sucesivamente con las demás piñatas.</li> <li>• Por último realizar pequeñas sumas apoyadas de material concreto.</li> </ul>	

NOMBRE	JUEGO DE PALABRAS	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica y emplea rimas en la escritura de trabajos y usa juego de palabras</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aspectos a FAVORRECER</li> <li>Comprensión de lenguaje oral y escrito.</li> <li>Semántico</li> <li>Pragmático</li> <li>Sintáctico</li> <li>Atención</li> <li>memoria</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender.</li> </ul>
			<p><b>RECURSOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>recursos y materiales: Ruleta, Imágenes y secuencias, Materiales diversos, Hojas, marcadores, crayolas y colores.</li> <li>Lugar: aula</li> <li>Organización: en equipos dependiendo de la cantidad del grupo.</li> </ul>
			<p><b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Con el apoyo de una ruleta con diferentes apartados crucigrama, lotería, adivinanzas, sopas de letras y trabajos formar 5 equipos:</li> <li>Indagar conocimientos previos sobre lo que saben de cada uno de los juegos de palabras como se juega y sus reglas , a partir de pasar por turnos uno de los representantes del equipo para darle a la ruleta y de acuerdo al apartado que les toco por equipo explicaran lo que saben del juego de palabras que les toco (cada apartado de la ruleta llevara el nombre escrito, imagen y LSM) Para reforzar sus conocimientos previos con apoyo del docente se acataran dudas sobre las actividades de juegos de palabras.</li> <li>Después por equipo tendrán que realizar una actividad donde pongan en práctica el juego de palabras que les toco a partir que requieren(el alumno con discapacidad auditiva participara en su equipo a partir de realizar las imágenes que se requieran de acuerdo al juego de palabras )</li> <li>Posteriormente mostrarán sus juegos de palabras el cual tendrá que llevar instrucciones de cómo se juega por escrito, pasó por paso apoyado en una secuencia de imágenes y LSM.</li> <li>Se llegara a un acuerdo que cada día de la semana se jugara una actividad del juego de palabras que realizaron (se preguntara apoyado de expresiones faciales, corporales etc. se escribirán los acuerdos con una secuencia según el orden.</li> <li>Por último se realizará un compendio de todas las actividades de juego de palabras dirigido a alumnos con discapacidad auditiva.</li> </ul>

NOMBRE	REPARTO Y COMPARTO	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
APRENDIZAJES ESPERADOS	ASPECTOS A FAVORECER	RECURSOS
• Produce, lee y escribe números hasta de cuatro cifras.		• Comunicar información matemática
• Conteo oral	• Atención	• recursos y materiales: Dulces variados. Sartén o bolsa, Lotería e imágenes y fotos, Fichas azul y rojo, Gis azul y rojo
• Memoria	• razonamiento	• Lugar: aula
		• Organización: grupal y en equipos
DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• La primera adecuación con el alumno con discapacidad auditiva se dará a partir de trabajar solo la producción, lectura y escritura de números de dos cifras.</li> </ul>		
• Como actividades de apertura se trabajaran conjuntos.		
• Conjunto de dulces se utilizaran diferentes tipos de dulces, posteriormente se colocaran los dulces en un sartén o bolsa transparente. Dejar que los niños tomen diferentes dulces y creen variadas combinaciones de diferentes cantidades, después se contaran de cuantas unidades formaron su conjunto o si hay montones de 10 que formen decenas (el alumno manipulara los dulces, formara y contara con algunas emisiones orales apoyado con el LSM y monitoreo constante).		
• Jugar la lotería de asociación de unidades y decenas donde las tarjetas tendrán imágenes significativas para el niño con d.a ejemplo miembros de su familia si son 5 se toma la foto, entonces al momento de echar las cartas el conductor dirá 5 unidades y se pondrá la ficha en la foto de la familia del niño, y así sucesivamente con demás situaciones.		
• Darle un color a cada valor rojo a las decenas, azul a unidades, posteriormente jugar a la tiendita con fichas de color rojo y azul, donde el alumno tendrá que manipular al comprar en la tiendita. Ejemplo si compra una paleta tendrán que dar 8 fichas azules un lápiz de 12 una ficha roja y dos azules(el alumno será monitoreado por un compañero al momento de comprar y se adecuara la cantidad apoyado en LSM)		
• Por último jugar el destino de los números, se formaran dos equipos con todos los integrantes del grupo, después se acomodaran cada grupo en un espacio determinado, el guía o docente en cada cuadro de los 2 equipos pondrá una "d" decenas con color rojo "u" unidades color azul. Posteriormente el guía expresara oralmente una cantidad apoyada de imagen, los niños tendrán que formar la cantidad correcta y formarse rápidamente ejemplo 5 se tendrán que acomodar 5 niños en las unidades, 18 una persona en la d que vale 10 y 8 en unidades y así sucesivamente con varias cantidades.		

NOMBRE		DIRECTORIO TELEFONICO		COMPETENCIAS A DESARROLLAR	
APRENDIZAJES ESPERADOS		ASPECTOS A FAVORRECER		RECURSOS	
• Identifica la utilidad del orden alfabetico.				• Identifica las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas.	
• Favorecer las habilidades comunicativas- lingüísticas		• Interés		• Recursos y materiales: Imágenes, hojas blancas y tijeras y alfabeto dactilológico, Botes, pelota, Fotografías, cartulina hojas de colores y marcadores.	
• Despertar interés en investigar		• Despertar interés en investigar		• Lugar: aula	
•		•		• Organización: en binas y equipo de cinco integrantes	
DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD					
<ul style="list-style-type: none"> <li>Indagar conocimientos previos sobre algunos textos, libros, revistas que estén acomodados por orden alfabetico (el niño con discapacidad auditiva se le preguntara con material concreto apoyado del lenguaje de señas mexicanas (LSM) con preguntas cortas y respuesta donde tendrá que elegir de dos opciones la respuesta correcta, ejemplo mostrarle un directorio telefónico y una revista.</li> <li>Presentar diferentes animales con los que el alumno haya tenido experiencias previas significativas y que sean de su agrado e interés para a partir de imágenes, mostrarle de 5 a 10 animales dándole énfasis a la letra con que comienzan los nombres de los animales con un color llamativo, posteriormente según se irán presentando uno por uno los animales decir el sonido onomatopéyico para que el alumno con discapacidad auditiva lo imite.</li> <li>Después se formaran binas inmediatamente se les entregara una copia con el nombre de los animales la imagen la dactilología y una hoja en blanco, donde tendrán que recortar y acomodar los animales en orden alfabetico cuando terminen entre todo el grupo irán presentara sus trabajos y observando si están acomodados las imágenes correctamente de acuerdo al alfabeto (el alfabeto para basarse estará diseñado con la imagen el nombre y dactilología de cada fonema.</li> <li>Forma equipos de 5 personas, para jugar la actividad el alfabeto bolíche, cada uno de los botes tendrá la imagen, palabra y dactilología. Posteriormente por turnos uno de los integrantes del equipo tendrá que tumbar los botes inmediatamente según los que se hayan caido se llevaran a un espacio determinado para acomodarlos por orden alfabetico y así sucesivamente con los demás equipos.</li> <li>Por último como producto final dentro del proyectos es realizar un directorio telefónico se realizará al traer como trabajo a casa investigar dirección, teléfono etc. con sus padres, se continuara la actividad en clase al acomodar en el directorio los nombres de los niños según el orden alfabetico (para que el alumno de discapacidad auditiva comprenda el directorio en cada apartado llevara el nombre del alumno su fotografía y con dactilología.</li> </ul>					

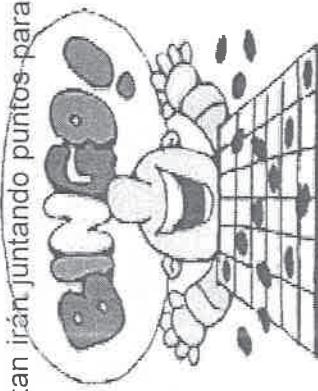
NOMBRE   SECUENCIAS	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza la información registrada en notas para dar cuenta de un proceso observado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprensión del lenguaje oral y escrito</li> <li>Confrontación de ideas</li> <li>análisis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Analizar la información y emplear el lenguaje para la toma de decisiones.</li> </ul>
		<p><b>RECURSOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>recursos y materiales: Rompecabezas de secuencias, Imágenes de procesos, Leche, bolsas, liga hielo, sal de grano, azúcar y chocolate en polvo. Papel bond, marcadores etc.</li> <li>Lugar: aula</li> <li>Organización: individual y en equipo</li> </ul>
<p><b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b></p> <p>Los alumnos individualmente formaran secuencias de tres partes de rompecabezas, ejemplo ensamblar el 1, 2,3 o ensamblar un bebe, joven y anciano o un gusano, oruga y mariposa.(el niño con discapacidad auditiva será monitoreado por el docente y se le entregaran secuencias significativas para el donde haya tenido experiencias previas. Posteriormente se mostrara el proceso de la mariposa con imágenes secuenciadas y numeradas, los alumnos tendrán que hacer anotaciones con lo que observaron en las imágenes (el niño con discapacidad auditiva dibujara la secuencia y realizará anotaciones de acuerdo a sus habilidades.</p> <p>Después se trabajara la actividad de realizar nieve la adecuación es dar las instrucciones oralmente apoyadas en secuencia de imágenes de como se hace la nieve paso por paso y LSM. (El alumno se involucrara al ayudar al docente al momento de preparar la nieve al darle los ingredientes basándose en las imágenes)</p> <p>Repartir la nieve y degustar solo con la lengua para favorecer la movilidad de la lengua.</p> <p>Confrontar ideas si el hacer nieve es un proceso donde tendrán que escribir las secuencias en un papel bond (el alumno se expresara al escribir sí o no.</p> <p>Por último por equipos expondrán un proceso analizado en clases (el alumno con discapacidad auditiva apoyara a su equipo al realizar dibujos del proceso que presentara su equipo.</p>		



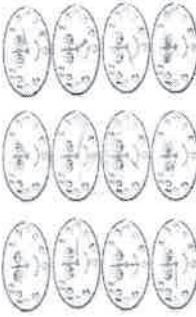
NOMBRE	LOTERIA DE ADJETIVOS	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Selecciona palabras o frases adjetivas para elaborar descripciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analizar la información y emplear el lenguaje para la toma de decisiones.</li> </ul>
	ASPECTOS A FAVORECER	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilización de signos de compañeros y docentes</li> <li>• Atención</li> <li>• Razonamiento</li> <li>• Memoria</li> <li>• Manejo de esquema corporal</li> </ul>	<p><b>RECURSOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recursos y materiales: Alfabeto dactilológico, Lotería de adjetivos y fichas, Fruta.</li> <li>• Lugar: aula</li> <li>• Organización: grupal</li> </ul>

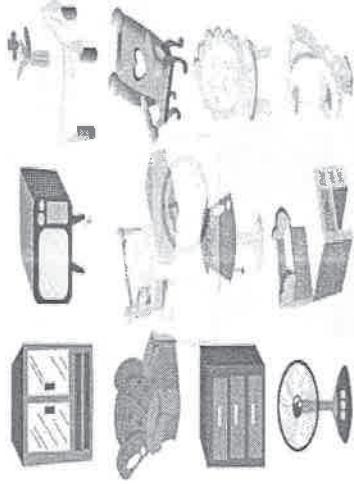
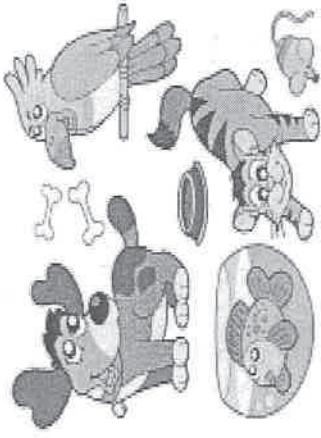
## DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

- Como primera adecuación el alumno solo identificara palabra o frases adjetivas a partir de diferentes actividades:
- Con los nombres de los compañeros se trabajara una característica muy distintiva , para establecer un código de comunicación convencional al realizar con dactilología la primera letra de su nombre con su característica ejemplo Angélica es muy sonriente se realizará la seña "a" con dactilología se puede sonreír y así sucesivamente con todos los integrantes del grupo incluyendo los maestros.
- Trabajar lotería de adjetivos al mencionar la característica y el nombre de los que integran el grupo la tarjeta tendrá la fotos y las carta el adjetivo y el nombre, el docente al echar las cartas tendrá que decir el nombre oralmente mostrando la carta apoyado de la dactilología que anteriormente se trabajó con el grupo.
- Posteriormente a través de mímica identificar de que alumno, es el que están imitando si aciertan irán juntando puntos-para que se les dé un dulce sano una (fruta).



NOMBRE	ESPACIO Y TIEMPO	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	9
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Resuelve problemas que implican el uso del calendario (meses, semanas, días).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comunicar información matemática.</li> </ul>	
		<b>ASPECTOS A FAVORECER</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Uso y manejo de sistemas aumentativos de comunicación convencionales</li> <li>Espacio y tiempo</li> <li>Manejo esquémico corporal</li> </ul>	<b>RECURSOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y materiales: Calendario e imágenes, Hoja grafica, Tablero de comunicación.</li> <li>Lugar: aula, patio, parque</li> <li>Organización: individual, sub grupal</li> </ul>	
			<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se trabajara a través de cuentos donde se involucre ubicarse en espacio y tiempo.</li> <li>Primero se contara el cuento la cita al doctor donde se utilizará un calendario adecuado con números ,dactilología y LSM a partir de diferentes situaciones del cuento se tendrán que ir ubicando en el calendario al pasar los alumnos por turnos ejemplo. El sábado 3 de enero la señora Eva fue al doctor (buscar el mes enero y señalar el sábado 3) después de examinarla le volvió a dar cita dentro de dos meses el 25 (tendrán que señalar el mes de marzo y el 25) etc. (al alumno con discapacidad auditiva se realizará una secuencia de imágenes del cuento)</li> <li>Después se les entregara una hoja con los días de la semanas tendrán que escribirán las actividades que realizan cada día, lo mostrarán al resto del grupo de forma oral y mímica. (el alumno solo graficara la semana con fotos de lo que realiza diariamente para que le sea más significativo al basarse en experiencias vividas). Para finalizar la actividad se reforzara al practicar los días de la semana y los números hasta el 30 en lenguaje de señas.</li> <li>Realizar un tablero de comunicación con la ayuda de los compañeros incluyendo calendario días importantes de cada mes y hechos importantes familiares. (el alumno utilizará el tablero como un sistema aumentativo de comunicación)</li> </ul>	



NOMBRE	COMPRENDO Y APLICO	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Selecciona materiales de lectura e identifica información para ampliar su conocimiento sobre un tema.</li> </ul>	<b>ASPECTOS A FAVORRECER</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Incremento de vocabulario a través de ampliar conceptos.</li> <li>• Análisis</li> <li>• Búsqueda de información</li> </ul>	<b>RECURSOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recursos y materiales: hojas de papel, marcadores, pegamento, tijeras.</li> <li>• Lugar: aula.</li> <li>• Organización: equipo de cinco personas</li> </ul> <p><b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Discusión para seleccionar un tema de interés y elaborar un álbum de animales, carros, sombreros etc. (es importante indagar cuales son los temas de interés del alumno con discapacidad auditiva para contemplarlo en la toma de decisiones)</li> <li>• Formar equipos de 5 personas al azar se les entregara el tema que tendrán que investigar (la adecuación realizada se dará a través de ampliar temas de manera concreta ejemplo si les tocó el tema de carros investigaran tipos de carros, colores, marcas etc. por apartados y lo expondrán al resto de los compañeros mostrando las imágenes practicando a la par el lenguaje de señas la palabra carro, colores etc. Y así sucesivamente con los otros temas analizados.</li> <li>• Posteriormente hacer el compendio de información para formar el álbum que servirá al niño con discapacidad auditiva como tablero de comunicación al reforzar temas complejos que se vean en clase.</li> </ul>  

## NOMBRE | LOS COLORES

## APRENDIZAJES ESPERADOS

Describe, reproduce y crea situaciones formadas con objetos o figuras de diversos colores.

## ASPECTOS A FAVORRECER

- Manejo de colores, percepción, atención, memoria.

11

## COMPETENCIAS A DESARROLLAR

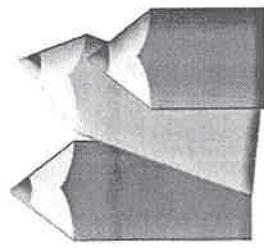
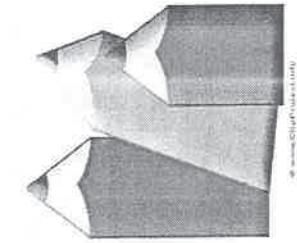
Resolver problemas de manera autónoma, manejar técnicas eficientemente.

## RECURSOS

recursos y Materiales: Playeras de varios colores, tarjetas de colores  
 Lugar: en todo lugar, (patio, aula, etc.).  
 Organización: de manera grupal, y binas.

## DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

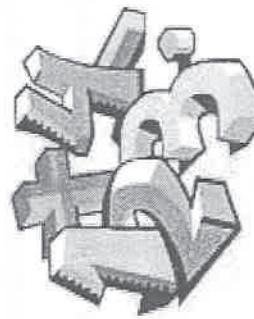
- Los alumnos se van desplazando por la pista.
- El profesor dice un color y los alumnos deben seguir a aquel alumno o alumna que tenga el color de camiseta dicho por el profesor. Este puede usar tarjetas de diferentes colores de manera que, cuando diga un color, sacará al mismo tiempo una tarjeta observando que mostro el maestro.
- Apoyar al alumno con discapacidad auditiva, llamando su atención para que vea la nueva indicación.



12

NOMBRE	LOS NUMEROS	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modela y resuelve problemas de adición y sustracción con distinto significado</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Validar procedimientos y resultados, manejar técnicas eficientemente</li> </ul>
		<b>ASPECTOS A FAVORECER</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Manejar concepto de número, correspondencia uno a uno, concepto de adición y sustracción.</li> </ul>	<b>RECURSOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recursos y Materiales: ninguno</li> <li>• Lugar: patio de la escuela</li> <li>• Organización: grupal</li> </ul>
			<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>

- Los alumnos se van desplazando por la pista.
- El profesor le hará las señales de forma visual. Previamente y de forma individual, le explicará la correspondiente asociación del número con la acción.
- El profesor dice un número y los alumnos deben agruparse en función de dicho número. Esta actividad se puede complicar añadiendo sumas y restas.
- El profesor, a la vez que dice el número con la voz, lo señala también mediante los dedos de la mano para que el alumno lo vea.



NOMBRE		BLANCOS Y NEGROS	13
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>		<b>COMPETENCIAS A DESARROLLAR</b>	
• Identifica sus segmentos corporales para establecer semejanzas con los demás y reconocerse dentro de la diversidad		• Manifestación global de la corporeidad y la importancia de sus posibles utilizaciones de la vida cotidiana	
<b>ASPECTOS A FAVORECER</b>		<b>RECURSOS</b>	
• Lateralidad definida, ubicación espacial, integración social, trabajo colectivo		• Recursos y Materiales: ningún material • Lugar: patio de la escuela • Organización: grupal	
<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Formar Dos filas de igual número de alumnos mirando en distinta dirección.</li> <li>• Una fila son blancos y otros negros.</li> <li>• El grupo designado por la orden del profesor corre a salvarse y el otro persigue hasta llegar a la marca establecida previamente.</li> <li>• El profesor le hará las señales de forma visual, levantando un brazo para uno u otro lado (representando esto "blanco" o "negro")</li> </ul>			

NOMBRE AL GATO Y AL RATON		COMPETENCIAS A DESARROLLAR
APRENDIZAJES ESPERADOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica diferentes características del entorno a partir de las acciones que descubre su cuerpo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresión y desarrollo de las habilidades y destrezas motrices.</li> </ul>
ASPECTOS A FAVORECER	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fuerza,</li> <li>resistencia,</li> <li>atención,</li> <li>percepción</li> <li>agilidad, destreza</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>recursos y Materiales: ninguno</li> <li>Lugar: patio de la escuela</li> <li>Organización: grupal</li> </ul>
DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Los alumnos sentados en círculo, un alumno se la queda (y será el ratón).</li> <li>Deben correr alrededor del círculo y tocar a alguno de los que están sentados. Este (que representará el gato) se levantará y deberá ir a por él.</li> <li>Tienen que dar dos vueltas y el ratón debe evitar ser pillado por el gato, teniéndose que sentar en el hueco que ha dejado.</li> </ul>		



**NOMBRE****ME LLAMO Y ME GUSTA**

- **APRENDIZAJES ESPERADOS**
  - Adapta el lenguaje para hacerse entender
- **ASPECTOS A FAVORECER**
  - Comunicarse con otras personas, incrementar diversas formas de comunicación

**DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD**

- En grupos de cinco o seis, uno comienza diciendo "me llamo... (Y dice su nombre) y me gusta.... (Y dice algo que le guste hacer)".
- El siguiente dice el anterior y posteriormente el suyo, y así sucesivamente deben ir recordando el nombre y la acción.
- En este caso, los alumnos sin discapacidad auditiva acompañarán sus palabras mediante gestos para que el alumno con este tipo de dificultad pueda entenderlo.
- Este alumno, lógicamente tendrá que expresarse mediante gestos, por lo que será importante que los demás estén atentos a lo que quiere decir.

15

- **COMPETENCIAS A DESARROLLAR**
  - Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender
- **RECURSOS**
  - recursos y Materiales: ninguno
  - Lugar: en todo lugar
  - Organización: en grupo de cinco o seis personas.



NOMBRE	LOS ANIMALES	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza unidades arbitrarias de medida para comparar, ordenar, estimar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comunicar información matemática, procedimientos y resultados.</li> </ul>
	ASPECTOS A FAVORRECER	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memoria, razonamiento, descripción de imágenes, atención.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y Materiales: dado, tarjetas de animales.</li> <li>Lugar: patio de la escuela</li> <li>Organización: en grupos de seis</li> </ul>
DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD			

- En grupos de seis, se realiza la asociación de un número con un animal (cada alumno).
- Al comienzo cada uno representará su animal (sólo mediante gestos) que haya elegido y todos deben intentar memorizarlo.
- Una vez hecho esto, se lanzará un dado y en función del número que haya salido, todos deben realizar el animal correspondiente mediante gestos.
- Quien falte hacer un baile dentro del grupo. Igualdad, pero entre el profesor y/o compañeros hay que explicarle previamente en qué consiste el juego, de una forma más individualizada.

**NOMBRE** ADIVINA QUE TENGO**APRENDIZAJES ESPERADOS**

- Selecciona información para ampliar su conocimiento de un tema por medio de la expresión corporal.
- Represente una idea, un objeto o una situación por medio de la expresión corporal, gestual o mímica, atención, memoria, razonamiento.

**ASPECTOS A FAVORECER**

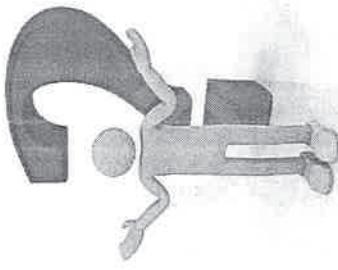
- Recursos y Materiales: Ilustraciones de una mesa, un Gallo, un perro, una persona oficios (bombero, policía, chofer etc.) Ropa de los papás, de los hermanos, papel crepé, Periódico.
- lugar: aula del la escuela, hogar, parque
- organización: de manera grupal

**DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD**

- El niño representa objetos o personajes que se pueden encontrar en la escuela, el hogar, el mercado, el parque, el dispensario, utilizando movimientos o ademanes con su cuerpo; por ejemplo, una pelota, una mesa, un animal o a una persona, una caja muy pesada, una bolsa que no pesa.
- El resto de los compañeros tratarán de identificar el personaje o la situación que representa.
- Posteriormente los demás compañeros también realizaran la representación y el tratará de identificar la situación.

**Variante:** Adivina quién soy

- Reúne ropa diferente que hayas recopilado en la comunidad, indica a los alumnos que jugarán a disfrazarse y a adivinar de quién se puso el disfraz.
- Forma dos equipos con los alumnos; uno se va a disfrazar y el otro deberá adivinar quién es.

**17****COMPETENCIAS A DESARROLLAR**

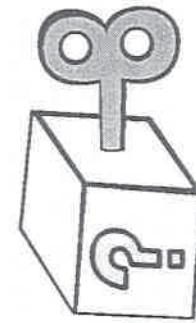
- Identificar las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas

**RECURSOS**

- Recursos y Materiales: Ilustraciones de una mesa, un Gallo, un perro, una persona oficios (bombero, policía, chofer etc.) Ropa de los papás, de los hermanos, papel crepé, Periódico.

- lugar: aula del la escuela, hogar, parque
- organización: de manera grupal

NOMBRE	ADIVINA QUE TRAIGO	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
<ul style="list-style-type: none"> <li>Discrimina información a partir de un propícto definido, a través del cuerpo</li> </ul>	<b>ASPECTOS A FAVORRECER</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Represente una idea, un objeto o una situación por medio de la expresión corporal, gestual o mímica.</li> <li>Atención, memoria, razonamiento</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Analizar la información y emplear el lenguaje para la toma de decisiones</li> </ul>	<b>RECURSOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y Materiales: tarjetas piedras de varios tamaños, plumas de varios colores y tamaños, botellas de agua.</li> <li>Lugar: aula de la escuela, patio</li> <li>Organización: organizar el grupo en dos equipos</li> </ul>
<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Prepara 5 o 6 tarjetas con el dibujo de una piedra pequeña, una pluma de gallina, una pelota, un garrafón de agua, una piedra grande.</li> <li>Organiza al grupo en dos equipos, al primero muéstrale la tarjeta con la ilustración para que la limite con ademanes, y el otro equipo deberá adivinar de quién se trata. Un equipo representa la acción con un juguete imaginario. Por ejemplo, jugar con un cochecito representado por una caja o un avión por un palo; una muñeca, por un trapo enrollado, para que el segundo equipo adivine con qué están jugando.</li> <li>El niño con discapacidad auditiva para adivinar puede utilizar señas, o bien señalar el dibujo correspondiente, para lo cual es necesario colocarle en un tablero dos o tres opciones para que seleccione la respuesta correcta.</li> <li>El alumno puede utilizar uno o más objetos para representar; por ejemplo, una caja puede ser un coche, un palo puede representar una espada.</li> </ul>			



NOMBRE LA CAJA MAGICA		19
APRENDIZAJES ESPERADOS		COMPETENCIAS A DESARROLLAR
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Selecciona información para ampliar su conocimiento de un tema</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La imagen mental de los objetos y pueda reconocer formas, tamaño y grosor de los objetos, utilizando únicamente el tacto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Emplear el lenguaje como instrumento para comunicarse y aprender</li> </ul>
<b>ASPECTOS A FAVORECER</b>		<b>RECURSOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recursos y Materiales: Bolsa o caja de objetos: lápiz, cepillo, borrador, pelota, palitos, piedras, semillas, manzana, lápiz, cuchara, coche, cepillo, jabón.</li> <li>• Lugar: el aula de la escuela, hogar.</li> <li>• Organización: parejas y grupal.</li> </ul>
<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>		<p>Coloca en una caja o bolsa diferentes objetos; pueden ser de aseo personal, juguetes, objetos escolares, para que el alumno, con los ojos cerrados, los palpe y reconozca uno por uno, seleccione alguno y lo describa.</p> <p>Después lo saque de la caja y lo Muestre a sus compañeros, quienes comprobarán si coincide el objeto con lo que el alumno imaginó. Si el niño con discapacidad auditiva no puede hacer las descripciones, puedes tener a la mano dibujos de los mismos objetos que hay dentro de la bolsa; el alumno podrá identificar el objeto que tomó señalando el dibujo.</p> <p>Para hacer las descripciones puedes incluir un tablero con dibujos que representen las características de los objetos (grande, chico, colores, formas; categorías semánticas, como ropa, animales, alimentos).</p> <p><b>Variante:</b> Ausencia y presencia</p> <p>El alumno observa los objetos (máximo cinco) que le muestras sobre una mesa o el piso; después de un minuto de verlos, los cubres y retiras uno.</p> <p>El alumno describe el objeto que desapareció; si le cuesta trabajo articular palabras, puede señalar el objeto que desapareció, o el que apareció.</p>



NOMBRE	EL TESORO ESCONDIDO	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica letras, códigos y señas pertinentes, y se anticipa al contenido de una información a partir de elementos gráficos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas.</li> </ul>
		<b>ASPECTOS A FAVORRECER</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Identifique en el espacio las direcciones: adelante, atrás, a la derecha, a la izquierda; afuera, adentro y límite.</li> </ul>	<b>RECURSOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y Materiales: Un objeto cualquiera, fácil de reconocer.</li> <li>Lugar: en el patio de la escuela</li> <li>Organización: grupal</li> </ul>



- Esconde un objeto (el tesoro) para que el niño lo busque siguiendo las pistas que le das. El alumno da tres pasos largos hacia adelante, después uno largo a la derecha; luego da dos pasos hacia atrás y encuentra el tesoro.

NOMBRE **LAS CARITAS****APRENDIZAJES ESPERADOS**

- Identifica la función y las características del cartel publicitario, así como los diferentes estados de ánimo
- Capacidad para expresar sus afectos y pueda identificar diversos estados de ánimo a través de vivencias significativas para su expresión.

21

**COMPETENCIAS A DESARROLLAR**

- Identificar las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas

**RECURSOS**

- Recursos y Materiales: Cinco cartones con ilustraciones de caritas tristes, alegres, preocupadas.
- Lugar: aula del salón
- Organización: grupal

**DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD**

- Siéntate en círculo con los niños en el piso y entrégales una paleta elaborada con un cartón que tenga dibujadas caras de diferentes expresiones.
- Consigna: "Voy a contar un cuento breve, escuchen con atención y después levantarán la paleta que tiene la expresión de la historia que les platicué". Invierte la actividad anterior, solicitando al alumno que platicue una breve historia que hable sobre el estado de ánimo que le muestras en la paleta. Con el alumno con discapacidad auditiva, utiliza las caritas con las emociones al momento de ir contando el cuento. Permitele ver los dibujos con mayor detenimiento para comprender la secuencia. Muéstrale la seña para cada uno de los sentimientos.



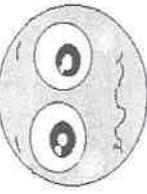
TRISTE



CONTENTO



ASUSTADO



ENOJADO

COMPETENCIAS A DESARROLLAR

ABENDIZAJES ESDEBADOS

## APPENDIZAJES ESPERADOS

- Elabora un plan de trabajo con un propósito determinado
  - Analizar la información y emplear el lenguaje para la toma de decisiones

ASPECTOS A FAVOR CER

- Identifique una noticia y la asocie a un suceso

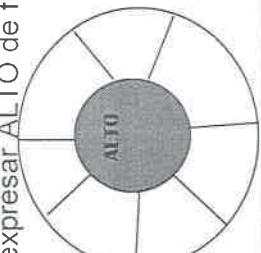
RECURSOS

- Recursos y Materiales: hojas de cartulina, marcadores, cinta adhesiva, regla.
  - Lugar: aula de la escuela, hogar.
  - Organización: individual

## DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

- Pide a los alumnos que coloquen las láminas en orden. Busca algo importante que deban saber tus alumnos para darles una noticia: "Hoy se le cayó un diente a Pepe".
  - Para el trabajo de noticias llevarás con los padres un diario de casa, en un cuaderno que el alumno lleve a casa y regrese a la escuela, en el cual los papás anotarán lo que su hijo hizo el día anterior. Selecciona algunas "noticias" que puedan reforzar conceptos o actitudes favorables hacia la comunidad o tendientes a situar al niño en ella.
  - Despues los niños dibujarán las noticias. Utiliza las noticias para preguntar al alumno: "¿Qué paso ayer? ¿Qué pasará mañana?". Solicita al alumno con discapacidad auditiva que cuente la historia como él quiera, estimúlalo a expresarse verbalmente.
  - Puedes pedirle a los padres que escriban y realicen algunos dibujos sobre lo que hicieron el día anterior; si realizan la actividad junto con el niño será mucho mejor. Con otros alumnos se pueden utilizar señas para expresar los días de la semana, los meses del año, hoy, ayer, mañana



NOMBRE	ALTO	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	
		APRENDIZAJES ESPERADOS	ASPECTOS A FAVORRECER
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Propone distintos movimientos a partir de sus posibilidades en acciones estáticas y dinámicas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Manifestación global de la corporeidad</li> </ul>	<p><b>RECURSOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y Materiales: gis</li> <li>Lugar: El presente juego se realiza preferentemente en un lugar abierto</li> <li>Organización: se realiza en grupo de hasta 8 personas.</li> </ul>
			<p><b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b></p> <p>El juego se inicia pintando en el suelo un círculo grande que se divide en casillas según el número de jugadores.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>En el centro del círculo más grande se dibuja uno más pequeño y se escribe la palabra ALTO.</li> <li>Después, uno de los jugadores menciona (...) "declaro la guerra en contra de mi peor enemigo, que es (...)", menciona el nombre de algún compañero.</li> <li>Una vez que se ha dicho el nombre de alguien, esa persona tiene que pisar el círculo pequeño y decir ALTO, mientras tanto, sus compañeros deberán desplazarse a otro lugar.</li> <li>Cuando el jugador elegido dice ALTO, todos los demás deben de tener sé y ya no moverse para que éste elija a alguien más y tenga que calcular los pasos para llegar hacia él.</li> <li>Si adivina el número de pasos, gana; de no ser así, pierde y se le asigna una línea dentro de su casilla; quien acumule más líneas habrá perdido. Este juego deberá realizarse en el patio y los círculos tendrán que estar marcados con colores vistosos.</li> <li>Al momento de hacer la "declaración de guerra", un compañero o el maestro podrá señalarle al niño con discapacidad auditiva a quién le han declarado la guerra. También se puede utilizar un listón o un objeto que se entregue al niño al que se le declara la guerra. En lugar de expresar ALTO de forma oral, se debe usar un banderín rojo como indicador para marcar el alto al juego</li> </ul>
 			

## NOMBRE LAS ESCONDIDAS

## APRENDIZAJES ESPERADOS

- Elabora formas de juego individuales y colectivas, poniendo a prueba lo que sabe que puede hacer y lo comparte con sus compañeros.

## ASPECTOS A FAVORRECER

- Atención, percepción auditiva, imaginación, lenguaje, toma de decisiones, predicción y azar

## DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

- El juego se inicia en el momento en que una persona decide ser quien se encargará de encontrar a los demás compañeros.
- Se elige un lugar que será la salvación.
- La persona elegida comienza a contar del 1 al 20. Mientras se lleva a cabo el conteo, el resto de los integrantes deben ocultarse. Una vez que el conteo terminó, la persona elegida debe buscar a los demás llevando consigo el bote.
- Cada vez que encuentre a sus compañeros tendrá que correr hasta la base y mencionar "1, 2, 3 por..." (Menciona el nombre de la persona que encontró). Una vez que se encuentra a la primera persona, el bote se queda en la base, de manera que los demás miembros del equipo tienen la oportunidad de salvar a todos los que se encuentran escondidos.
- El juego concluye en el momento en que se encuentra a todos los miembros o en el momento en que uno de los jugadores logra llegar a la base sin ser visto y salva a todos sus compañeros.
- **Variantes:** Este juego podría realizarse escondiendo algún objeto dentro de un espacio definido y en donde los integrantes tengan que buscarnlo. Otra opción puede ser que se realice con ayuda de un compañero que se esconde junto con el niño que tiene discapacidad auditiva, para que en el momento en que los encuentren se le explique que a los encontrados pueden intervenir padres de familia, amigos, hermanos o compañeros.

## COMPETENCIAS A DESARROLLAR

- Manifestación global de la corporeidad, reconocimiento de sus movimientos corporales y nuevas formas de ejecución de sus compañeros.

## RECURSOS

- Recursos y Materiales: requiere un pequeño bote.
- Lugar: en un espacio amplio y al aire libre.
- Organización: Es un juego que se emplea en grupo,

## DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD



## NOMBRE LAS ESCONDIDAS

## APRENDIZAJES ESPERADOS

- Elabora formas de juego individuales y colectivas, poniendo a prueba lo que sabe que puede hacer y lo comparte con sus compañeros.

## ASPECTOS A FAVORRECER

- Atención, percepción auditiva, imaginación, lenguaje, toma de decisiones, predicción y azar

## DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

- El juego se inicia en el momento en que una persona decide ser quien se encargará de encontrar a los demás compañeros.
- Se elige un lugar que será la salvación.
- La persona elegida comienza a contar del 1 al 20. Mientras se lleva a cabo el conteo, el resto de los integrantes deben ocultarse. Una vez que el conteo terminó, la persona elegida debe buscar a los demás llevando consigo el bote.
- Cada vez que encuentre a sus compañeros tendrá que correr hasta la base y mencionar "1, 2, 3 por..." (Menciona el nombre de la persona que encontró). Una vez que se encuentra a la primera persona, el bote se queda en la base, de manera que los demás miembros del equipo tienen la oportunidad de salvar a todos los que se encuentran escondidos.
- El juego concluye en el momento en que se encuentra a todos los miembros o en el momento en que uno de los jugadores logra llegar a la base sin ser visto y salva a todos sus compañeros.
- **Variantes:** Este juego podría realizarse escondiendo algún objeto dentro de un espacio definido y en donde los integrantes tengan que buscarnlo. Otra opción puede ser que se realice con ayuda de un compañero que se esconde junto con el niño que tiene discapacidad auditiva, para que en el momento en que los encuentren se le explique que a los encontrados pueden intervenir padres de familia, amigos, hermanos o compañeros.

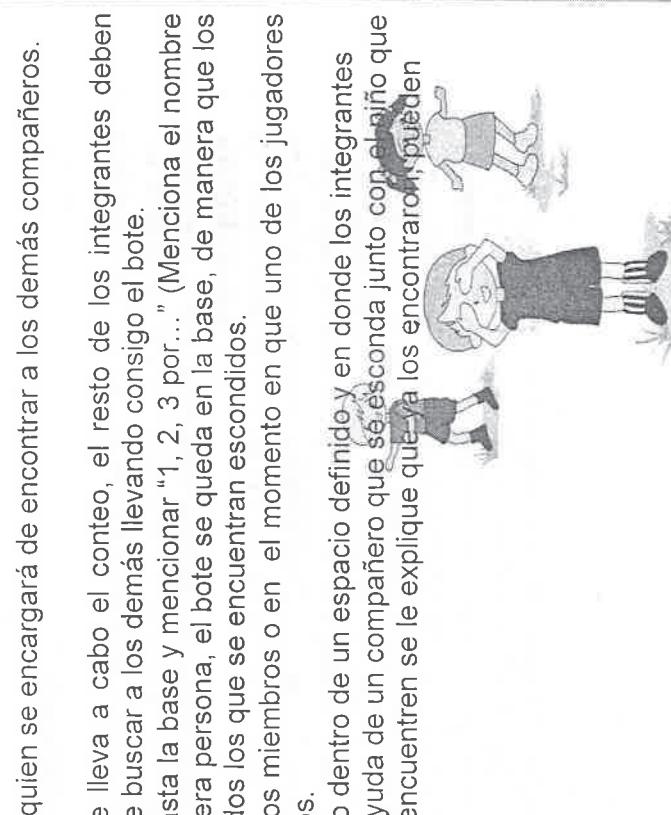
## COMPETENCIAS A DESARROLLAR

- Manifestación global de la corporeidad, reconocimiento de sus movimientos corporales y nuevas formas de ejecución de sus compañeros.

## RECURSOS

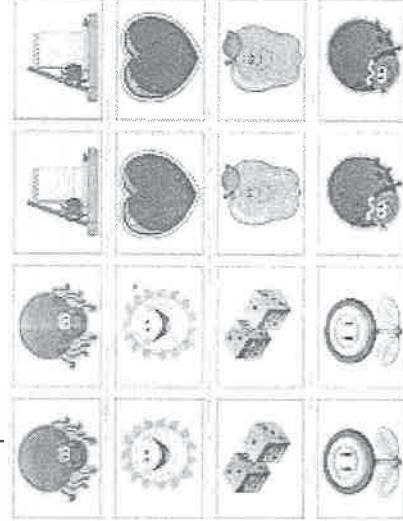
- Recursos y Materiales: requiere un pequeño bote.
- Lugar: en un espacio amplio y al aire libre.
- Organización: Es un juego que se emplea en grupo,

## DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD



NOMBRE	CAPITAN	APRENDIZAJES ESPERADOS		COMPETENCIAS A DESARROLLAR	25
		ASPECTOS A FAVORRECER	RECURSOS		
• Utiliza los números ordinales al resolver problemas planteados de forma oral.	• Atención, percepción auditiva, coordinación auditiva en dedos y manos toma de decisiones, lenguaje, memoria	• Recursos y Materiales: tambo, pandero, diversos objetos que pueda escuchar.	• Recursos y Materiales: tambo, pandero, diversos objetos que pueda escuchar.	• Lugar: en un lugar Abierto o cerrado.	
<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>					
<p>Requiere una canción o un corto estribillo, conocido por los alumnos o propuesto por el maestro, Capitán, pasando revista, se da cuenta de que (...) (menciona un número). El responsable contesta (diciendo su número) que sí está y se menciona otro número que deberá responder igual al anterior.</p> <p><b>Instrucciones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El juego comienza cuando se forma el círculo y cuando se elige al capitán. Todos los demás miembros comienzan a asignarse un número comenzando por el 1 y continuando de forma ascendente. Posteriormente se comienza a cantar, se menciona el número de uno de los integrantes. Despues de que se ha mencionado el número de alguien, éste deberá responder que si está y mencionar un nuevo número. Así continúa el juego. El juego termina en el momento en que se ha mencionado a todos los integrantes o en el momento en que los integrantes se confunden y pierden. Es importante mencionar que la canción del juego va acompañada de dos chasquidos y dos palmadas en las piernas.</li> <li>• <b>Variantes:</b> en lugar de que se empleen los chasquidos y las palmadas, pueden proporcionarse a cada niño dos instrumentos que produzcan algún tipo de sonido y que de esa forma se diferencien los tiempos en la canción. Los instrumentos pueden ser un tambo o un pandero, o bien objetos sonoros que pueda escuchar y ver el alumno integrado.</li> </ul>					



NOMBRE	MEMORAMA	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Resuelve problemas que implican identificar relaciones entre números, objetos e imágenes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Resolver problemas de manera autónoma, validar procedimientos y resultados.</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Atención, memoria, percepción auditiva lenguaje,</li> <li>toma de decisiones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y Materiales: varios memorama</li> <li>Lugar: aula de la escuela, hogar.</li> <li>Organización: en parejas</li> </ul>
<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>El juego se inicia colocando las tarjetas sobre una mesa, las cuales tienen dos dibujos iguales que quedan hacia abajo.</li> <li>El número de tarjetas puede ser de diez, y se presentan por pares. Las tarjetas pueden ser de animales, frutas, juguetes, letras y números. Los jugadores comienzan a voltear dos tarjetas al azar. Si se encuentran las dos tarjetas que son pareja, el jugador comienza a ganar y puede volver a tirar. En caso de no encontrar la pareja, el jugador deberá recordar dónde quedó la tarjeta que le hará ganar un par. El juego termina cuando se han descubierto todas las parejas y gana quien tenga mayor número de parejas.</li> <li><b>Variante:</b> La única adecuación es asegurarnos de que el alumno comprende los conceptos de igual y diferente, lo cual puede establecerse con una señal con las manos o bien con un dibujo que represente estos conceptos.</li> </ul>			
			

## NOMBRE | ROMPECABEZAS

## APRENDIZAJES ESPERADOS

- Describe, reproduce y cree sucesiones formadas con objetos o figuras

## ASPECTOS A FAVORECER

- Creación de estrategias, imaginación, motricidad fina, percepción auditiva, memoria

## DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

- Consta de un número de piezas que conforman una imagen.
- El juego se inicia cuando el alumno comienza a colocar las piezas en el lugar que él cree que corresponden.
- El juego concluye cuando el jugador ha colocado todas las piezas correctamente y
- Logra formar la imagen.
- El premio puede ser una satisfacción personal, una porra o un objeto que le sea útil.

- Variante: es importante que el niño tenga una imagen completa para que pueda reproducirla con el rompecabezas. El número de piezas dependerá de la edad del niño y de sus habilidades. La imagen deberá de ser clara y debe significarle algo al niño para que le sirva de estímulo y curiosidad por descubrir de que se trata.

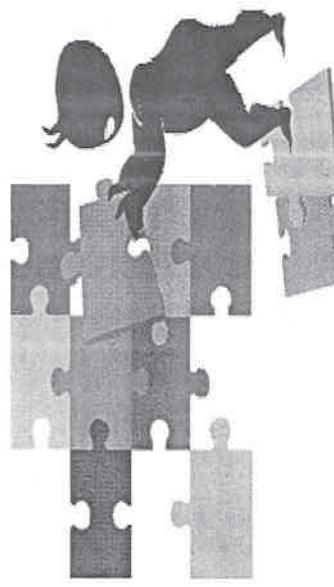
27

## COMPETENCIAS A DESARROLLAR

- Resolver problemas de manera autónoma, manejo de técnicas de manera eficiente.

## RECURSOS

- Recursos y Materiales: rompecabezas varios
- Lugar: todo lugar
- Organización: individual, grupal.



## NOMBRE | LA ESTRELLA

## APRENDIZAJES ESPERADOS

- Propone distintos movimientos a partir de sus posibilidades en acciones estáticas y dinámicas

## ASPECTOS A FAVORECER

- Equilibrio colectivo, esquema coordinación general, conceptos espaciales, imaginación, relación entre iguales, interacción grupal, cooperación, diversión, placer, descarga de tensión, confianza en uno mismo y en los compañeros.
- Manifestación global de la corporeidad. En habilidades y destrezas motrices que favorezcan las posibilidades de movimiento

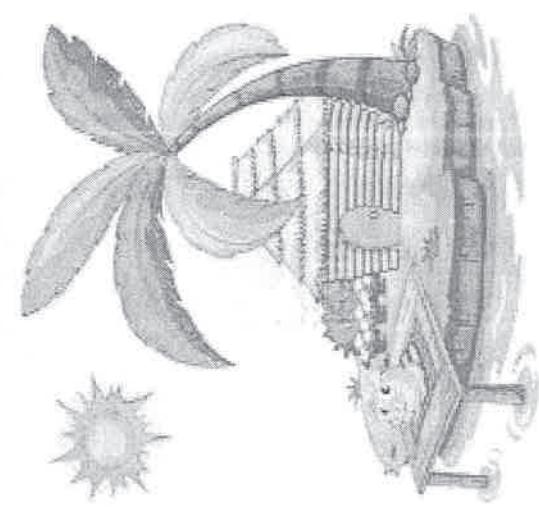
## RECURSOS

- Recursos y Materiales: ninguno
- Lugar: cualquiera
- Organización: Todo el grupo en un corro agarrados por las manos, numerados alternando con los números 1 y 2.

## DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

- Los niños con el número 1 se dejan caer lentamente hacia delante y los niños del número 2 hacia atrás. Aguantar todo lo posible. Cambio de roles. En grupos más pequeños. Numerando de 1 a 3 y que le niño con el número 3, intente quedarse en la misma posición, inerte.



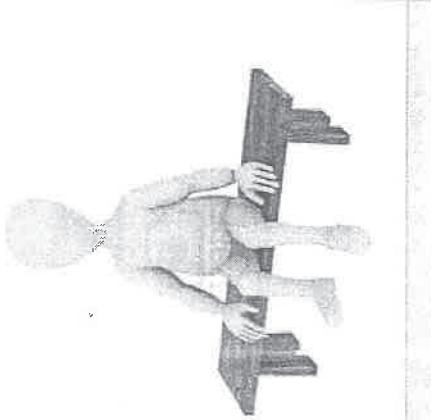
NOMBRE	MUELLE HUMANO	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elabora formas de juego individuales y colectivas, poniendo a prueba lo que sabe que puede hacer y lo comparte con sus compañeros.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresión y desarrollo de las habilidades y destrezas motrices.</li> </ul>
		ASPECTOS A FAVORECER	RECURSOS
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Equilibrio, coordinación general, simbolización entre iguales, interacción grupal, cooperación, diversión, placer, confianza en el compañero.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recursos y Materiales: ninguno</li> <li>• Lugar: todo lugar</li> <li>• Organización: en parejas</li> </ul>
DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tocándose con las palmas de las manos, uno de los dos se va retirando cada vez más apoyándose en las palmas del otro (va y vuelve) mientras éste le sujetá.</li> <li>• <b>Variante:</b> Realizarlo en grupo de tres.</li> </ul>			

30

NOMBRE	ORDEN EN EL BANCO	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Propone diferentes acciones que puede realizar con su cuerpo u objetos, relacionadas al desarrollo de las capacidades perceptivo motrices.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresión y desarrollo de las habilidades y destrezas motrices.</li> </ul>
		<b>ASPECTOS A FAVORRECER</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Equilibrio colectivo e individual, esquema corporal, coordinación general, capacidad de ordenar, imitación, simbolización, cooperación, interacción grupal, relación en autoestima.</li> </ul>	<b>RECURSOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y Materiales: varios bancos</li> <li>Lugar: patio de la escuela</li> <li>Organización: en equipos de cinco</li> </ul>

**DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD**

- El objetivo es ordenarse cambiándose de lugar sobre el banco y sin caerse (por altura, edad, color de la camiseta, por número de hermanos...). Una persona le indicara al alumno con discapacidad auditiva cual es el la dinámica del juego.
- Variantes:** - Ordenarse sin capacidad para hablar (comunicación no verbal). Otra variante puede ser que ninguno de los alumnos hable sino que todos se comuniquen por medio de señas.



NOMBRE **DISCRIMINACION DE VOCALES****APRENDIZAJES ESPERADOS**

- Usa el lenguaje para comunicarse y relacionarse con otros niños y adultos dentro y fuera de la escuela.

**ASPECTOS A FAVORECER**

- Lenguaje
- Discriminación auditiva

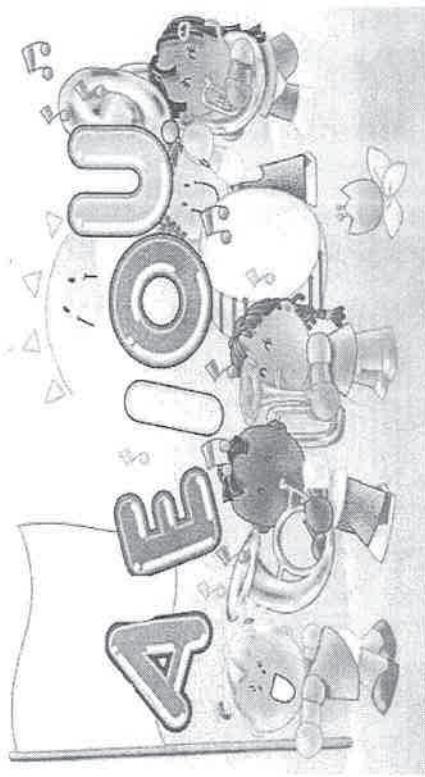
- Obtiene y comparte información mediante diversas formas de expresión oral.

**RECURSOS**

- Recursos y Materiales y recursos: Alfabeto móvil, Palabras variadas con los fonemas a trabajar, Revistas, Periódicos.
- Lugar: aula, patio de la escuela, parque.
- Organización: en dos equipos

**DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD**

- Se dividirá la clase en grupos y se asignará una vocal a cada grupo. Los niños de cada grupo levantarán el brazo cada vez que oigan la vocal que les ha correspondido.
- El profesor irá nombrando: I, O, A, E, U, A, I, E, O, A, U...
- Cada grupo irá levantando el brazo cada vez que oiga su letra.



32	
<b>NOMBRE</b>	<b>SOPA DE LETRAS</b>
	<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Usa el lenguaje para comunicarse y relacionarse con otros niños y adultos dentro y fuera de la escuela.</li> </ul>	<b>COMPETENCIAS A DESARROLLAR</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Obtiene y comparte información mediante diversas formas de expresión oral.</li> </ul>
<b>ASPECTOS A FAVORRECER</b>	<b>RECURSOS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Lenguaje</li> <li>Discriminación auditiva</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y materiales: Hoja de máquina, Lápiz, Plumón, Pizarrón</li> <li>Lugar: aula, patio de la escuela, parque</li> <li>Organización: grupal y sub grupal</li> </ul>
	<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Proponer a los niños "buscar" un determinado sonido (fonema) entre los de una serie dada. El profesor irá emitiendo lentamente una serie de sonidos y los niños levantarán el brazo cuando oigan ciertos fonemas; por ejemplo: /k/, /m/, /p/.</li> <li>Ejemplo: a, c, m, t, e, b, l, i...</li> <li>Las primeras veces que se realice la actividad conviene introducir un fonema o dos distintos, para progresivamente ir aumentando su número y similitud, siempre de acuerdo con el fonema o grupo de fonemas que se esté trabajando y los que ya se conocen.</li> <li><b>Variante:</b> Pedir dos respuestas diferentes para dos sonidos concretos; por ejemplo: levantar un brazo al oír <i>m</i> y dos brazos al oír <i>n</i>.</li> </ul>



**NOMBRE ¿CUÁL ES EL SONIDO INICIAL?****• APRENDIZAJES ESPERADOS**

- Identifican palabras que inician con la misma letra de su nombre

**ASPECTOS A FAVORECER**

- Lenguaje
- Discriminación auditiva

**DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD**

Pedir a los niños que identifiquen el primer sonido de su nombre de los alumnos. El profesor va diciendo en alto cada nombre, una a una, y los niños cuando escuchén su nombre dirán una palabra que comience igual a la de su nombre.

*Variantes:*

- A los tres años se puede realizar esta actividad con fonemas vocálicos.
- El profesor dirá tres palabras y los niños deberán reconocer la que comienza con el fonema objeto de trabajo.
- Discriminación de fonemas iniciales con apoyo visual (4 años).
- Presentar a los niños una lámina con numerosos dibujos. El profesor indica un fonema determinado y los niños tendrán que señalar y decir el nombre sólo de los dibujos con el mismo sonido.

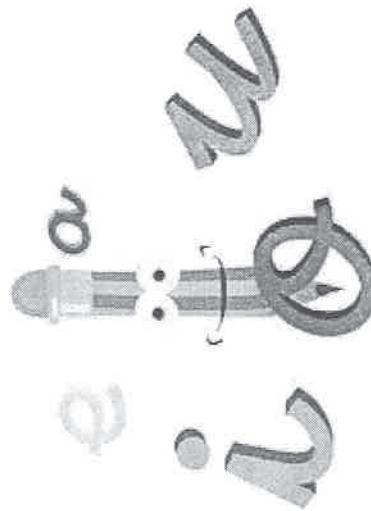
33

**COMPETENCIAS A DESARROLLAR**

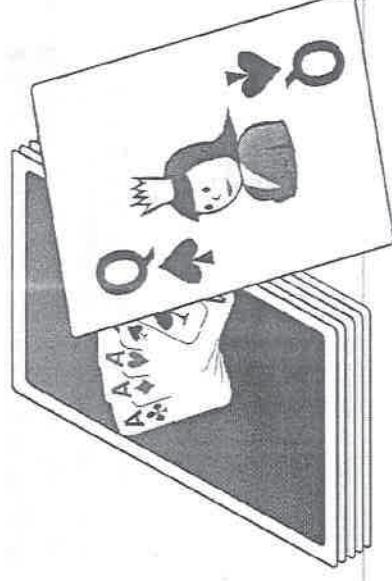
- Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender.

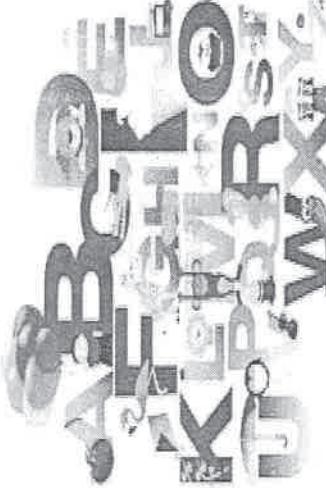
**RECURSOS**

- Recursos y materiales: láminas de diversos dibujos
- Lugar: aula, patio de la escuela
- Organización: individual



34

NOMBRE	JUEGO DE TARJETAS	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usa el lenguaje para comunicarse y relacionarse con otros niños y adultos dentro y fuera de la escuela.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene y comparte información mediante diversas formas de expresión oral</li> </ul>	<p><b>RECURSOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recursos y materiales: Fotografías, Revistas, Periódicos, Libros, cartulina, tijeras, pegamento, cartón</li> <li>• Lugar: aula</li> <li>• Organización: binas</li> </ul>
	<p><b>ASPECTOS A FAVORRECER</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fonética</li> <li>• Clasificar</li> <li>• Atención</li> <li>• memoria</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recortar dibujos o fotografías de revistas, periódicos, libros... procurando que en cada recorte quede un solo objeto o ser vivo.</li> <li>• Pegarlos en pequeños cartones o trozos de cartulina.</li> <li>• Clasificar las tarjetas en varios grupos, de acuerdo con el sonido inicial de cada nombre. Procurar que en cada grupo haya tres o cuatro tarjetas e incluir a continuación otra que corresponda a un dibujo cuyo sonido inicial sea diferente.</li> <li>• Entregar cada grupo de tarjetas a un niño. Éste se colocará enfrente de sus compañeros y mostrará cada tarjeta, al mismo tiempo que dice en voz alta su nombre. Después de nombrar todos los dibujos, identificará y separará la tarjeta que corresponde al sonido inicial diferente.</li> </ul>
<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>			

NOMBRE	EL SACO DE LAS PALABRAS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	35
APRENDIZAJES ESPERADOS	Usa el lenguaje para comunicarse y relacionarse con otros niños y adultos dentro y fuera de la escuela.	• Obtiene y comparte información mediante diversas formas de expresión oral	
ASPECTOS A FAVORRECER		RECURSOS	
Lenguaje		• Recursos y materiales: Alfabeto móvil, Pizarrón, Plumones	
Fonética		• Lugar: aula	
Atención,		• Organización: se divide la clase en dos equipos.	
Razonamiento,			
Memoria			
DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Se divide la clase en dos equipos. El profesor dibuja en la pizarra dos bolsas o sacos, uno para cada equipo. Se propone a los niños: "Vamos a decir palabras que empiecen por la letra 'm'" (por ejemplo) mostrando la imagen con el punto y modo de articulación del fonema /m/ y la imagen del mismo en dactilología.</li> </ul>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Un niño de cada equipo va diciendo una palabra que empieza por ese sonido. Por cada acierto, el profesor hace una cruz dentro del dibujo del saco de uno u otro equipo. El juego acaba cuando ya no se les ocurren más palabras, ganando el equipo que más cruces tenga en el saco.</li> </ul>			
			

**NOMBRE** TRABAJO SOBRE FICHAS**APRENDIZAJES ESPERADOS**

- Utiliza marcas gráficas o letras con diversas intenciones de escrituras y explica lo que dice su texto

**ASPECTOS A FAVORÉCER**

- Fonética
- Atención
- memoria

**COMPETENCIAS A DESARROLLAR**

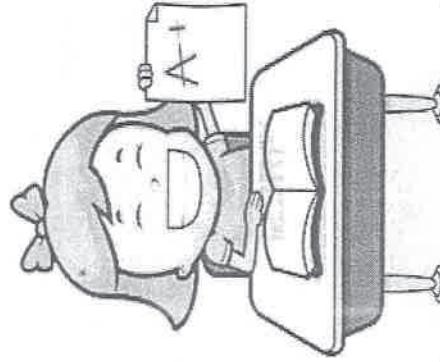
- Expresa gráficamente las ideas que quiere comunicar y las verbaliza para construir un texto escrito con ayuda de alguien

**RECURSOS**

- recursos y materiales: Cartulina, Dibujo, Palabras, Plumones, Lápiz
- Lugar: aula
- Organización: individual

**DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD**

- La actividad consiste en realizar una ficha de trabajo. El niño deberá colorear, tachar, rodear... solamente los dibujos cuyo nombre empieza por el mismo sonido inicial que el dibujo del recuadro; por ejemplo, taza (*t*). Se puede escribir la letra correspondiente al fonema.
- Variante: Realizar fichas similares a la anterior atendiendo al sonido final y medio de la palabra.



## NOMBRE

## JUEGO CON EL ECO

## APRENDIZAJES ESPERADOS

- Usa el lenguaje para comunicarse y relacionarse con otros niños y adultos dentro y fuera de la escuela.

## ASPECTOS A FAVORECER

- Fonológico
- Atención.
- 

## 37

## COMPETENCIAS A DESARROLLAR

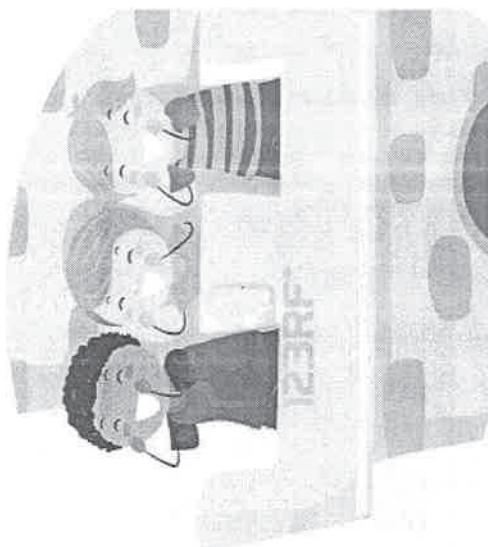
- Obtiene y comparte información mediante diversas formas de expresión oral

## RECURSOS

- Recursos y materiales: ninguno
- Lugar: aula, patio de la escuela, parque
- Organización: grupal, individual

## DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

Los niños tienen que fijarse en la terminación de la palabra dicha por el profesor, para repetirla como el eco de las montañas. Por ejemplo: pantalón, los niños dirán: ón, ón.



NOMBRE **RESPONDER CON GESTOS A DISTINTOS FONEMAS, SILABAS O PALABRAS**

## APRENDIZAJES ESPERADOS

- Mantiene la atención y sigue la lógica en las conversaciones

## COMPETENCIAS A DESARROLLAR

- Obtiene y comparte información mediante diversas formas de expresión oral

## ASPECTOS A FAVORECER

- Discriminación auditiva
- Discriminación fonológica
- Atención
- coordinación

## DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

- El profesor pedirá a los alumnos que respondan con determinados gestos o movimientos sencillos a ciertos grupos fonéticos, silabas o palabras.

Por ejemplo: - al oír *ma*: sentarse.

✓ al oír *na*: levantarse

✓ al oír *par*: manos hacia arriba

✓ al oír *mar*: manos hacia abajo

✓ al oír *tui*: brazos arriba

✓ al oír *sur*: brazos en cruz

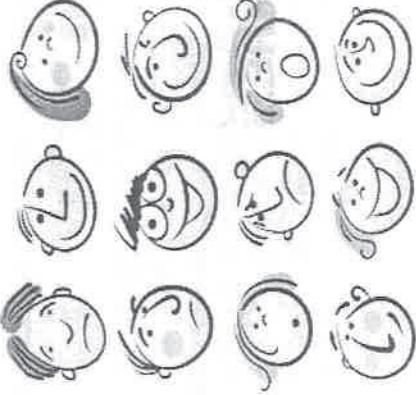
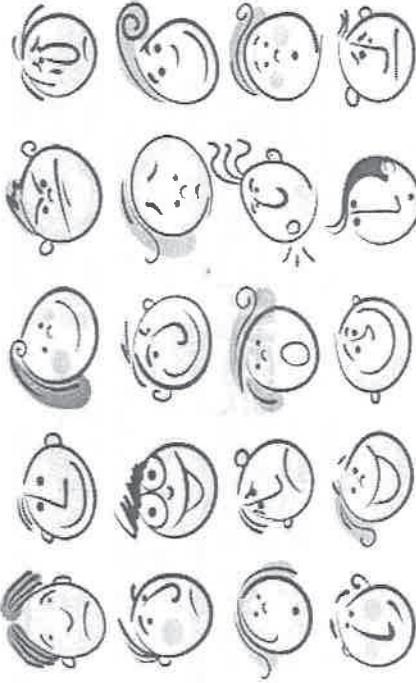
✓ al oír *azul*: brazos adelante

✓ al oír *tas*: cerrar los puños

✓ al oír *tras*: abrirlos

## RECURSOS

- recurso y materiales: cuerpo
- Lugar: aula, patio de la escuela, parque
- Organización: grupal



- Para mayor motivación, puede presentarse la actividad a los niños diciendo: "Son marionetas qué van a moveros según lo ordene el director de la obra, que soy yo".
- El profesor pronunciará lentamente los grupos fonéticos, alterando el orden de su enumeración.

## NOMBRE

## NOMBRES DE COSAS QUE OBSERVAMOS

- Solicita la palabra y respeta los turnos de habla de los demás

## APRENDIZAJES ESPERADOS

- Utiliza el lenguaje para regular su conducta en distintos tipos de interacciones con los demás

## ASPECTOS A FAVORECER

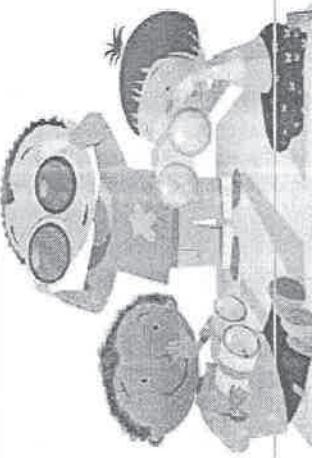
- Expresión oral
- Atención
- Memoria
- Ampliar vocabulario

## RECURSOS

- Recursos y materiales:Objetos variados
- Lugar: aula, patio de la escuela, parque.
- Organización: grupal.

## DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

- Una actividad esencial consiste en nombrar lo que se ve en un determinado momento: « ¿A ver cuántas cosas de las que vemos ahora podemos nombrar? Veo una mesa. ¿Qué ven ustedes?».Conviene establecer un turno para que todos los niños participen en nombrar cosas.
- La actividad se puede realizar en un principio en el interior del aula, pero también debe hacerse dentro de paseos por el interior del colegio (recreo, pasillos, gimnasio, cocina...) o fuera de él (visita al barrio, al mercado, al parque público...).
- El niño va ampliando así el vocabulario relativo a muy diversos centros de interés. Si hay algún nombre no conocido por los niños y programado como básico en relación al tema de trabajo, el profesor lo incluirá como aportación suya o, por medio de preguntas, conducirá a los niños hasta su denominación.Otra actividad similar puede ser una modificación del conocido juego: «Veo, veo, ¿qué ves?» El profesor iniciará el juego señalando un objeto y diciendo el nombre. Después los niños, puestos en corro, irán diciendo, uno a uno, un nombre y señalando el objeto o ser a que hace referencia.



NOMBRE		DENOMINACIÓN A PARTIR DE EXPERIENCIAS VIVIDAS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
		<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Evoque y explique las actividades que realizó durante una experiencia concreta así como sucesos o eventos haciendo referencias espaciales y temporales cada vez más precisas</li> </ul>	<b>ASPECTOS A FAVORRECER</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene y comparte información mediante diversas formas de expresión oral</li> </ul>
		<b>ASPECTOS A FAVORRECER</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresión oral</li> <li>• Incremento de vocabulario</li> <li>• Atención</li> <li>• Razonamiento</li> </ul>	<b>RECURSOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• recursos y materiales: ninguno</li> <li>• Lugar: aula</li> <li>• Organización: grupal, en equipos</li> </ul>
		<b>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• No siempre es necesario contar con la presencia de los objetos, ya sea real o en representación gráfica, para realizar actividades de denominación. Partiendo de la experiencia pasada del niño, también se pueden realizar tareas de enriquecimiento de vocabulario. Así, por ejemplo, para ampliar nombres de <i>alimentos</i> no es necesario llevarlos a clase. Podemos preguntar a cada niño: « ¿Qué desayunaste hoy?, ¿qué comiste ayer? ¿qué tomaste ayer de cena?, ¿qué alimento te gusta más comer?, ¿cuándo has ido a un restaurante, qué otros platos has visto?...»</li> <li>• Si se trabajan los <i>vestidos</i> podemos preguntarle por la ropa que tiene en su armario: qué se pone para estar por casa o dormir; qué hay en los escaparates de las tiendas de ropa, etc. Para los nombres de <i>profesiones</i> podemos empezar preguntando a cada niño en qué trabaja su papá. Obtendremos así una serie de oficios cercanos a los niños que se irá completando progresivamente con otros que indicará el profesor. De forma similar se puede proceder para las <i>tiendas</i>: « ¿Vas a hacer recados?, ¿qué tiendas hay cerca de tu casa?, ¿qué compras en la panadería? ¿y en la frutería?...»</li> <li>• Se pueden proponer otras situaciones prácticas: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ « ¿Qué suele haber dentro del bolso de mamá?»</li> <li>✓ « ¿Qué herramientas tiene el carpintero en su taller?»</li> <li>✓ « ¿Qué lleva tu papá dentro del coche?» o « ¿qué cosas hay en el interior de un coche?»</li> <li>✓ « ¿Qué cosas hay en un circo? ¿qué personajes actúan?...»</li> <li>✓ « ¿Qué cosas guarda tu mamá en el costurero?»</li> </ul> </li> </ul>	<b>COMPETENCIAS A DESARROLLAR</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene y comparte información mediante diversas formas de expresión oral</li> </ul>



## NOMBRE | VOCABULARIO NECESARIO PARA DRAMATIZACIÓN

## APRENDIZAJES ESPERADOS

- Narrar sucesos reales o imaginario

## COMPETENCIAS A DESARROLLAR

- Obtiene y comparte información mediante diversas formas de expresión oral

## ASPECTOS A FAVORECER

- Expresión oral
- Atención
- Memoria
- Incremento de vocabulario

## RECURSOS

- Recursos y materiales: ninguno
- Lugar: aula
- Organización: grupal

## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

- Las dramatizaciones de hechos conocidos por el niño en las que hay un narrador y unos diálogos entre los personajes, da también lugar a la utilización de un vocabulario sobre un tema concreto y en un contexto real. Para ello es importante, desde el punto de vista lingüístico, la fase de preparación, entre todos los niños, de la narración de los hechos y de los diálogos que se incluirán. Por ejemplo, la escenificación de un viaje en tren dará lugar a la utilización del siguiente vocabulario por parte del narrador, o de los viajeros:

- Acción de comprar los billetes:
- estación,
- billete,
- ventanilla o taquilla de compra,
- importe-precio del billete,
- ventanilla de información,
- Punto de destino o salida..
- sala de espera,
- vía,
- Andén...
- Viaje:
- viajeros,
- máquina,

- maquinista,

### NOMBRE | VOCABULARIO RELATIVO A CUALIDADES OPUESTAS

#### APRENDIZAJES ESPERADOS

- Utiliza palabras adecuadas o expresiones con el propósito de producir ciertos efectos en el lector
- Semántico
  - Discriminación de objetos
  - atención

42

#### COMPETENCIAS A DESARROLLAR

- Selecciona, interpreta algunos textos y sus características
- recursos y materiales: Imágenes variadas, objetos diversos
- Lugar: aula, patio de la escuela, parque
- Organización: grupal

#### RECURSOS

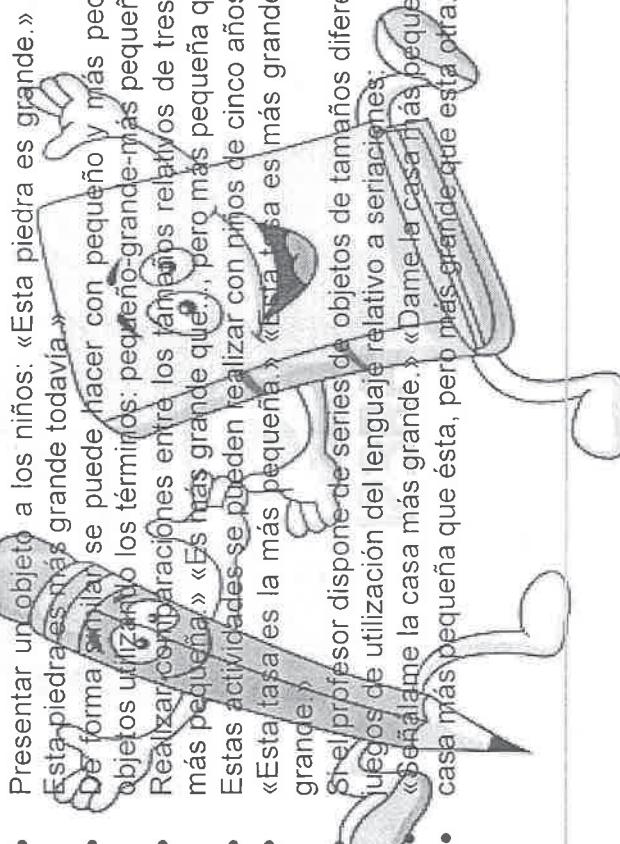
### DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

Conviene utilizar la técnica de oposición y utilizar pares de términos opuestos:

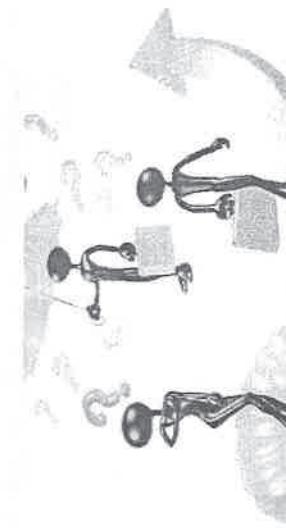
- «*Esta madera es rugosa.*» «*Esta hoja es... lisa.*»
- «*Este lápiz es largo.*» «*Este lápiz es... corto.*»
- «*Esta tela es suave.*» «*Esta piedra es... áspera.*»
- «*Esta mano está seca.*» «*Esta mano está... mojada.*»
- «*Esta goma es ancha.*» «*Esta goma es... estrecha.*»
- «*Este libro es grande.*» «*Este libro es... pequeño.*»



NOMBRE	CUALIDADES REFERIDAS A TAMAÑOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	43
	<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza palabras adecuadas o expresiones con el propósito de producir ciertos efectos en el lector</li> </ul> <b>ASPECTOS A FAVORECER</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Semántico</li> <li>Incremento de, vocabulario</li> <li>•</li> <li>•</li> <li>•</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Seleciona, interpreta algunos textos y sus características</li> </ul> <b>RECURSOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y materiales: objetos de varios tamaños, formas y colores, láminas de objetos diversos</li> <li>Lugar: aula</li> <li>Organización: grupal</li> </ul>	
		<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>El vocabulario referido a tamaños relativos requiere unas actividades específicas graduadas para su mejor comprensión y utilización:</li> <li>Presentar un objeto a los niños: «Esta piedra es grande.» A continuación mostrar otra mayor: « ¿Y esta piedra cómo es? Esta piedra es más grande todavía.»</li> <li>De forma similar se puede hacer con pequeño y más pequeño. Los niños deberán describir el tamaño relativo a varios objetos utilizando los términos: pequeño-grande-más pequeño-más grande.</li> <li>Realizar comparaciones entre los tamaños relativos de tres objetos, siguiendo las estructuras: «Es la más grande.» «Es la más pequeña.» «Es más grande que..., pero más pequeña que...»</li> <li>Estas actividades se pueden realizar con niños de cinco años y siempre partiendo de la observación de la serie:</li> <li>«Esta taza es la más pequeña.» «Esta taza es más grande que ésta y más pequeña que aquélla.» «Esta taza es la más grande.»</li> </ul>	

- El profesor dispone de series de objetos de tamaños diferentes o representados en cartulinas, puede realizar con los niños juegos de utilización del lenguaje relativo a series:
- «Señálame la casa más grande.» «Dame la casa más pequeña.» «Elige una casa más grande que ésta.» «Enséñame una casa más grande que ésta otra.» «Señálame todas las que sean más pequeñas que ésta.»
- 

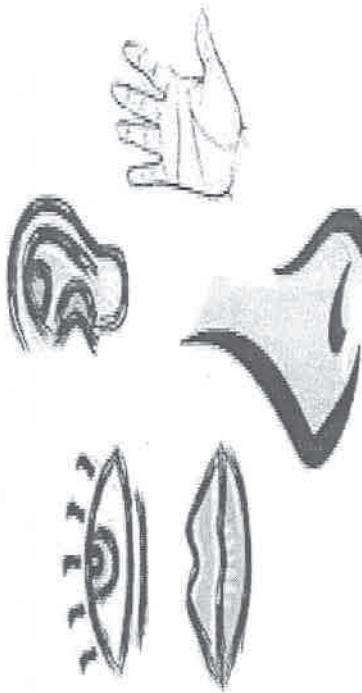
NOMBRE QUIEN ES QUIEN	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica y usa juegos de palabras</li> </ul>		<p>Emplea el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender</p>
	<p><b>ASPECTOS A FAVORECER</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Expresión Oral, presentación al grupo, pérdida del miedo escénico.</li> <li>Atención</li> <li>Memoria</li> </ul>	<p><b>RECURSOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y materiales: No se necesita material. tiempo 20 minutos.</li> <li>Lugar: en el aula</li> <li>Organización :grupal, en binas</li> </ul>
		<p><b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Antes de comenzar la dinámica de grupo el maestro elije unas cuantas preguntas que proporcionará a los alumnos durante la técnica. En primer lugar el docente forma binas y les da un cuestionario con preguntas tales como ¿Cómo te llamas?, ¿De dónde eres?, ¿Qué haces en tu tiempo libre?, ¿Qué tipo de música te gusta?, etc.</li> <li>Cada miembro de la pareja tiene que estar muy atento a las repuestas que de su compañero puesto que transcurrido un tiempo, tendrán que intercambiarse las identidades y presentarse a la clase con las repuestas que ha dado su compañero. La dinámica finaliza cuando todas las parejas formadas se han presentado.</li> <li>Las personas con deficiencia auditiva severa podrán responder utilizando la Legua de Signos o Lenguaje bimodal. Se le puede permitir que pueda escribir las respuestas en papel y proporcionarle un cuestionario con preguntas sencillas y más breves que el de sus compañeros oyentes.</li> </ul>

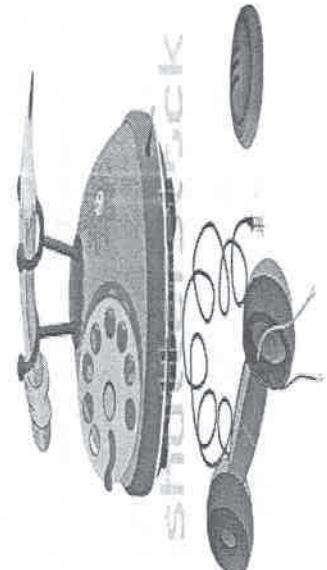


NOMBRE LA PAELLA		COMPETENCIAS A DESARROLLAR	45
	APRENDIZAJES ESPERADOS		
	• Usa palabras y frases adjetivas y adverbiales para describir personas, lugares y acciones	• Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender	
	ASPECTOS A FAVORECER	RECURSOS	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manejo de esquema corporal</li> <li>• Atención</li> <li>• Descripción</li> <li>• Incremento de vocabulario</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recursos y materiales: sin material</li> <li>• Lugar: aula. Patio, parque. Tiempo 15 minutos</li> <li>• Organización grupal, sub grupal</li> </ul>	
DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD			
<p>• El maestro explica a los alumnos que este juego tienen que sentarse en el suelo formando un círculo y uno a uno tendrán que decir en voz alta a los compañeros "Hola soy (nombre) y me gusta echar a la paella (<i>nombre de un ingrediente</i>)", hasta que todos los miembros de la clase se hayan presentado. Después comenzará otra ronda con la siguiente consigna "Hola soy (nombre) y por la mañana cuando me levanto me gusta rascarme el (te rascas una parte de tu cuerpo diciendo el nombre del ingrediente que has mencionado antes)</p> <p>• <b>ADAPTACIONES:</b> El alumno con discapacidad auditiva puede utilizar la Lengua de Signos o el lenguaje bimodal.</p> <p>• <b>VARIANTES:</b> Se puede cambiar la paella por otro tema para realizar el juego, y el educador puede modificar las consignas de cada ronda.</p>			



NOMBRE   LOS SEIS SENTIDOS		APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR		
• Explica que sus sentidos le permiten relacionarse con su alrededor y practica acciones para cuidarlos	• Aprecio de sí mismo, de la naturaleza y de la sociedad.				
• Expresión de sentimientos y emociones	• Recursos y materiales: objetos varios	ASPECTOS A FAVORECER			
• Incremento de vocabulario	• Lugar: aula				
• Atención	• Organización: grupal				
• Memoria					
DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD					
<p>• Antes de realizar la técnica el maestro pide a los alumnos que traigan a clase 6 objetos 5 de los que cada uno de ellos corresponda a cada uno de los sentidos. (oído, vista, gusto, olfato y tacto) El sexto objeto puede pertenecer a cualquiera de los sentidos anteriores pero se caracterizará por ser especial para quien lo trae.</p> <p>• A continuación los alumnos forman un círculo en el centro del aula y uno a uno cada alumno explica a los demás porqué ha escogido un objeto para el sentido de la vista. Se van repitiendo las rondas con los demás sentidos y con el objeto especial. Al llevar a cabo todas las rondas finaliza la dinámica.</p>					
ADAPTACIONES:					
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se puede realizar la técnica en Lengua de Signos o bimodal</li> <li>• Dependiendo del grado de deficiencia auditiva de los alumnos pueden explicar sonidos que puedan oír o aquellos que les Guste "sentir" o bien se puede suprimir que tengan que traer un objeto para el sentido del oído.</li> </ul>					



NOMBRE		TELÉFONO DESCOMPUESTO	47
APRENDIZAJES ESPERADOS		COMPETENCIAS A DESARROLLAR	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>corrige reiteraciones innecesarias y falta de concordancia en diálogos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender</li> </ul>
		ASPECTOS A FAVORRECER	RECURSOS
		<ul style="list-style-type: none"> <li>atención,</li> <li>memoria,</li> <li>razonamiento,</li> <li>socialización, incremento de vocabulario.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>recursos y materiales: tapones para los oídos, algodón</li> <li>lugar: aula</li> <li>organización: binas</li> </ul>
DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Se pondrán en parejas con unos tapones puestos, se irán diciendo frases entre ellos hablando bajito, y el compañero tendrá que descifrar lo que le ha querido decir su compañero.</li> <li>Después se sentaran en círculo en el suelo, el primero comenzara diciéndole al oído de la persona que tenga a su derecha una frase. Este le dirá al de su derecha la frase, que haya entendido del anterior, y así sucesivamente. El último escribirá la frase que ha entendido a los demás, la frase final.</li> </ul>			

## NOMBRE AHORA TE COMPRENDO

## APRENDIZAJES ESPERADOS

- expone su opinión y escucha la de sus compañeros

48

## COMPETENCIAS A DESARROLLAR

- Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender.

## ASPECTOS A FAVORECER

- Atención
- Memoria
- Incremento de vocabulario

## DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

- Con un clavo se hace un pequeño orificio en un bote, se le coloca un hilo de (10 metros) y se le hace un nudo de manera que queden dos botes a los extremos. Al estirar el hilo se transforma en un teléfono. Si un niño habla por uno de los botes otro lo escucha por el otro extremo para que funcione mejor el niño que habla no debe de gritar y bien adentro del bote, sino la voz se escuchara por fuera y pierde gracia.
- ¿Sabes cómo funciona? La voz hace vibrar el bote, esta transmite la vibración al hilo, y el hilo tira del segundo bote haciéndole vibrar. Las vibraciones sonoras se transmiten muy bien los sonidos (como el hilo). Si los hilos no están bien estirados tal vez no funcione también y alguien se quede sin escuchar.

## RECURSOS

- recursos y materiales: bote de lata, hilo
- lugar: aula, patio de la escuela, parque.
- organización: en binas



## NOMBRE | QUE JALEO

## APRENDIZAJES ESPERADOS

- escucha a otros con atención y complementa su información

## ASPECTOS A FAVORECER

- atención,
- discriminación,
- incremento de vocabulario,
- memoria

## DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

- Cuando una persona se pone una máscara se vuelve irreconocible, lo mismo puede ocurrir con el sonido per... ¿Cuáles son las máscaras de sonido? Simplemente otros sonidos para este juego se necesita cualquier lata mediana y algunas piedras.
- Este juego se puede jugar entre tres. Mientras un niño sacude las piedras dentro del bote produciendo bastante ruido. Otro habla suavecito, el tercero intentara escuchar lo que dice el segundo. Verán que casi es imposible, el sonido de las palabras quedo enmascarado por el ruido de las piedras.

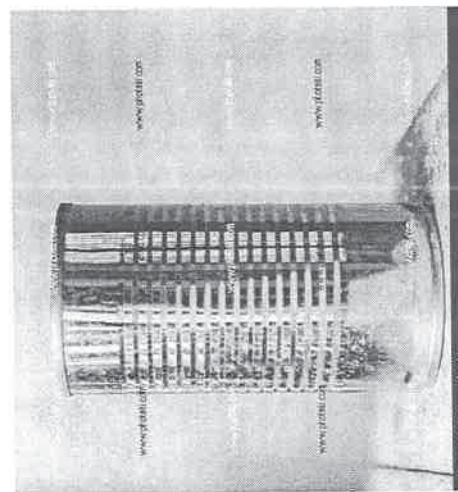
49

## COMPETENCIAS A DESARROLLAR

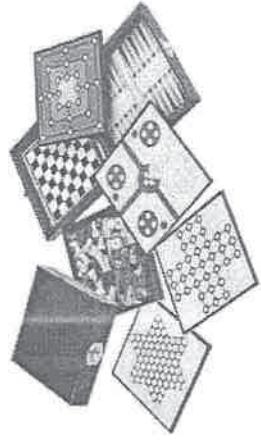
- emplea el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender

## RECURSOS

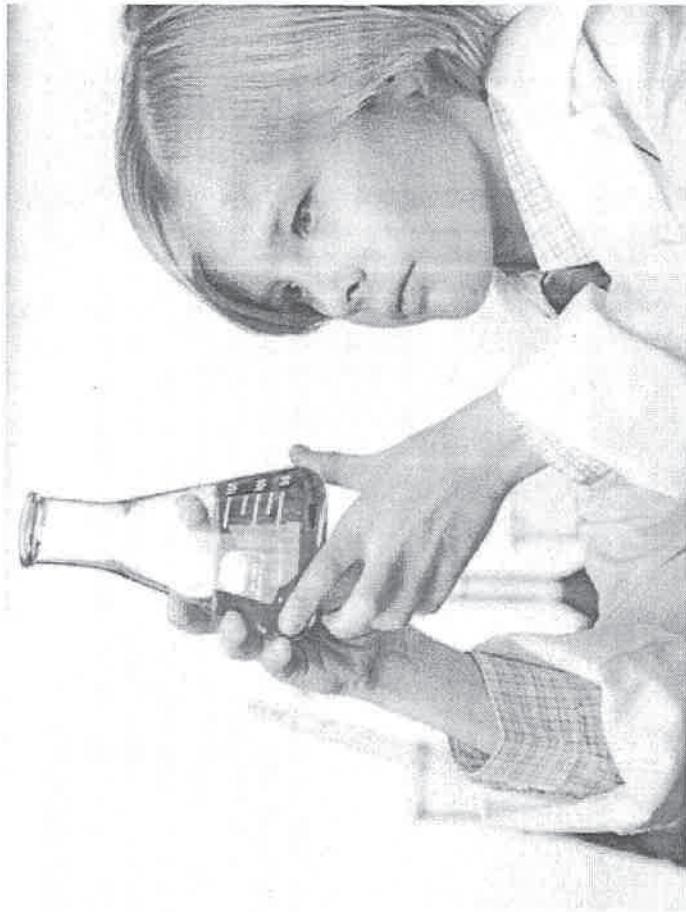
- recursos y materiales: lata de aluminio, piedras
- lugar: aula, patio de la escuela, parque.
- organización: equipo de tres



© 110104742 | www.gettyimages.com

NOMBRE	JUEGOS DE MESA	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Adapta el lenguaje de señas y corporal para ser escrito</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender</li> </ul>
	ASPECTOS A FAVORRECER	<ul style="list-style-type: none"> <li>atención,</li> <li>memoria</li> </ul>	<p><b>RECURSOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>recursos y materiales: cartas con dibujos variados, dado tablero de maratón donde tenga las palabras de lenguaje de señas</li> <li>lugar: aula</li> <li>organización: grupal</li> </ul>
	DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD		<p>El juego de señálo enseña el lenguaje de señas y a contar. Un jugador elige una carta de juego y tiene que decir con señas la palabra en la tarjeta correctamente en 30 segundos. Si el jugador lo hace correctamente, tira un dado y mueve su pieza de juego hacia delante el mismo número de espacios que se encuentra en el dado. Si el jugador no hace la seña correcta, no se mueve su pieza de juego. El juego continúa hasta que un jugador llegue al centro del tablero. El juego enseña a los jugadores cómo deletrear las palabras utilizando el lenguaje de señas. Los jugadores tienen 3 minutos para hacer palabras a partir de cubos con signos del alfabeto del lenguaje en ellos. Los jugadores ajustan la cantidad de tiempo que desean jugar. El jugador que hace mayoría de las palabras gana. Este juego se supone que se jugará en completo silencio.</p> 

**Aptitud  
Apaliente  
sobresacual  
intelectual**



NOMBRE	LOS SERES VIVOS	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
<ul style="list-style-type: none"> <li>Aplica habilidades, actitudes y valores de la formación científica básica durante la planeación, del desarrollo, la comunicación y la evaluación de los proyectos de su interés.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Promover el interés, curiosidad y deseo de involucrarse en actividades científicas o estéticas, investigaciones documentales, realizar experimentos, formular hipótesis y entregar resultados, razonamiento</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprensión de los alcances y limitaciones de la ciencia y del desarrollo tecnológico en diversos contextos de manera sencilla, interesante, práctica, lúdica y adecuada a su nivel.</li> </ul>	<p><b>RECURSOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y Materiales: Periódico mural, experimentos, germinación de semillas, creación de hongos, cajas de hormigas, fichas de trabajo anillina, pintura vegetal.</li> <li>Lugar: laboratorio de la escuela, aula.</li> <li>Organización: individual o sub grupal.</li> </ul>
			<p><b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b></p> <p>Primera fase. Plantear el problema ¿Qué es la vida? elaborar una hipótesis sobre su origen, extinción de alguna especie, comportamiento de los seres vivos, necesidades, hábitat, manutención. Recolectar material gráfico que deberá ser utilizado en la elaboración de un periódico mural que contengan las características generales y diferenciales de que es la vida y que no lo es. En esta fase se podrá acompañar cada ilustración con una o varias hipótesis. Segundo paso discusión de donde proviene la vida y que necesita, para que observen algunos experimentos con reacciones físicas y químicas. Elaborar un dibujo que exprese sus conclusiones. Sigiente fase elaboración de un huerto familiar donde el alumno considere cuales son los materiales necesarios para obtener un rincón de vida en la escuela. En este sentido, el alumno bosquejara los productos o diseños experimentales que los auxiliaran en la comprobación de hipótesis. Se mostrara una semilla germinada y una sin germinar, se cuestionara en que son diferentes, donde debe vivir la semilla germinada para continuar viva. Las conclusiones se llevaran al jardín embotellado y establecer mínimas cadenas alimenticias y diferentes formas de vida (hongos, bacterias por ej.) se podrá comprobar la elaboración de la clorofila en el huerto escolar y la transportación de agua por los tallos, en algunas flores coloreadas con anilina y pintura vegetal. Experiencias directas o de otros animales o la observación en el experimento. Como parte del proyecto final, los alumnos recopilaran la información y conclusiones obtenidas en el transcurso de actividades para integrarlas a un trabajo final que responda a la siguiente pregunta ¿Cuáles son las condiciones esenciales para que exista vida en la tierra, en el mar, espacio (de manera hipotética).</p>

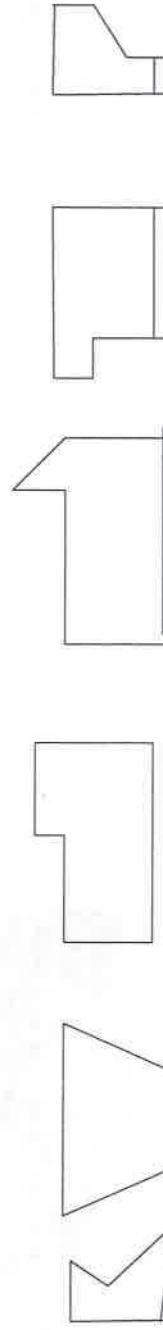


NOMBRE: MÉXICO: TU PAÍS Y TU ESTADO		2
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprecia la diversidad cultural que existe en México.</li> <li>• Apropiarse de material para elaborar trabajos que le permitan identificarse como parte de una comunidad local, regional y nacional.</li> </ul>	<p><b>COMPETENCIAS A DESARROLLAR</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Respeto y valoración de la diversidad, sentido de pertenencia a la comunidad, la nación y la humanidad.</li> </ul> <p><b>RECURSOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recursos y Materiales: maqueta, recortes periódicos, periódico mural.</li> <li>• Lugar: salón de la escuela, museos, parques etc.</li> <li>• Organización: sub grupal y grupal.</li> </ul> <p><b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b></p> <p>Primera parte del proyecto ¿Qué pasa en mi país? Los alumnos contestaran los acontecimientos sucedidos en las últimas semanas de lo que para ellos sea importante. A partir de la lectura del periódico podrán recortar algunas noticias y elaborar un álbum que ilustre los principales acontecimientos, económicos, políticos y sociales y expresar sus respectivos comentarios. Elaborar periódico mural, con todas sus secciones y se mantenga durante todo el ciclo escolar donde pueda mostrar el avance de sus proyectos, los hechos de la escuela, los eventos a realizarse. Si ya sabe que sucede en México, ahora se puede preguntar donde vive, se recurrirá a familiares y viejos amigos de la comunidad para investigar algunas cosas del pasado, sus actividades presentes, sus habitantes y su interacción política con ella. Para el caso del municipio, el alumno tendrá que elaborar una entrevista y aplicar por lo menos tres, para obtener y confrontarla con sus compañeros, acudir a la biblioteca a conocer los antecedentes históricos de la comunidad y municipio. Se les pedirá que elaboren un esquema con las relaciones mínimas entre el municipio y el gobierno del estado y el resto del país para confrontar con una monografía ilustrada de él.</p> <p>Con material reciclable, diseñarán una maqueta que muestre la diversidad de climas y zonas Geoeconómicas del país. Para llenar la maqueta se elaboraran otras, mostrando los principales hechos históricos del país, desde la cultura prehispánica, hasta nuestros días, se podrá apoyar con dibujos, noticias elaboradas por ellos, esquemas. Podrá incorporarse material de otros proyectos.</p> 
<b>ASPECTOS A FAVORRECER</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación, investigación, análisis, percepción, análisis.</li> </ul>	

NOMBRE	LA CADENA DE TROZOS	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
<ul style="list-style-type: none"> <li>Resuelve problemas que implican identificar la regularidad de sucesiones compuestas.</li> <li>Que adquieran confianza suficiente para explicar y justificar los procedimientos y soluciones encontradas.</li> </ul>	<b>ASPECTOS A FAVORECER</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sucesión, análisis, descripción, atención, memoria, razonamiento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Resolver problemas de manera autónoma, comunicar información matemática, validar procedimientos y resultados.</li> </ul>
	<b>RECURSOS</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y Material: ficha estímulo y clips para construir la cadena.</li> <li>Lugar: aula de la escuela</li> <li>organización: individual o por parejas.</li> </ul>
<p><b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Le proporcionamos al alumno cinco trozos de una cadena de tres eslabones cada uno, y queremos unirlos en un solo trozo de quince eslabones. ¿Cuántos eslabones tendremos que abrir y soldar de nuevo para conseguirlo? ¿Cuántos eslabones tendremos que abrir y soldar de nuevo para conseguir una cadena de dos trozos? Inventa otra variante para que la resuelva tu compañero.</li> <li><b>SOLUCIÓN:</b> la respuesta irreflexiva es cuatro; puesto que los cinco trozos determinan cuatro espacios intermedios o puntos de discontinuidad, habrá que abrir cuatro eslabones. Pero en realidad basta con abrir los tres eslabones de un mismo trozo y luego usarlos para unir los tres puntos de discontinuidad determinados por los cuatro trozos restantes. Tenemos cinco trozos de cadena de tres eslabones cada uno, Y queremos unirlos en un solo trozo de quince eslabones. ¿Cuántos eslabones tendremos que abrir y soldar de nuevo Para conseguirlo</li> </ul>			



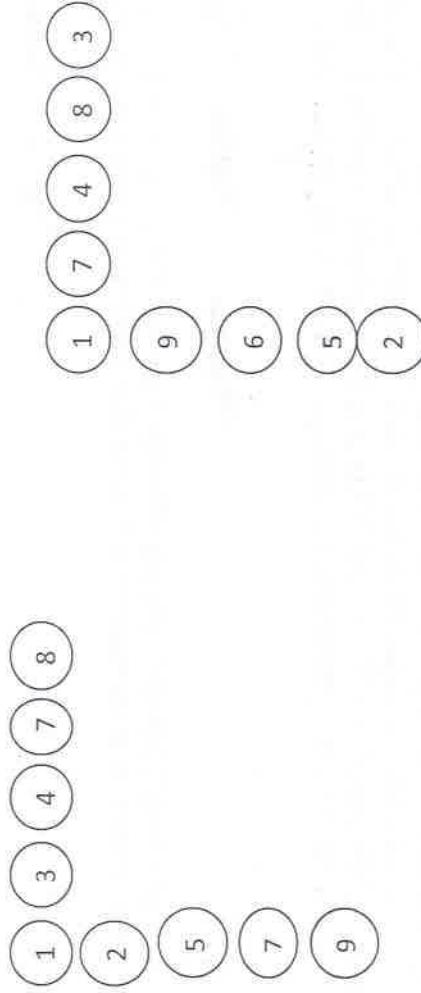
- 1.-ayudame a solucionar el problema.  
 2.-  
 3.-

NOMBRE	COMPOSICIÓN	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	4
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica y representa la forma de las caras de un cuerpo geométrico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar caras de objetos y cuerpos geométricos, a partir de sus representaciones planas y viceversa.</li> </ul>	
		<b>ASPECTOS A FAVORECER</b>	<b>RECURSOS</b>	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Que los alumnos puedan probar la eficacia de un procedimiento al cambiar uno o más valores de variables o del contexto. Análisis, descripción. Razonamiento, atención.</li> </ul>	<p>Recursos y Materiales y recursos: fichas estímulo (opcional cartulina: seis piezas de cartulina con las formas indicadas) y tijeras.</p> <p>Lugar: salón de la escuela</p> <p>Tipo de agrupamiento: individual.</p>	
			<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>	
			<p>El alumno ha de componer un cuadrado uniendo cuatro de las seis figuras que se le aportan. El alumno debe decidir las que le sobran. Una variante consiste en que el, diseñe las partes necesarias para construir otra forma geométrica, como por ejemplo un triángulo, teniendo en cuenta que deben añadir algunas que sobran.</p>	

NOMBRE	NÚMEROS EN PERPENDICULAR	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	5
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza el algoritmo convencional para resolver sumas o restas con números naturales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Resolver problemas de manera autónoma.</li> </ul>	
		ASPECTOS A FAVORECER	RECURSOS	
<p>Puesta en práctica de diferentes formas de representar y efectuar cálculos. Razonamiento, análisis, Memoria.</p> <p>Puesta en práctica de diferentes formas de representar y efectuar cálculos. Razonamiento, análisis, Memoria.</p> <p>Recursos y materiales: ficha estímulo, lápiz y goma.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Lugar: salón de la escuela</li> <li>organización: individual.</li> </ul>				

## DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

- Coloca números del 1 al 9 en dos líneas de manera que la suma de cada una de las fila sea 23. Se puede proponer una variante donde los alumnos, modificando el número de círculos puedan encontrar otros problemas parecidos. Solución: hay tantas soluciones como movimientos se hagan de los números situados a partir del número 1. Es decir el número uno permanece fijo y el resto de números en cada una de las cadenas puede variar.



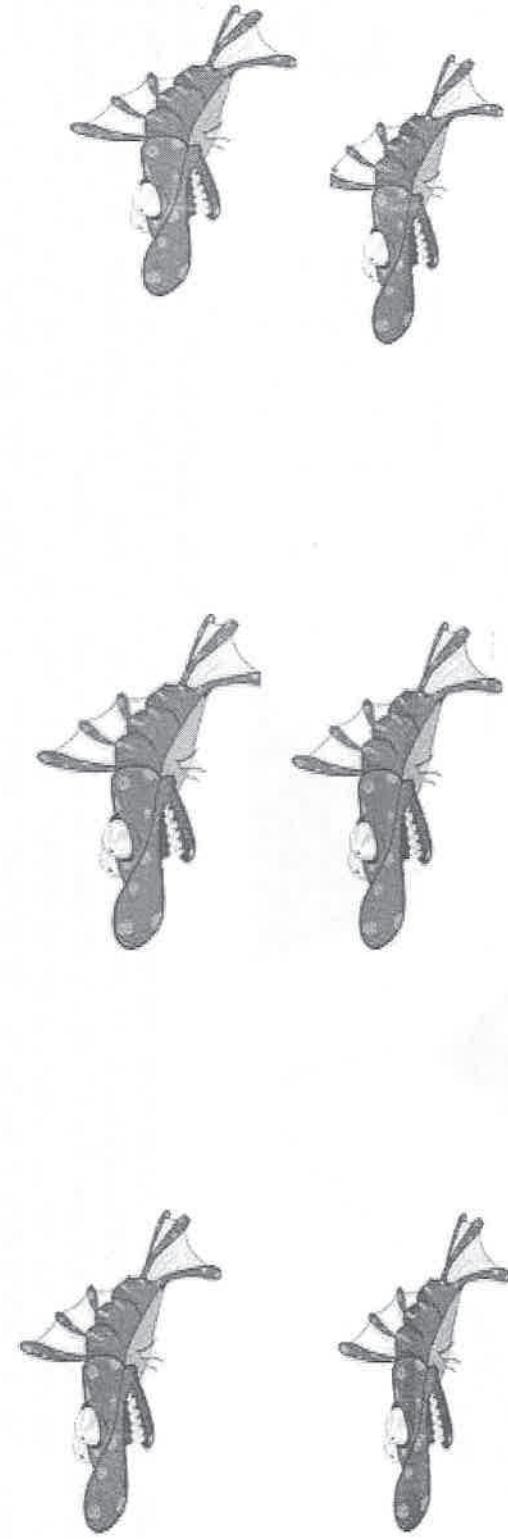


- Estas langostas se mueven de manera que, cada una puede saltar por encima de otra a izquierda o derecha llevando siempre la cabeza en el sentido del movimiento. Explica los movimientos que han de hacer para que la situación final sea:



- Ahora diseña esta actividad con una solución diferente y las normas necesarias para que tus compañeros la resuelvan.

**Recorta los siguientes problemas para resolver el problema**



**NOMBRE** EL HÁMSTER Y LAS JAULAS**APRENDIZAJES ESPERADOS**

- Describe y reproduce y crea sucesiones formadas con objetos y figuras.
- Resuelva distintos tipos de problemas en medidas, figuras geométricas etc.

**ASPECTOS A FAVORECER**

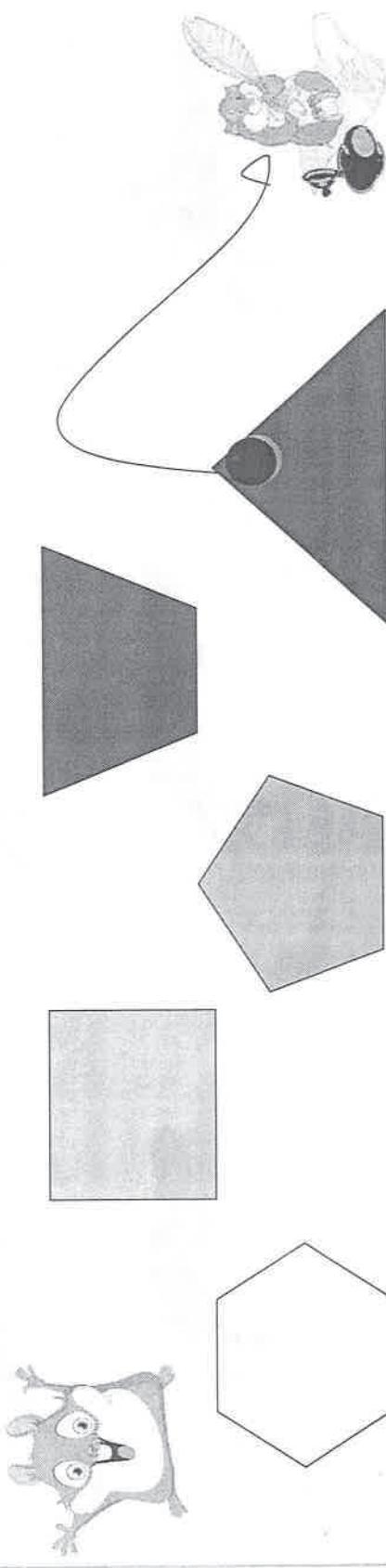
- Validar procedimientos y resultados.
- Recursos y materiales: ficha estímulo y lápiz.
- Lugar: salón de clases.
- Organización: individual y por parejas.

**DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD**

- Esta actividad consiste en darles a los niños una ficha para que resuelvan el siguiente problema: hay varias jaulas con diferentes formas (triángulo, pentágono, hexágono, cuadrado y heptágono). Dentro de la jaula triangular hay un hámster, sale de las figuras cortando todos los lados de una sola vez. ¿Puedes hacer lo mismo con el resto de las jaulas? solución: en principio el alumnado advirtirá que las únicas jaulas de las que el hámster puede salir son el triángulo el pentágono y el heptágono. De ahí, deberá deducir que sólo se podrá resolver el problema si las jaulas tienen un número impar. Finalmente se les debería inducir a buscar otro tipo de soluciones como por ejemplo, que si el hámster empezara desde fuera y no desde dentro, la solución apuntaría a las figuras pares.

**COMPETENCIAS A DESARROLLAR**

- Recursos y materiales: ficha estímulo y lápiz.

**RECURSOS**

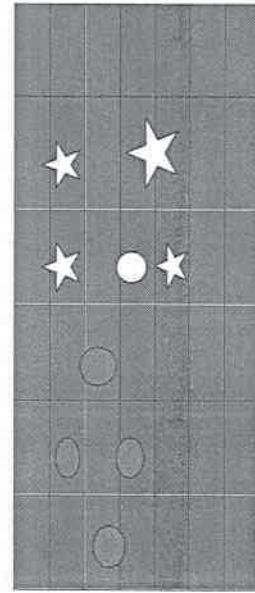
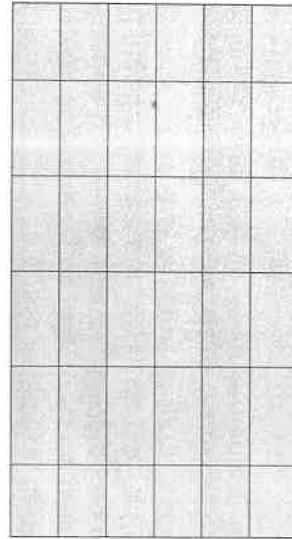
NOMBRE	EN BUSCA DE LOS CUADROS	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificación de la regularidad en sucesiones con números que tengan progresión geométrica, para establecer términos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Validar procedimientos y resultados, manejar la información eficientemente.</li> </ul>
	ASPECTOS A FAVORECER	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ánalisis de datos representativos en situaciones diversas.</li> </ul>	<p><b>RECURSOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>recursos y materiales: ficha estímulo, transparencia y lápiz.</li> <li>lugar: salón de clases</li> <li>Tipo de agrupamiento: parejas.</li> </ul>

#### DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

Este juego se desarrolla en parejas. El objetivo es colocar las piezas en cuatro vértices para formar un cuadrado. Se elaborará un tablero  $6 \times 6$ . Los dos jugadores irán poniendo en las cuadrículas círculos y cruces alternativamente, y ganará la partida el primer jugador que consiga que cuatro de sus señales ocupen los vértices de un cuadrado. Variantes:

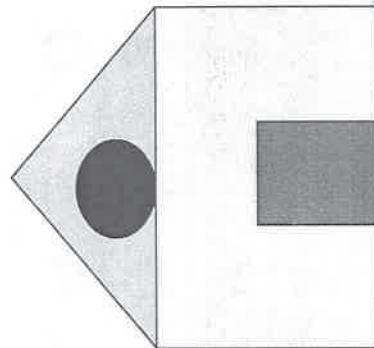
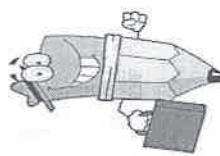
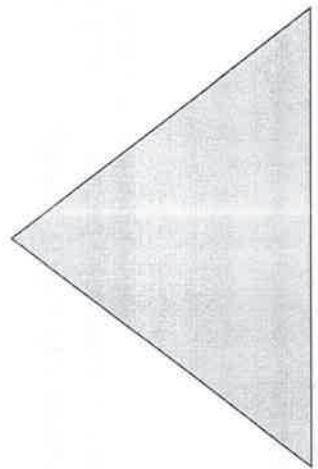
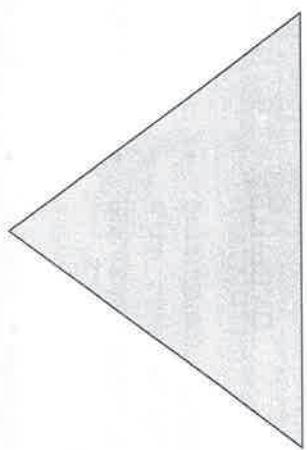
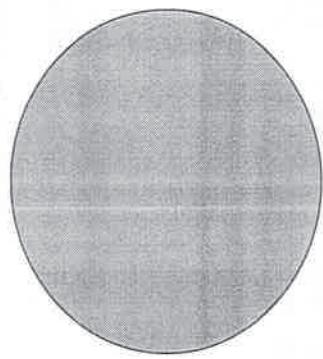
-¿De cuántas maneras se puede formar un cuadrado en un tablero  $6 \times 6$ ?

- Seguir jugando hasta que todo el tablero esté marcado, y después contar qué jugador ha hecho más cuadrados.
- Jugar a no formar cuadrados. Pierde el primer jugador que se vea forzado a construir un cuadrado.



NOMBRE	DIBUJA CON ESTAS FORMAS	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	9
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Describe, reproduce y crea sucesiones formadas con objetos o figuras</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Manejar técnicas eficientemente.</li> </ul>	
	<b>ASPECTOS A FAVORECER</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Exploración de las características y propiedades de las figuras y cuerpos geométricos.</li> </ul>		<b>RECURSOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>recursos y materiales: lápiz y papel para cada jugador, lienzo de papel grande o pizarra (tiza) y ficha estímulo.</li> <li>Lugar: salón de ciasa</li> <li>organización: por equipos.</li> </ul>	
			<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>La tarea consiste en que un alumno reproduzca un dibujo sencillo con la ayuda de sus compañeros de equipo. Para empezar, los jugadores de cada equipo deciden los elementos del dibujo, es decir, las distintas figuras geométricas que van a utilizar para hacer el dibujo (ejemplo: un cuadrado, tres triángulos, dos círculos y seis líneas rectas). Con estos datos cada jugador del equipo realiza su composición. A continuación uno de los jugadores actuará como "copiador". El "copiador", saldrá fuera de la sala. El resto del equipo decide qué dibujo de los realizados se tiene que copiar, y lo sitúa donde todos los jugadores puedan verlo, a excepción del que tiene que copiarlo. Una vez hecho esto, se hace regresar al "copiador" y, sobre un gran lienzo de papel o sobre la pizarra, tienen que intentar reproducir el dibujo a partir de las instrucciones que le dan los miembros de su equipo. Los miembros de cada uno de los dos equipos se turnan para dar instrucciones al que copia. Cada jugador puede dar tantas instrucciones como desee en su turno, y ambos copiadores pueden hacer uso de la información dada. El jugador tendrá que dejar de dar instrucciones en el momento en que el copiador cometa un error. El error no se podrá corregir hasta que le llegue el turno a otro miembro de su equipo. Gana el primer copiador en reproducir totalmente el dibujo.</li> <li><u>observaciones:</u> una vez se haya terminado la actividad, podemos realizar una serie de preguntas que nos ayudarán a analizar dicha tarea.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>¿Te parece fácil o difícil este juego? ¿Por qué?</li> <li>¿Qué es más fácil: ser copiador o dar instrucciones?</li> <li>En el dibujo ¿te has encontrado algo muy difícil de describir?</li> <li>¿Te ha resultado difícil imaginar la apariencia del dibujo que se te estaba describiendo?</li> <li>¿Qué te podrá ayudar a mejorar este juego?</li> <li>¿Hay formas que no puedes describir con palabras?</li> </ul>

- ¿Existe algo que no te puedas imaginar, aunque te lo describan?

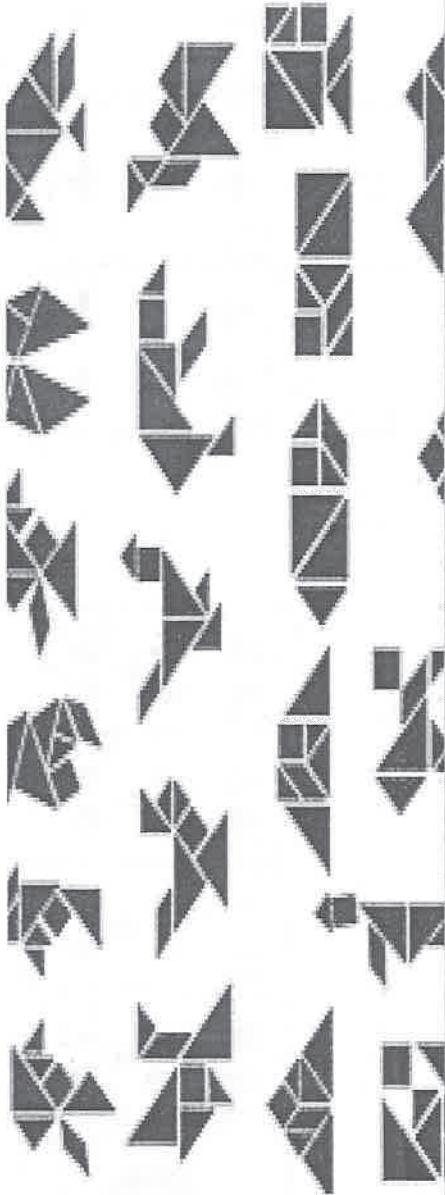


NOMBRE	LAS VOCALES NUMÉRICAS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR																									
	<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza las tablas como recurso para ordenar información.</li> </ul>																									
	<b>ASPECTOS A FAVORRECER</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adquiera habilidad para resumir información en tablas y saber cómo manipularlas.</li> </ul>																									
		<b>RECURSOS</b>																									
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• recursos y materiales: ficha estímulo y tijeras.</li> <li>• lugar: salón de clases</li> <li>• organización: individual .</li> </ul>																									
		<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>																									
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se le presenta al alumnado un tablero 5 x 5 con cinco vocales repetidas cinco veces. Deberán cortar el cuadrado en cinco trozos de forma que en cada uno aparezcan las cinco vocales. Una vez resuelto podrán intentar construir otros rompecabezas parecidos. Una variante consiste en presentarles el tablero y que ellos distribuyan las vocales u otros elementos de forma que salgan agrupamientos distintos.</li> </ul>																									
		<table border="1"> <tbody> <tr> <td><b>E</b></td><td><b>A</b></td><td><b>I</b></td><td><b>O</b></td><td><b>U</b></td></tr> <tr> <td><b>U</b></td><td><b>E</b></td><td><b>U</b></td><td><b>E</b></td><td><b>O</b></td></tr> <tr> <td><b>O</b></td><td><b>I</b></td><td><b>A</b></td><td><b>O</b></td><td><b>A</b></td></tr> <tr> <td></td><td><b>U</b></td><td><b>E</b></td><td><b>A</b></td><td><b>I</b></td></tr> <tr> <td><b>A</b></td><td><b>O</b></td><td><b>I</b></td><td><b>E</b></td><td><b>U</b></td></tr> </tbody> </table>	<b>E</b>	<b>A</b>	<b>I</b>	<b>O</b>	<b>U</b>	<b>U</b>	<b>E</b>	<b>U</b>	<b>E</b>	<b>O</b>	<b>O</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>O</b>	<b>A</b>		<b>U</b>	<b>E</b>	<b>A</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>O</b>	<b>I</b>	<b>E</b>	<b>U</b>
<b>E</b>	<b>A</b>	<b>I</b>	<b>O</b>	<b>U</b>																							
<b>U</b>	<b>E</b>	<b>U</b>	<b>E</b>	<b>O</b>																							
<b>O</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>O</b>	<b>A</b>																							
	<b>U</b>	<b>E</b>	<b>A</b>	<b>I</b>																							
<b>A</b>	<b>O</b>	<b>I</b>	<b>E</b>	<b>U</b>																							

NOMBRE	JUGANDO CON EL TANGRAM APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
<ul style="list-style-type: none"> <li>Describe, reproduce y crea sucesiones formadas con objetos o figuras de tangram.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Manejar diversas técnicas de manera eficiente</li> </ul>	
ASPECTOS A FAVORECER	RECURSOS	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Sea capaz de resolver problemas a los que se enfrente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>recursos y materiales: juego, o material para elaborarlo (cartulina, tijeras, lápiz, goma y papel para plastificar).</li> <li>Lugar. Aula de la escuela</li> <li>organización: individual y pequeños grupos.</li> </ul>	

## DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

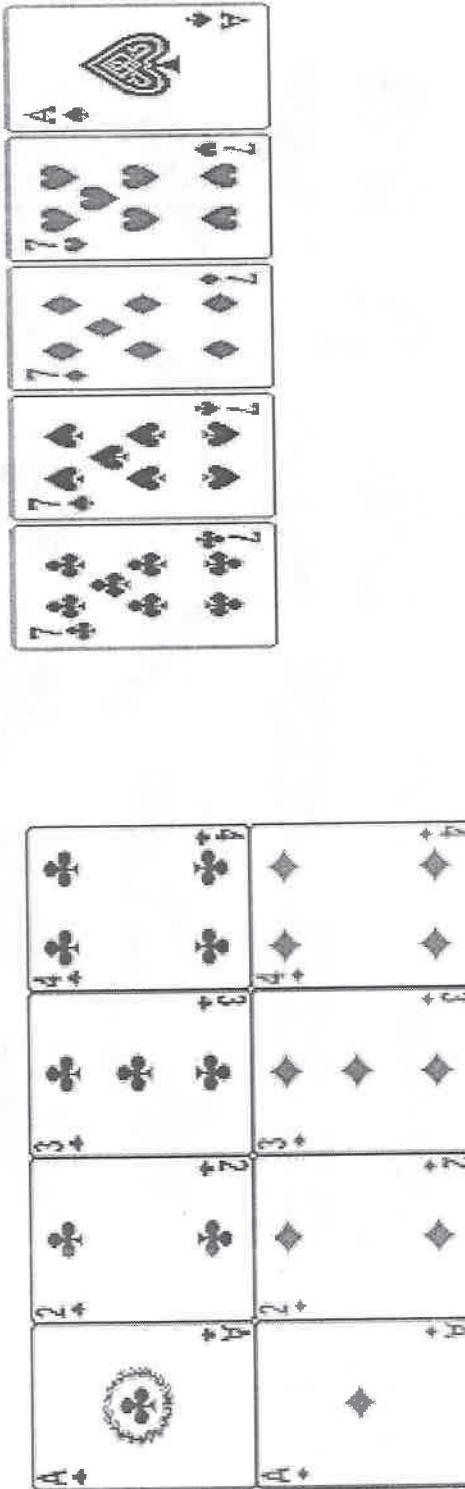
- Los escolares manipularán las formas del tangram en cartulina tratando de formar las figuras modelos que se aportan en las fichas estímulos.

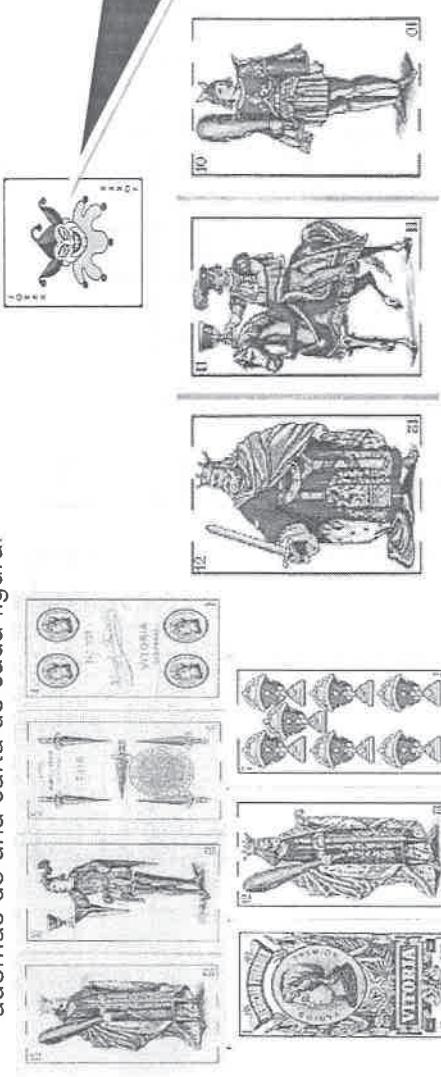


NOMBRE	LOS QUINCE TANTOS	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
<ul style="list-style-type: none"> <li>Resuelve problemas aditivos con diferentes significados, modificando el lugar de la incógnita y con número de hasta dos cifras.</li> </ul>	<p><b>ASPECTOS A FAVORECER</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Resolución de problemas que implica adición y sustracción donde determine diversas cantidades.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Validar procedimientos y resultados.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Validar procedimientos y resultados.</li> </ul>
<p><b>RECURSOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y materiales : dibujos de las cartas a tamaño real o cartas reales. ficha estímulo.</li> <li>Lugar: aula de clases</li> <li>organización: individual o por parejas.</li> </ul>			

## DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

- Con 9 cartas en la ficha , agruparlas en tres grupos de forma que cada grupo sumen 15 tantos. Una variante consistiría en que elabore un problema parecido para que lo resuelva su compañero, pudiendo cambiar el número de cartas y su valor.soluciones: primer grupo:  $1 + 2 + 3 + 9$  segundo grupo:  $4 + 5 + 6$  tercero grupo:  $7 + 8$



NOMBRE		CABRIOLAS CON LAS FIGURAS DE UNA BARAJA.	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	13
APRENDIZAJES ESPERADOS				
• Resolución de problemas que impliquen sumar o restar fracciones cuyos denominadores son múltiplos de otro.	• Validar procedimientos y resultados.	• Recursos y materiales: ficha de las indicaciones y baraja.		
ASPECTOS A FAVORRECER	• Análisis de procedimientos para resolver problemas de proporcionalidad de tipo de valor faltante.	• Lugar:Aula: • organizacion: individual.	RECURSOS	
DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD			<p>Coge todas las sotas, reinas, reyes y ases de una baraja y dispónlas en un cuadro de 4 X 4, de manera que cada fila y cada columna contengan una sola carta de cada figura. Además los alumnos y alumnas deben descubrir una disposición en la cual, en todas las filas, columnas y diagonales aparezca una carta de cada palo, además de una carta de cada figura.</p> 	

NOMBRE **FAMILIARIZÁNDONOS CON LOS PENTAMINOS****APRENDIZAJES ESPERADOS**

- Describe y reproduce y crea sucesiones formadas con objetos y figuras.

**ASPECTOS A FAVORRECER**

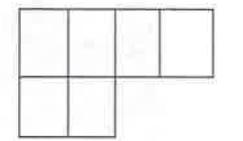
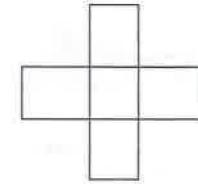
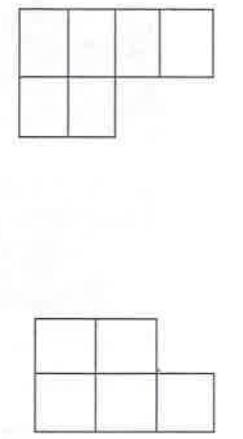
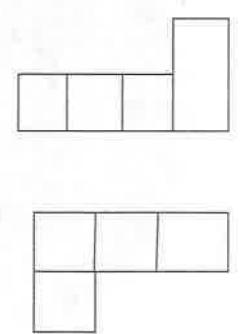
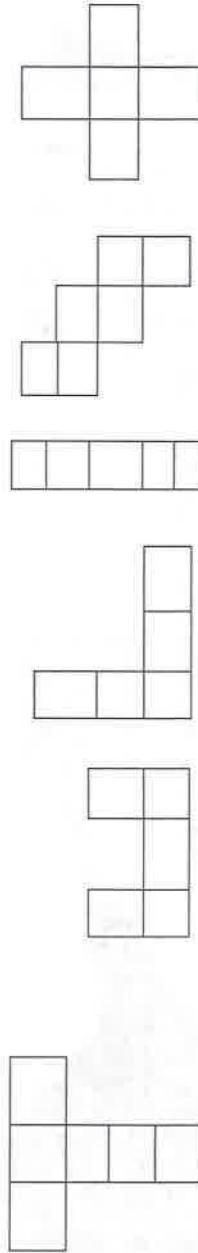
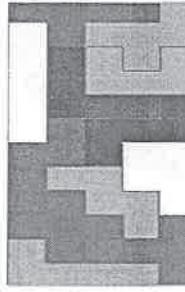
- Resolución de distintos tipos de problemas que se le presenten \*

**RECURSOS**

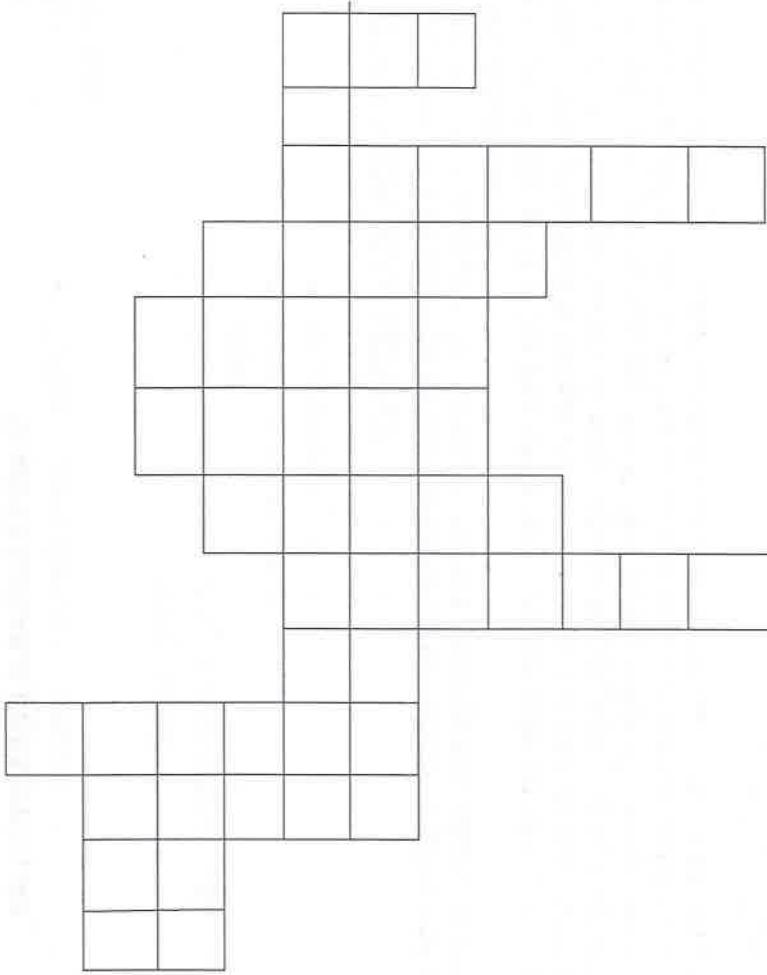
- Recursos y materiales: ficha estímulo (varias) y tijeras.
- con opción de comprar piezas de madera o plástico.
- Lugar: salón de clases
- organización: individual o por parejas

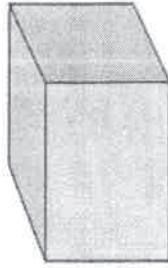
**DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD**

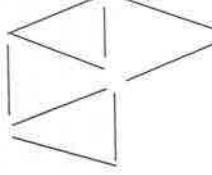
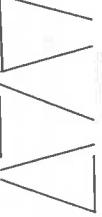
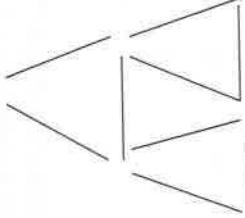
- Los alumnos tendrán que realizar la siguiente actividad a partir de pentaminós. Con los doce pentaminós y utilizando todas las piezas, recubre estas figuras. En los tableros de deben quedar sin ocupar los cuadros que figuran en negro.



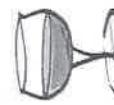
Con los doce pentaminós y utilizando todas las piezas, recubre estas figuras. En los tableros de deben quedar sin ocupar los cuadros que figuran en negro.



NOMBRE	PINTANDO CUBOS	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	15
<ul style="list-style-type: none"> <li>Resuelve problemas aditivos con diferentes significados, modificando el lugar de la incógnita.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Validar procedimientos y resultados</li> </ul>	<b>ASPECTOS A FAVORECER</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ordenar y comparar</li> </ul>	<b>RECURSOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y materiales: transparencia, ficha estímulo y lápiz.</li> <li>Lugar: salón de clases</li> <li>Organización: individual.</li> </ul>
<p><b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>se le muestra a los alumnos una imagen con un cubo y se les hace las siguientes preguntas: ¿Cuál es el mínimo de colores que se necesitan para pintar un cubo de manera de forma que, dos caras adyacentes no tengan el mismo color? ¿Cuántos cubos diferentes se pueden obtener usando cuatro colores?</li> </ul> <p><b>SOLUCIÓN:</b> el mínimo número de colores es de tres, ya que las tres caras que concurren en un vértice son dos a dos adyacentes y deben ir pintadas de distintos colores, pero las tres parejas de caras opuestas pueden ir del mismo color cada una. Si disponemos de cuatro colores A, B, C y D, tenemos cuatro maneras distintas de elegir tres, ABC, ABD, ACD y BCD, y una sola manera de colorear el cubo con esos tres colores a la vez. No es fácil distinguir las diferentes posibilidades sin utilizar un modelo. Advierte que no puedes pintar del mismo color tres caras cualesquiera porque habría dos contiguas iguales; como hay seis caras y cuatro colores, se han de usar dos colores en dos caras cada uno. Esto nos lleva a las siguientes un total de diez soluciones</p> 				

NOMBRE TRIANGULO DE PALILLOS	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
<ul style="list-style-type: none"> <li>Describe, reproduce y crea sucesiones formadas con objetos o figuras.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Validar procedimientos y resultados.</li> </ul>	
ASPECTOS A FAVORECER	RECURSOS	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Resuelva problemas que se le presenten de manera autónoma. Memoria, atención, percepción.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y materiales: palillos y ficha estímulo.</li> <li>Lugar: salón de clases</li> <li>organización: individual o por parejas.</li> </ul>	
DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Se le dará al alumno nueve palillos que deberán colocar sobre la mesa formando 5 triángulos equiláteros. A partir de esa figura, moviendo únicamente dos palillos formar 4 triángulos equiláteros del mismo tamaño.</li> </ul>		  

NOMBRE		NÚMEROS DEL 1 AL 8	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	17																																
			<ul style="list-style-type: none"> <li>Resuelve problemas que implican el cálculo mental o escrito</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Validar procedimientos o resultados</li> </ul>																																	
			<b>ASPECTOS A FAVORECER</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Elabore hipótesis para resolver problemas que se le presenten en la vida diaria</li> </ul>	<b>RECURSOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y materiales: disfraces, telas, cartulinas, papel, pinturas, material de reciclaje y otros materiales de rehuso . para la representación sería ideal hacerlo en salón o aula grande.</li> <li>Lugar:Salón de clases</li> <li>organización: en pequeño grupo y en gran grupo</li> </ul>																																	
				<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se le presentará a los alumnos una ficha con 8 cuadrados, deberá colocar los números del 1 al 8 en los cuadrados de forma que los números contiguos no sean consecutivos ni siquiera leídos en diagonal.solución: hay múltiples soluciones; algunas son las siguientes (cada solución se representa con un color diferente).</li> </ul>	<table border="1"> <tr> <td>7</td><td>7</td><td>1</td><td>8</td><td>8</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td></tr> <tr> <td>2</td><td>2</td><td>8</td><td>1</td><td>7</td><td>2</td><td>4</td><td>4</td></tr> <tr> <td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>5</td><td>6</td><td>3</td><td>5</td></tr> <tr> <td>6</td><td>5</td><td>4</td><td>3</td><td>4</td><td>3</td><td>6</td><td>6</td></tr> </table>	7	7	1	8	8	2	2	2	2	2	8	1	7	2	4	4	3	4	5	6	5	6	3	5	6	5	4	3	4	3	6	6
7	7	1	8	8	2	2	2																														
2	2	8	1	7	2	4	4																														
3	4	5	6	5	6	3	5																														
6	5	4	3	4	3	6	6																														

NOMBRE		COPAS LLENAS COPAS VACÍAS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	18
APRENDIZAJES ESPERADOS				
<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza unidades arbitrarias de medida para comparar, ordenar, estimar y medir longitudes</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Validar procedimientos y resultados.</li> </ul>		
ASPECTOS A FAVORECER	RECURSOS			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Resuelva problemas que impliquen relaciones de más, menos, igual.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Recurso y materiales: ficha con imágenes de copas y lápiz o cartulina y Tijeras.</li> <li>Lugar: salón de clases</li> <li>organización: individual o por parejas.</li> </ul>			
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD				
<ul style="list-style-type: none"> <li>se le presenta a los alumnos una ficha en la que están representadas tres copas llenas y otras tres vacías. deberá intentar colocar las copas llenas a la derecha y las vacías a la izquierda, moviendo sólo una de las tres copas. en los casos que lo necesiten, se les podrá presentar a los alumnos las copas cortadas en cartulina para que les sea más fácil manipularlas.</li> <li>solución: el contenido de la copa 2 se vacía en la copa 5, de forma que las tres copas situadas más a la derecha estarán todas llenas y las tres copas situadas más a la izquierda estarán vacías.</li> </ul>		  		

## NOMBRE | ROMPECABEZAS DE MONEDAS

## APRENDIZAJES ESPERADOS

- Utiliza los números ordinales al resolver problemas planteados de forma oral.

## ASPECTOS A FAVORECER

- Conocimiento del sistema monetario vigente (billetes, monedas, cambio).

## RECURSOS

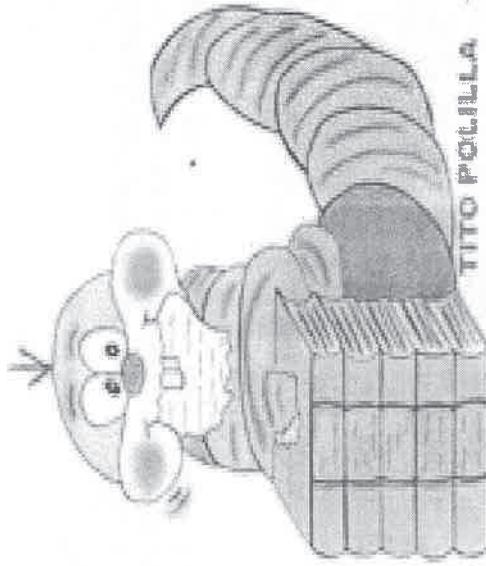
- recursos y materiales: transparencia y monedas.
- Lugar: salón de clases
- organización: en pareja.

## DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

- Se le presentarán a los alumnos, por medio de una ficha, tres rompecabezas diferentes con monedas. Son los siguientes (dos de ellos son posibles y uno no): Coloca tres monedas sobre la mesa con sus caras C hacia arriba. El movimiento consistirá en darle la vuelta a dos monedas a la vez. ¿Cuántos movimientos serán necesarios para poner todas las monedas con su cruz X hacia arriba? Coloca sobre la mesa cuatro monedas, todas ellas con sus caras C hacia arriba. Un movimiento consistirá en darle la vuelta a tres monedas cualesquiera a la vez. ¿Cuántos movimientos necesitarás para poner todas las monedas con su cruz X hacia arriba? Coloca nueve monedas formando un cuadrado, todas con su cruz X hacia arriba, excepto la del centro. Un movimiento consistirá en darle la vuelta a las tres monedas de una fila, o bien de cualquier columna o de las dos diagonales. ¿Cuántos movimientos se necesitarán para llegar a poner todas las monedas con su cruz X hacia arriba?



20			
NOMBRE	LA POLILLA HAMBRIENTA	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	
APRENDIZAJES ESPERADOS			
• Utiliza los números ordinales al resolver problemas e ir aumentando el grado de complejidad.	• Utiliza los números ordinales al resolver problemas e ir aumentando el grado de complejidad.	• Resolver problemas de manera autónoma	• Recursos y materiales: ficha estímulo y transparencia.
ASPECTOS A FAVORECER		RECURSOS	
• Identifique los números para resolver problemas e ir aumentando el grado de complejidad.	• Identifique los números para resolver problemas e ir aumentando el grado de complejidad.	• Recursos y materiales: ficha estímulo y transparencia. • lugar: salón de clases • organización: individual o en pareja.	
DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD			
• Se le presenta al grupo el siguiente problema que ha de resolver de manera individual: "Una polilla hambrienta ataca una enciclopedia de cinco volúmenes. La polilla empieza a comer y a abrirse paso a través de los libros, desde la cubierta anterior del volumen I hasta la cubierta posterior del volumen V. Si cada tomo tiene 3 cm de grueso, ¿qué distancia ha recorrido la polilla en su recorrido?"			



TITO POLILLA

**NOMBRE** ¿CUÁNTAS DEBES QUITAR?  
**APRENDIZAJES ESPERADOS**

- Calcula el resultado de problemas additivos planeados de forma oral con resultados menores de 30

**COMPETENCIAS A DESARROLLAR**

- Resolver problemas de manera autónoma

**ASPECTOS A FAVORECER**

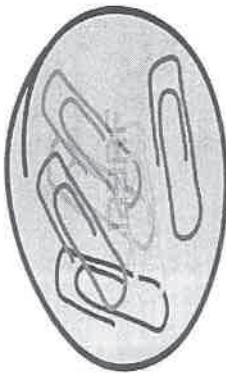
- Resolver problemas sencillos de agregar o quitar elementos de una colección, juntar o separar colecciones, buscar soluciones a un problema.

**RECURSOS**

- recursos y materiales: chapas, clips o monedas, palillos.
- Lugar: salón, patio de la escuela
- organización: por parejas.

**DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD**

- Jugando por parejas, cada alumno debe quitar por turnos, un grupo de piezas de un montón que puede estar constituido por corcholatas, clips o monedas. En cada turno cada jugador puede quitar grupos de 1, 2 o 3 piezas y pierde el juego que coja la última pieza. Intenta descubrir cuál es la estrategia óptima para ganar



NOMBRE	LA ESCALADA	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	22
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Resuelve problemas que impliquen cálculo mental o escrito de productos de dígitos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Resolver problemas de manera autónoma.</li> </ul>		
	<b>ASPECTOS A FAVORECER</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Resolución de problemas, anticipación de un resultado</li> </ul>	<b>RECURSOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y materiales: tablero y dos fichas estímulos.</li> <li>Lugar: salón de clase, patio de la escuela</li> <li>Tipo de agrupamiento: por parejas.</li> </ul>		
	<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se trata de ser el primero en colocar una ficha en un punto señalado como meta en un juego por parejas. Para ello se ha de seguir las siguientes reglas:-Se coloca la ficha en el punto marcado como "salida" y, por turnos, los jugadores van desplazando hacia arriba la ficha según las siguientes reglas.- En cada turno sólo se puede mover la ficha a un punto adyacente y más alto que la posición que ocupe en ese momento. Por lo tanto, cada movimiento sólo se puede realizar en una de estas tres posiciones:El primer jugador que coloque la ficha en el punto señalado como "meta" gana. Variante: después de haber jugado varias partidas podemos incluir una variable de investigación. En una hoja estímulo se muestra una partida jugada entre Arminda y Yeray. Los movimientos de Arminda vienen marcados por una flecha continua y los de Yeray con una discontinua. El turno es de Arminda. Tiene dos movimientos posibles. Uno de ellos le asegura a Arminda la victoria, pero el otro se la puede dar a Yeray. ¿Cuál? Si el juego comienza desde el principio y Arminda mueve la primera, ¿puede conseguir ganar siempre, si juega correctamente? . Explica cómo debería jugar Arminda. Finalmente se invita a cada pareja a inventar reglas nuevas, escribirnos y jugar varias partidas.</li> </ul>			

**NOMBRE** LA RANA EN EL POZO**APRENDIZAJES ESPERADOS**

- Calcula el resultado de problemas additivos planteados de forma oral con resultados menores de 30

**ASPECTOS A FAVORECER**

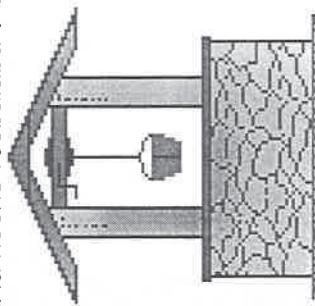
- Estimación, atención, percepción.

**RECURSOS**

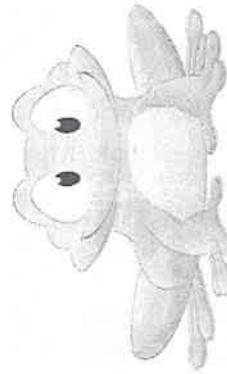
- Recursos y materiales: ficha estímulo y lápiz.
- Lugar: salón de clases
- Organización: en pareja.
- Solución: 28 días

**DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD**

- Se le presenta a los alumnos la siguiente situación problemática para que intente resolverla: una rana se cayó a un pozo de 30 metros de profundidad. En su intento de volver a salir, la rana no hacia grandes progresos, ya que cada día conseguía subir tres metros, pero a la noche resbalaba y bajaba dos metros. Los alumnos tendrán que calcular cuántos días tardó la rana en salir del pozo.

**23****COMPETENCIAS A DESARROLLAR**

- Validar procedimientos y resultados.



NOMBRE **¿CÓMO CRUZAMOS EL RÍO?**

## APRENDIZAJES ESPERADOS

- Identifica, compara y produce, oralmente o por escrito, números de tres cifras

24 **COMPETENCIAS A DESARROLLAR****ASPECTOS A FAVORECER**

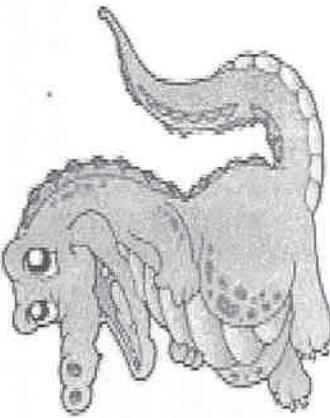
- Resolución de distintos problemas, hipótesis, comparación de resultados.

**RECURSOS**

- Recursos y materiales: ficha estimulo.
- Lugar: salón de clase
- organización: en pareja.

**DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD**

- se le presenta a los alumnos la siguiente situación problemática para que intente resolvérla. Un grupo de amigos, de excursión por la selva, se encuentran con un río, profundo y lleno de cocodrilos. En la otra orilla van a dos muchachos nativos con una canoa. La canoa sólo puede transportar a un excursionista con su mochila y su cámara de fotos, o a los dos muchachos. ¿Cómo conseguirán los excursionistas atravesar el río? Variante: los alumnos han de diseñar otro problema similar. **SOLUCIÓN:** uno de los muchachos lleva la canoa hasta la orilla en la que se encuentra el grupo de amigos. A continuación este muchacho se baja y el primer excursionista sube a la canoa y atraviesa el río; allí desembarca y el segundo muchacho regresa con la canoa y recoge de vuelta a su compañero. Ya están los dos muchachos y la canoa como al principio; basta repetir la maniobra tantas veces como excursionistas haya, hasta que al último haya cruzado el río.



**NOMBRE****COMPROBAR LA AFIRMACIÓN**  
**APRENDIZAJES ESPERADOS**

- Resuelva problemas que implican el cálculo mental o escrito de productos de dígitos.

**ASPECTOS A FAVORRECER**

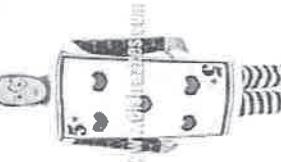
- Realizar estimaciones, interpretación de resultados.

**RECURSOS**

- Recursos y materiales: ficha estímulo.
- Lugar: salón de clases
- organización: individual o en pareja.

**DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD**

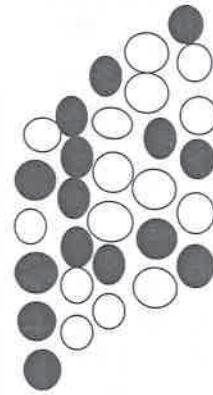
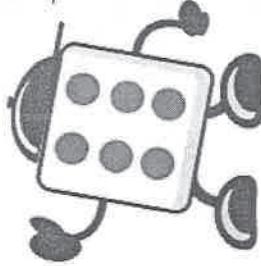
- Entrega la ficha estímulo, donde cuatro cartas están dispuestas de una forma determinada. Los alumnos han de encontrar la verdad de la siguiente afirmación:  
"De estas cuatro cartas, todas las de reverso a cuadros son ases". ¿A qué cartas habrá que dar la vuelta para comprobar si la anterior afirmación es cierta?
  - "De estas cuatro cartas, todos los ases tienen el reverso a cuadros".
- SOLUCIÓN 1:** hay que dar la vuelta a la primera y la última carta. Si la del reverso a cuadros no es unas, o si el tres de corazones tiene el reverso a cuadros, la afirmación es falsa; de lo contrario es verdadera. (Obsérvese que no se dice que sólo las de reverso a cuadros sean ases, por lo que no es necesario comprobar la de reverso liso. Tampoco se dice que todos los ases tengan reverso a cuadros, por lo que no es necesario comprobar el reverso del as de corazones).
- SOLUCIÓN 2:** hay que dar la vuelta a la primera y a la tercera carta. La primera debe ser un as, y el reverso del as debe ser a cuadro, para que se cumpla la regla.

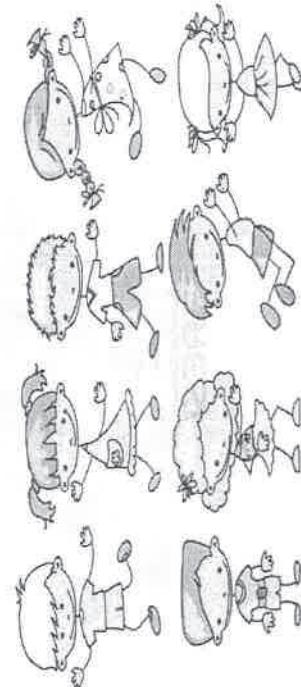
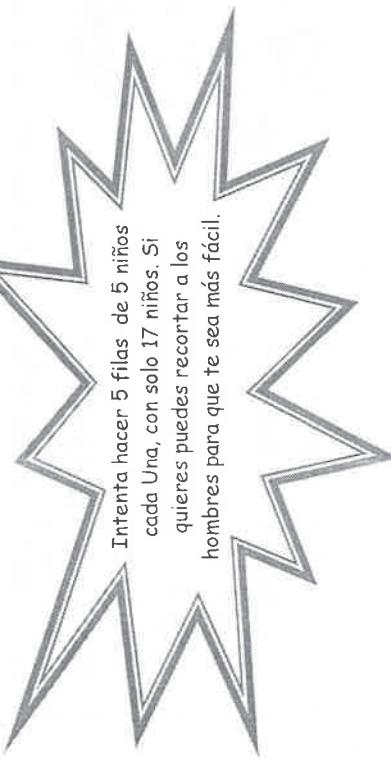


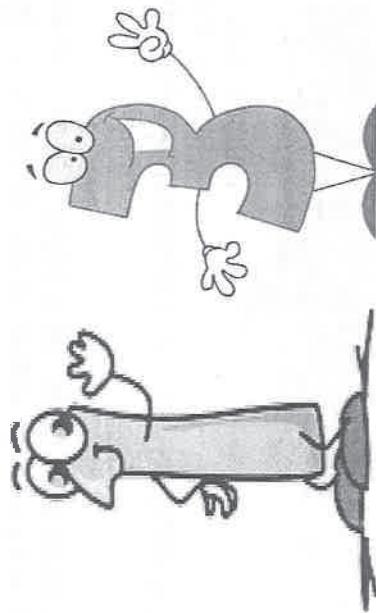
De estas cuatro cartas, todas las de reverso a cuadros son ases. ¿A qué cartas habrá que dar la vuelta para comprobar si la anterior

NOMBRE	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
<b>ASPECTOS A FAVORECER</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Resuelve problemas que implican identificar la regularidad de sucesiones compuestas</li> <li>Identificación de sucesiones, resolución de problemas, manejo de hipótesis.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Resolver problemas de manera autónoma</li> <li>Recursos y materiales ficha estímulo y lápiz.</li> <li>Lugar: salón de clases</li> <li>organización: individual y/o en pareja.</li> </ul>
<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>	<p>Acada alumno se le presentan una serie de fichas blancas y negras agrupadas de diversas maneras. Debe descubrir cuál es la regla que sigue la agrupación de las que se presentan en la ficha estímulo. Cuando la hayas descubierto intenta seguir la serie. Esta distribución se ha generado comenzando desde la primera fila, con una regla simple y sencilla, donde cada nueva ficha la es engendrada a partir de su fila inmediatamente superior. Cuando hayas descubierto la regla de esta distribución, complétala añadiendo más filas, e intenta decidir si una fila puede alguna vez consistir en: Sólo círculos blancos.- Sólo círculos negros.- Un único círculo negro.¿Puede un patrón de distribución reproducirse a sí mismo? Investiga qué sucede si empiezas con un patrón de distribución distinto en la primera fila, o con un número distinto de círculos en la primera fila. Debes elaborar un nuevo patrón, con el número de círculos que deseas y con reglas inventadas por ti, para que tu compañero trate de averiguarla.solución: el color de cada círculo está determinado por los dos que están inmediatamente encima de él, uno a la izquierda y otro a la derecha. si estos dos círculos son del mismo color, el círculo inferior es blanco y si son diferentes, entonces es negro. el último círculo de la derecha de cada fila surge de comparar el primer y último de la fila anterior, siguiendo el mismo criterio.</p>	

Intenta descubrir cuál es la regla que sigue la siguiente agrupación de fichas. Cuando la hayas descubierto intenta seguir la serie.

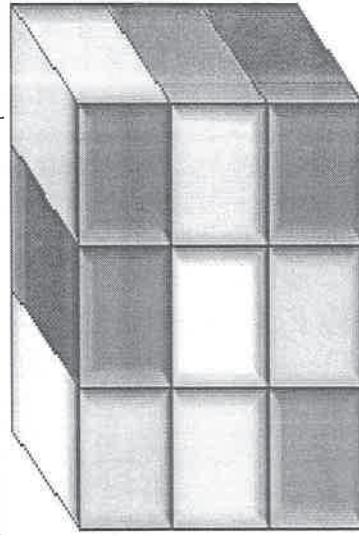


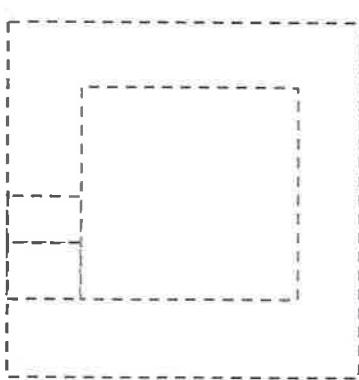
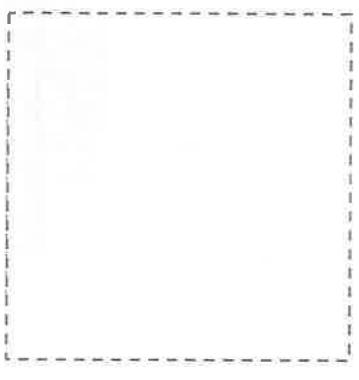
NOMBRE	ERASE UNA VEZ	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
	APRENDIZAJES ESPERADOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>Resuelve problemas que implican el cálculo mental o escrito de productos de dígitos</li> </ul>
	ASPECTOS A FAVORRECER	<ul style="list-style-type: none"> <li>Uso de la composición, y descomposición de los números, interpretación de tablas</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Resolver problemas de manera autónoma</li> </ul>
	RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y materiales: papel y bolígrafo o ficha y tijeras.</li> <li>Lugar: patio de la escuela, parque</li> <li>organización: individual o en pareja.</li> </ul>
	DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	
		<p>Se le pide al alumno que intente hacer 5 filas de 5 hombres cada una, con solo 17 hombres. Puedes recortar a los hombres para que le sea más fácil. Dar alguna libros de recortes si es necesario. El alumno ha de realizar otro problema similar variando las filas y el número de hombres.</p> <p><b>SOLUCIÓN:</b> una forma de resolverse consiste en dibujar una matriz cuadrada de por ejemplo 10x10, de manera que las filas de los hombres serán rectas tal y como el problema pedia. No es necesario que las filas la formen exclusivamente puntos consecutivos unos a otros, o alinearse horizontal o verticalmente, también pueden colocarse en diagonal. De esta forma se pueden encontrar varias soluciones. y todas las soluciones se pueden hacer en una matriz de 5x5, suprimiendo las filas vacías</p>
		
		
		<p>Intenta hacer 5 filas de 5 niños cada Una, con solo 17 niños. Si quieras puedes recortar a los hombres para que te sea más fácil.</p>

NOMBRE	DIVIDE EL TRECE	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	28
	<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Resuelve problemas que implican el uso de las características y propiedades de triángulos y cuadriláteros.</li> </ul>	<b>ASPECTOS A FAVORECER</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Localización y trazo de las alturas de diferentes ángulos.</li> </ul>	<b>RECURSOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y materiales: ficha, lápiz y tijeras.</li> <li>Lugar: salón de clase</li> <li>organización: pareja.</li> </ul>
		<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Siguiendo las instrucciones de la ficha de trabajo, se trata de dividir un tablero de una manera muy concreta. Antes de empezar a dividir hay que plantearse qué líneas conviene cortar para poder llegar al resultado pedido. Si se prevé que no se va a llegar a la solución, se puede indicar como pista cuál sería una de las divisiones. Una variante consistiría en que el alumno encuentre divisiones con otras figuras geométricas (triángulos, rombos, etc.).</li> </ul>	

NOMBRE		QUÉ PROBLEMA 29	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
		APRENDIZAJES ESPERADOS	
• Resuelve problemas que implican el cálculo mental o escrito de productos de dígitos	• Resolver problemas de manera autónoma		
ASPECTOS A FAVORRECER	ASPECTOS A FAVORRECER		
• Resolución de problemas de manera mental.			
			<b>RECURSOS</b>
			• Recursos y materiales: lápiz y papel. • Lugar: salón de clases • Organización: grupal e individual.
			<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>
			<p>Se plantea al grupo los siguientes problemas para que busquen soluciones diferentes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Eres un detective y debes resolver este enigma: un día apacible en mitad de una semana plácida, a mediados de verano, un yate sin anclar fue hallado a 200 km de la costa, rodeado de seis personas ahogadas. Todas ellas llevaban salvavidas, eran buenos nadadores y no presentaban daño alguno (salvo que se habían ahogado). ¿Puedes explicar por qué se ahogaron? b) Se te acaba de dar la oportunidad de unirte a tu equipo preferido, pero antes has de cumplir una norma muy extraña. Antes de acogerte te ofrecen dos hojas (una con un "sí" y otra con un "no") que están plegadas en una caja. Debes elegir una de las dos sin mirar, si sale la que dice sí te convertirás en la estrella del equipo, pero si sacas la que dice no te echarán a patadas. Para colmo, un compañero malintencionado ha trucado la caja y puesto las dos hojas con el "no", sin embargo, antes de que vayas a sacar la hoja de la caja te confiesa su traición y te dice que de todas maneras serás expulsado. Piensa: ¿qué puedes hacer para evitar que te expulsen?</li> </ul>
			<b>POSSIBLES SOLUCIONES:</b>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>La solución propuesta es que se ahogan porque no pusieron escalera y no podían subir al barco, ni nadar 200 km hasta la orilla.</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>La solución propuesta es que se trague el papel que saque y los presentes abrirán el otro con lo admítir.</li> </ul>
			<b>RESUELVE EL SIGUIENTE ENIGMA</b>
			
			

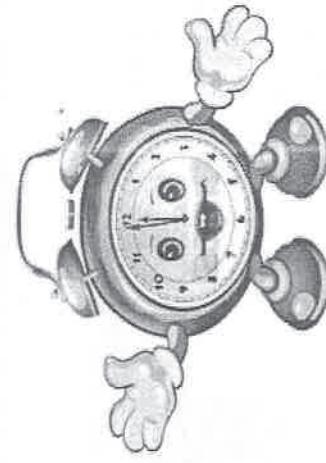
NOMBRE	EL CUBO	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Describe, reproduce y crea sucesiones formadas con objetos y figuras.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Validar procedimientos y resultados</li> </ul>
		<h3>ASPECTOS A FAVORECER</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li>Atención, memoria, percepción</li> </ul>	<h3>RECURSOS</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y materiales: ficha estímulo y lápiz</li> <li>Lugar: salón de clase</li> <li>organización: individual</li> </ul>
			<h3>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</h3> <p>Le proporcionamos al alumno un cubo desarmado. Le decimos que debe imaginárselo armado y escoger cuál de las cuatro vistas del cubo vería en realidad. Debe intentar deducir cuáles son las verdaderas y cuáles son las falsas, teniendo en cuenta cómo está pintada cada pared del cubo, debe explicar en todos los casos el porqué de su elección. Después pueden pintar otras caras del cubo desplegado con distintas soluciones y planteárselo a sus compañeros. Hacer lo mismo con otros poliedros. Para los alumnos que lo necesiten se puede hacer la actividad de forma manipulativa.</p>



NOMBRE LA CUADRATURA EN ESPIRAL		31
APRENDIZAJES ESPERADOS		COMPETENCIAS A DESARROLLAR
• Resuelve problemas aditivos con diferentes significados, modificando el lugar de la incógnita y con números.	• Validar procedimientos y resultados.	
ASPECTOS A FAVORECER	RECURSOS	
• Resolución de problemas de sustracción en situaciones correspondientes a distintos significados.	• Recursos y materiales: Palillos. • Lugar: salón de clase • Organización: Individual Y/O En Pareja.	
DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD		
• Partiendo de una espiral rectangular realizada con palillos y, moviendo sólo cuatro de estos, formar tres o cuatro cuadrados.		
		
		

NOMBRE	UN DESPISTE DE HORARIO	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
APRENDIZAJES ESPERADOS	Uso de estrategias para calcular mentalmente el resultado de algunos problemas.	• Comunicar información matemática
ASPECTOS A FAVORECER	Resuelve problemas que implican el uso de calendario, reloj (meses, semanas, días, horas etc.).	<b>RECURSOS</b> recursos y materiales: ficha. • Lugar: salón de clase • organización: individual y pequeños grupos.
DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD		

- Un día cualquiera un señor se acostó muy temprano porque se encontraba fatigado y quería estar despejado al día siguiente. Puso el despertador para que sonase a las 9 de la mañana en el momento en el que las manecillas marcaban las 7 en punto. Cuando el despertador sonó, el señor se extrañó de encontrarse agotado, sin descansar. ¿Por qué no había descansado el señor tanto como se había propuesto? Inventa un problema similar donde el señor duerma más de lo que deseaba.
- **SOLUCIÓN:** si el reloj marcaba las 7 sonó a las 9, pero no del día siguiente, porque se trataba de un reloj de manecillas.



NOMBRE	CREACIÓN DE DADOS33	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
	APRENDIZAJES ESPERADOS	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Describe, reproduce y crea secciones formadas con objetos y figuras.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Describe, reproduce y crea secciones formadas con objetos y figuras.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Manejar técnicas eficientemente.</li> </ul>
	ASPECTOS A FAVORRECER	RECURSOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>Resolución de problemas.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y materiales: ficha de instrucciones, lápiz y tijeras.</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Lugar: salón de clases</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>organización: individual o por parejas</li> </ul>
		DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Se le presentará a los alumnos tres moldes diferentes para formar un dado; en cada molde sólo hay escrito tres números, lo que significa que faltan otros tres. Deberá numerar las casillas que faltan de manera que se cumpla la condición de que los números correspondientes a dos caras opuestas de cada uno de los dos dados siempre sumen siete. Después podrá recortar y formar sus propios dados. Variante: el alumno ha de cambiar la condición anterior y se la presenta a su compañero.</li> </ul>

NOMBRE	EL CAJERO 35	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Resuelve problemas que implican efectuar hasta tres operaciones de adición y sustracción.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Resolver problemas de manera autónoma</li> </ul>
<b>ASPECTOS A FAVORECER</b>			<b>RECURSOS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>atención,</li> <li>razonamiento,</li> <li>memoria</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y materiales: Un dado con puntos, Una caja con fichas azules, rojas y amarillas.</li> <li>Lugar: salón de clases</li> <li>Organización: equipos de cuatro o cinco personas.</li> </ul>
<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>			<p>Organizar equipos de cuatro o cinco personas. Uno de los integrantes del equipo será el cajero. A la persona que le tocó ser el cajero se le entrega la caja con las fichas.</p> <p>c) Por turnos, cada jugador lanza el dado.</p> <p>d) El cajero entrega al jugador que lanzó el dado, las fichas que solicite, observando las siguientes reglas:</p> <p>Una ficha azul vale uno.</p> <p>Una ficha roja vale 4 azules.</p> <p>Una ficha amarilla vale 4 rojas.</p> <p>No se pueden tener cuatro fichas de un mismo color.</p> <p>e) Gana el jugador que obtenga primero tres fichas amarillas.</p> <p><b>Variante</b> del juego: todos los jugadores inicien con tres fichas amarillas. Y gana el primero que se queda sin fichas.</p> <p>En grupo, responder las siguientes cuestiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cuál es la regla de cambio que se utilizó?</li> <li>• ¿Cuál es la regla de cambio que se utiliza en el sistema decimal?</li> <li>• ¿Qué ventajas tiene esta actividad para entender un sistema de numeración</li> </ul>

## NOMBRE | ENSALADA DE NUMEROS

## APRENDIZAJES ESPERADOS

- produce o completa sucesiones de números naturales, orales y escritas, en forma ascendente o descendente

## 36 | COMPETENCIAS A DESARROLLAR

## RECURSOS

- resolver problemas de manera autónoma
- Recursos y materiales: tarjeta con cantidades diferentes registradas en tarjetas.(Tamaño media carta), plumones gruesos, pueden usarse cartón o cartulina.
- organización: en equipos de acuerdo a la cantidad de participantes

## ASPECTOS A FAVORECER

- A reconocer números por sus características,
- Seguimiento de instrucciones
- atención,
- Respeto de reglas

## DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

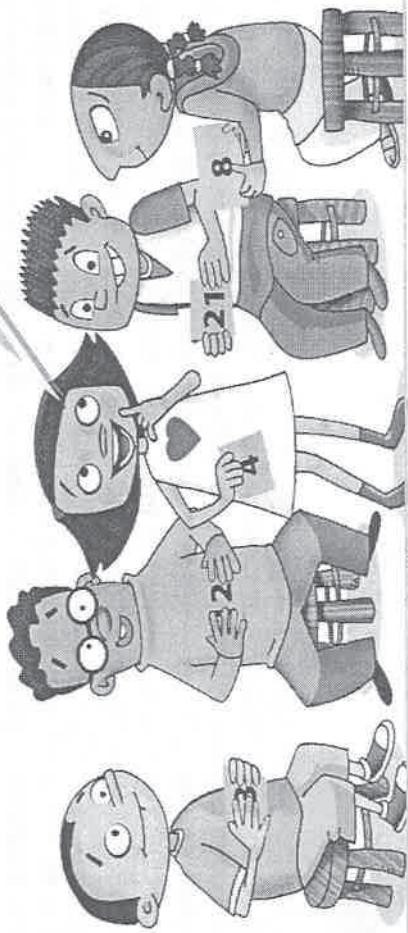
- En primer lugar, determina un rango numérico adecuado. Para los niños de 6 y 7 años se sugiere hasta el 20; para los de 8 y 9 años puede ser hasta el 50, y para los más grandes, hasta el 100. Varía los números que entregues; no se precisa que vayan en orden. Por ejemplo, si hay 10 participantes, no necesariamente tienes que entregar los números del 1 al 10; pueden ser otros, siempre que se respete el rango numérico. Entrega a cada participante una tarjeta. Pregúntales si saben el nombre del número e invitalos a que lo digan. Si alguno no lo sabe, pide a los otros participantes que le ayuden. Ahora pregúntales: "¿Qué saben del número que tienen?" Cada uno dirá algo sobre su número: si es par o impar, cuántas decenas tiene, qué cifra ocupa el lugar de las unidades, si es múltiplo de algún otro Número, etcétera. Forma un círculo de sillas (el número de sillas debe ser una menos que la cantidad de participantes). Invitalos a tomar asiento; uno quedará de pie.

- Da las instrucciones a los participantes: "El compañero que quedó sin asiento dirá la frase 'Ensalada de...' y mencionará alguna característica de los números. Todos los participantes que tengan un número que cumpla con lo que se dijo deberán cambiarse de lugar. En esos momentos, quien está de pie aprovechará para sentarse. El compañero que quede sin asiento

será quien ahora diga: 'Ensalada de...'. Si alguien dice: '¡Ensalada loca!', todos deberán cambiar de lugar."Hagan un ensayo; di: "Ensalada de... inúmeros mayores que 6". Pide que todos los que tengan números mayores que 6 se cambien de lugar.

- Aclarales que entre todos deben observar que se cambien de lugar los que deben hacerlo. En caso de que alguien que tenía que cambiarse no lo haga (o, por el contrario, si no tenía que cambiarse y lo hizo), se quedará de pie. Inicia el juego. Cuando notes que alguien que se quedó de pie no puede mencionar la "Ensalada de...", apóyalo con alguna idea. 10. Después de jugar, organiza una puesta en común. Invita a los participantes a que comparten con todos qué aprendieron, si sabían todas las características de sus números, si se equivocaron alguna vez, en qué se equivocaron...
- **Variante** En lugar de jugar con números puedes usar figuras geométricas. Un grupo de participantes digan características geométricas y no se fijen en el color. Las ensaladas se pueden hacer por el nombre (cuadrado, triángulo, trapecio...) o por alguna característica (número de lados, paralelismo, perpendicularidad, simetría,...).

Ensalada de... números de una cifra!



## COMPETENCIAS A DESARROLLAR

## NOMBRE ROMPECABEZAS

## APRENDIZAJES ESPERADOS

- identifica y representa la forma de las caras de un cuerpo geométrico
- 

## ASPECTOS A FAVORRECER

- A reconocer figuras geométricas, características; orientación imaginación espacial, vocabulario geométrico
- Instrucciones.

## RECURSOS

- Recursos y materiales: Figuras geométricas de cartulina o foamy
- lugar: salón de clases
- organización: por parejas

## DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

- Jugaremos a armar rompecabezas de figuras geométricas siguiendo las instrucciones verbales que nos dará un compañero. Instrucciones. La dificultad del juego depende de las figuras geométricas que se usen, de la cantidad de ellas y de la forma en que decide colocarlas el compañero que armará la figura. de un tamaño tal que puedan ponerse Varias en la mesa en que trabajarán los participantes. Cuadrados, rectángulos, círculos, triángulos y rombos; para los de 8 y 9 se pueden ya incluir otros cuadriláteros, como romboídes y trapecios, y para los mayores, polígonos regulares y cóncavos. Las figuras deben ser todas de un mismo color. Pregunta a los participantes: "¿Les gusta armar rompecabezas? ¿Han armado rompecabezas siguiendo las instrucciones que les dé otra persona?" Entrega a cada participante un juego completo de figuras. Indícales que armen una casita. Cuando lo hayan hecho, pídeles que comparén sus trabajos: "¿Todas las casitas son iguales? ¿Todos emplearon las mismas piezas? ¿Qué se necesita hacer para que todas las casitas armadas sean iguales?" Guía la discusión para que los participantes se den cuenta de la importancia de dar instrucciones claras. Organiza al grupo en parejas. Pídeles que se siente uno frente al otro y que entre ellos pongan un obstáculo (por ejemplo, una mochila) para que no vean lo que está haciendo su compañero.



# *Aperturista Appaliente Sobreactiva*



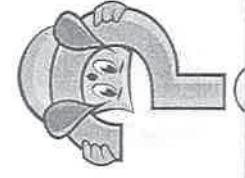
NOMBRE		EL BOLSO DE MARY POPPINS	1	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
APRENDIZAJES ESPERADOS		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo de expresión artística, creativa y cultural.</li> </ul>		
ASPECTOS A FAVORECER		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manejo adecuado del cuerpo en la recepción de indicaciones.</li> <li>• Manejo adecuado del cuerpo en la recepción de indicaciones.</li> <li>• Recursos y materliaes: bolso decorado.</li> <li>• Lugar:salon de clases</li> <li>• organizacion: gran grupo.</li> </ul>		
RECURSOS		<p><b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b></p> <p>Todos los alumnos se sentarán en círculo alrededor de un bolso o bolsa decorada que representará “El Bolso de Mary Poppins”. La actividad consiste en que cada alumno, por orden o de forma espontánea, se tiene que acercar al bolso y simular que saca un objeto (que ha pensado previamente) y realizar una acción relacionada con ese objeto, por ejemplo, simular que se saca una máquina de escribir y realizar la acción de escribir. El resto de la clase debe adivinar de qué objeto se trata. Es importante que todos los alumnos y alumnas “saquen un objeto del bolso” al menos una vez.</p>		
		   		

NOMBRE	JUEGO DE PALABRAS	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expone su opinión y escucha la de sus compañeros</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas</li> </ul>
	ASPECTOS A FAVORECER	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Convivencia y desarrollo de habilidades creativas.</li> </ul>	RECURSOS
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recursos y materiales: fichas de cartulina</li> <li>• Lugar. Salón de clases</li> <li>• organización: individual (elaboración de tarjetas) grupal (desarrollo de la actividad).</li> </ul>	<p>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cada alumno escribe en una tarjeta un nombre (objeto, animal, etc.) que debe redondear y debajo cuatro palabras relacionadas con ese nombre que ayudan a describirlo. Luego se intercambian las tarjetas entre los miembros del grupo y se les dice que describan el nombre que les ha tocado pero sin mencionar las cuatro palabras que están debajo que están prohibidas. El grupo ha de adivinar el nombre de cada tarjeta.</li> </ul> <p><i>no negar las cosas Magicianas</i></p> <p><i>no utillizar solo maneras</i></p>

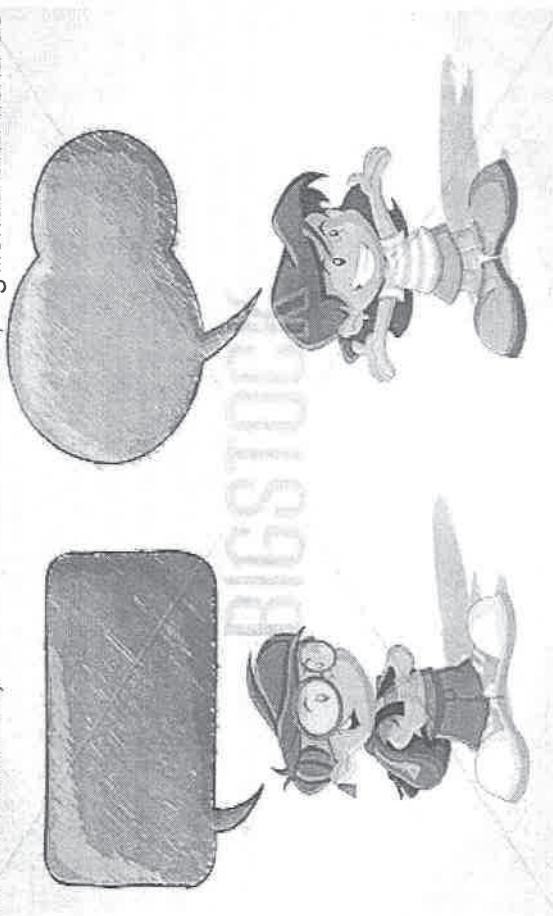
NOMBRE	PREGUNTAS INUSUALES	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	3
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa corporalmente diferentes maneras de relacionarse con objetos e individuos en el espacio personal.</li> </ul>	<b>ASPECTOS A FAVORECER</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo de la imaginación, manejo diverso de objetos de la vida cotidiana.</li> </ul>	<b>RECURSOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Artística, creativa y creativa</li> </ul>	
		<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se les señala a los alumnos una serie de objetos de uso habitual y se les pregunta por su utilidad en la vida diaria. A continuación se les plantea que deben encontrar otras formas de usar esos objetos, deben ser usos originales y divertidos. Por ejemplo, se le dice al alumno: "Piensa ahora en una cuchara; normalmente lo utilizamos para comer. Ahora, piensa en otros usos diferentes que le puedes dar a la cuchara." El profesor le indicará que escriba sus respuestas de manera individual en el papel. Luego las pondrá en común con un compañero para tratar de llegar a un acuerdo sobre los tres usos o utilidades más extraños o raros. Posteriormente se hace una puesta en común de todo el grupo escribiendo en el pizarrón las respuestas de los escolares, debatiendo y consensuando entre todos el uso menos frecuente.</li> </ul>	

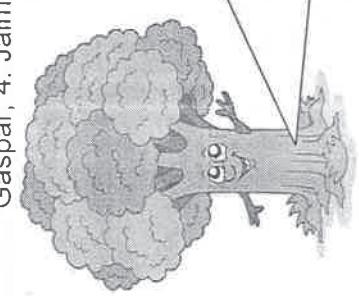


NOMBRE	¿IMAGÍNATE QUE SUCEDE RÍA SI?.... 4	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
APRENDIZAJES ESPERADOS		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Representa un objeto o personaje expresando diferentes emociones, sentimientos y estados de ánimo, al utilizar gestos, lenguaje verbal y corporal.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Artística y creativa.</li> </ul>	
ASPECTOS A FAVORECER	RECURSOS	RECURSOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imaginación, creatividad, innovación,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recursos y materiales: hoja estímulo y hoja de escritura.</li> <li>• Lugar: salón de clases</li> <li>• Organización: individual y por parejas.</li> </ul>	
	DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	
	<p>• Se comenta con los alumnos que a veces damos por hecho las cosas y que deberíamos pensar que pasaría si el mundo no fuera como es. Una vez que hagan sus comentarios se les pide que imaginen un mundo alternativo donde las cosas (personas, animales, objetos) fueran diferentes. Se les puede preguntar por ejemplo, que pasaría si los humanos tuviéramos seis brazos. Deben plantear sus respuestas por escrito y luego las expondrán. Finalmente, se elegirá las respuestas más originales y divertidas. Otro ejemplo podría ser: "Imaginate que sucedería si, de repente los gatos se convirtieran en tigres". Otra variante consistiría en que el profesor le indique que escriba sus respuestas de manera individual en el papel. Luego, las pondrá en común con un compañero para tratar de llegar a un acuerdo sobre las cuatro consecuencias más graves y las cuatro más divertidas. Posteriormente se hace una puesta en común de todo el grupo escribiendo en el pizarrón las respuestas de los alumnos, debatiendo y consensuando entre todos la consecuencia más divertida y la más grave para la sociedad. El docente puede introducir otros objetos sobre los que buscar otros usos. El docente puede introducir otros supuestos como: "Imagínate que sucedería si, de repente pudiéramos volar, respirar bajo el agua, si dejáramos de crecer..."</p>	



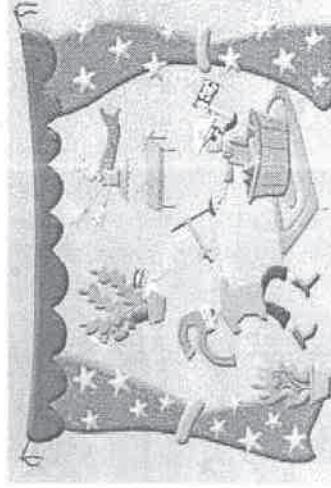
NOMBRE		EL DISCURSO	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
		<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Representa ideas utilizando la expresión corporal y verbal en diferentes situaciones.</li> </ul>	<b>5</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Artística, creativa y cultural.</li> </ul>
		<b>ASPECTOS A FAVORRECER</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Originalidad, fluidez verbal,</li> </ul>	<b>RECURSOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recursos y materiales: temas para el discurso y ficha de instrucciones y análisis del discurso.</li> <li>• Lugar: salón de clases</li> <li>• Organización: individual y gran grupo.</li> </ul>
			<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se debe instruir inicialmente al grupo mediante una guía, sobre cómo deben enfrentarse a la improvisación oral. Luego se le presenta una ficha a un alumno donde aparezca un tema determinado para que pueda hablar durante dos o tres minutos. Una vez termine su exposición, el educador puede indicar lo que se ha hecho bien y lo que se puede mejorar. También se puede pedir a los alumnos que valoren (de manera constructiva) la intervención del orador, siguiendo una ficha de análisis de los discursos.</li> </ul>



NOMBRE	ESCONDIDOS ESTÁN 6	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica diferencias entre oralidad y escritura, y el empleo de algunos recursos gráficos para dar sentido a la expresión.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas.</li> </ul>	
	<h3>ASPECTOS A FAVORECER</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li>Atención, percepción, memoria, discusión en la situación.</li> </ul>	<h3>RECURSOS</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y materiales: ficha de instrucciones y lápiz.</li> <li>Lugar: salón de clases</li> <li>organización: individual.</li> </ul>	
	<h3>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se trata de que el alumno descubra los nombres propios de mujer o de hombre que se encuentran camuflados en las distintas frases. Para ello se entrega a los alumnos una lista con un número determinado de frases. En cada apartado, el nombre de hombre o mujer está escondido dentro de una palabra o parte en el final de una palabra y la otra en el principio de la siguiente.</li> <li>Una variante puede consistir en que los alumnos escriban frases donde se escondan nombres de animales, ciudades, científicos o artistas famosos, etc... Luego se las entrega al compañero para que los encuentre1. Leo; León; 2. María; 3. Gaspar; 4. Jaime; 5. Teresa, Roque; 6. Sonia; 7. Joaquín;8. Pablo; 9. Carmen; 10. Adán.</li> </ul>	<p>1.- Cuando leo, nunca me acuerdo de nada si estoy en la cama.</p> <p>2. Que este sea su lema: ría y sonría para alegrar la vida.</p> <p>3. Si no pagas, partirás hacia lugares lejanos.</p> <p>4. Se moja y me dice que está seco.</p> <p>5. Y para que te enteres, a mí no me pidas dinero que no te lo voy a dar.</p> <p>6. No lo quiso ni al revés de como se lo ofrecí.</p> <p>7. Dejo aquí nueve euros para que te compres el libro.</p> <p>8. La tropa bloqueada no logró escaparse.</p> <p>9. Fabricar mentiras era lo que mejor se le daba.</p> <p>10. Nadan en la abundancia y no lo demuestra</p>	<p>¿QUÉ NOMBRES VES ENTRE ESTAS FRASES? En estas frases se encuentran escondidos 10 nombres propios tanto de mujer como de hombre.</p> <p>¡Ánimo, encuéntralos!</p> 

NOMBRE		LAS COMAS Y LOS ACENTOS LO CAMBIAN TODO 7	
APRENDIZAJES ESPERADOS		COMPETENCIAS A DESARROLLAR	
• Emplea ortografía convencional a partir de modelos.		• Identifica las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas.	
ASPECTOS A FAVORECER		RECURSOS	
• Conozca funciones y características de los reglamentos de ortografía.	• los	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recursos y materiales: fichas de trabajo., papel y bolígrafo.</li> <li>• Lugar:salon de clases</li> <li>• organizacion: individual o en pareja.</li> </ul>	
DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD			
<p>Aun condenado a cadena perpetua le mandaron el siguiente telegrama comunicándole la pena. El telegrama tenía 7 palabras desordenadas y una coma. Y el punto final, claro: "CONDENADA SE PERDÓN LA CUMPLA QUE IMPOSIBLE" más una coma. Él lo había de devolver al gobernador para que diera la orden de ejecutar la sentencia. El preso se dio cuenta de que cambiando la coma de sitio el sentido de la frase sería a su favor y no en su contra. ¿Qué decía el telegrama y cuál fue la variación de la dichosa coma? Primero, has de ordenar las palabras del telegrama, poniendo la coma en su sitio. Luego, cambiando la coma de lugar, cambias el sentido del dichoso escrito. Los escolares han de encontrar otras frases que cambien el significado rodando una coma o un acento.</p>			SOLUCIÓN: 1. Perdón imposible, que se cumpla la condena. 2. Perdón, imposible que se cumpla la condena.
			<p>Un condenado a cadena perpetua le mandaron el siguiente telegrama comunicándole la pena. El telegrama tenía 7 palabras desordenadas y una coma. Y el punto final, claro: "CONDENADA SE PERDÓN LA CUMPLA QUE IMPOSIBLE" más una coma. Él lo había de devolver al gobernador para que diera la orden de ejecutar la sentencia. El preso se dio cuenta de que cambiando la coma de sitio el sentido de la frase sería a su favor y no en su contra. ¿Qué decía el telegrama y cuál fue la variación de la dichosa coma? Primero, has de ordenar las palabras del telegrama, poniendo la coma en su sitio. Luego, cambiando la coma de lugar, cambias el sentido del dichoso escrito. Los escolares han de encontrar otras frases que cambien el significado rodando una coma o un acento.</p>

NOMBRE	TEATRANDO	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	8
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Escribe una obra de teatro para marionetas o títeres con un tema de su interés</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Artística, creativa y cultural</li> </ul>	
		<b>ASPECTOS A FAVORECER</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Imaginación, socialización, desarrollo del lenguaje.</li> </ul>	<b>RECURSOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y materiales: lápiz, papel y cajas.</li> <li>Lugar: salón de la escuela, patio, parque</li> <li>organización: pequeños grupos.</li> </ul>	
		<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se trata de proponerle al grupo que cree una obra de teatro para que posteriormente la represente. Para seleccionar los personajes de la obra se pueden utilizar diferentes propuestas. Se pueden poner en el aula cajas referidas a: personajes, lugares, objetos, etc., y que cada alumno ponga en cada caja distintas propuestas haciendo hincapié al presentarle la idea en que deben ser personajes, situaciones, objetos, etc. originales, diferentes por algo. Al poner su propuesta en la caja deben hacer una breve descripción de la misma. Por ejemplo, uno que tiene gafas oscuras y lleva un paquete, una que lleva el paraguas abierto siempre, uno que lleva un lápiz en la oreja y es tan alto que debe agacharse para pasar por las puertas, uno que se abriga con sillas, un pajarito que lleva su jaula en el pico, una que lleva una peluca de colores, etc. Posteriormente, se forman los grupos y cada miembro selecciona una tarjeta de la caja, con ella tendrá que elaborar su obra de teatro y partir de ella, aunque pueden añadir más personajes. Por ejemplo, Apipodio Bocata, Bienhablado parlante, Manoloco de remate comilón, Pepino Esprecioso, Carlindo Bronceado, etc. Una vez que hayan creado la obra de teatro se distribuirán los personajes y la ensayarán, pues el objetivo es representarla ante los compañeros y compañeras en una sesión posterior.</li> <li>OBSERVACIONES: se complementará con una sesión posterior de imagina, inventa y crea en la que se volverá a ensayar, se prepararán los decorados y se representará.</li> </ul>		



NOMBRE	CACERIA	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Emplea diferentes estrategias textuales para persuadir a un público determinado al elaborar un anuncio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Emplea el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender.</li> </ul>
		<h3>ASPECTOS A FAVORRECER</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrolla la fluidez de ideas y la habilidad de dar razones, originalidad del pensamiento</li> </ul>	<h3>RECURSOS</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recursos y materiales: varios objetos del salón</li> <li>• Lugar: salón de clases</li> <li>• organización: grupal</li> </ul>
			<h3>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El maestro dice al grupo que van a ir de cacería y que cada uno debe de llevar algo. La clave está en que solo pueden llevar aquello que empiece con la primera letra del nombre de cada uno. Después los participantes deben fundamentar creativamente para que traigan ese objeto a la cacería y los demás deben apoyarlo o refutarlo. A quien no cumpla con la norma de llevar algo que empiece con la primera letra de su nombre se le dice que eso no lo puede traer de ninguna manera. Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado. Variable: se puede cambiar la actividad de ir de cacería por cualquier otra, por ejemplo: ir de vacaciones a la playa, hacer un pastel, ir a la escuela entre otras.</li> </ul>



NOMBRE	INVENTAMOS HISTORIAS	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica información complementaria en dos textos que relatan sucesos relacionados</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas.</li> </ul>
		<b>ASPECTOS A FAVORECER</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Imaginación, creatividad, desarrollo de lenguaje</li> </ul>	<b>RECURSOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y materiales: el libro los misterios del sr. burdick (transparencias), lápiz y papel.</li> <li>Lugar: biblioteca, salón de clases</li> <li>organización: la primera parte es un trabajo grupal, y después la creación de la historia es individual (se podría plantear también crear la historia por parejas).</li> </ul>
			<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>
			<p>Se les mostrará imágenes del libro Los misterios del Sr. Burdick. O cualquier libro de historias. En gran grupo se comentan las imágenes y se les anima a que aporten todas sus ideas sin entrar en valoraciones. Luego se les pregunta qué imágenes les ha gustado más o meno. En una tercera parte, cada alumno elige una imagen y crea su propia historia a partir de ella. Finalmente, todos leerán la historia que han escrito a los demás para valorar cómo partiendo de una imagen cada uno ha hecho una historia diferente. <b>OBSERVACIONES:</b> se considera que la actividad cubre el área socio-emocional, al tener el alumnado que argumentar sus propuestas, escuchar las de los demás, decidir en conjunto y aceptar las decisiones de todos</p>



## NOMBRE COMETAS

## APRENDIZAJES ESPERADOS

- Realiza obras tridimensionales considerando sus elementos: textura, color, línea, forma, volumen y peso.

## ASPECTOS A FAVORRECER

- Creación de obras, experimentando con diferentes elementos.

## COMPETENCIAS A DESARROLLAR

- Artística, creativa y cultural

11

## RECURSOS

- materiales y recursos: para una cometa de un velamen de 70 x 40 cm: tiras de caña de 1 x 70 cm, 5 x 40 cm; papel de seda u otro "ligero" con una superficie 80 x 50 cm; hilo de carrete 3 m; hilo nylon o lana 2 mm de diámetro; trapos para la cola; las tiras de caña deberán estar limpias de hojarascas, nudos y tabiques internos; las medidas son aproximadas, tanto de ancho como de largo; pegamento, tijeras y cíter.

- Lugar: salón de clase, patio de la escuela, parque
- organización: por parejas (familiar e hijo).

## DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

- La actividad consiste en elaborar una cometa de cualquier tipo entre el alumno y un familiar. Una cometa es un aparato volador formado por una estructura plana o tridimensional construida de un material muy ligero y recubierto de una vela. El conjunto se amarra a uno o a varios hilos; al ser soltada, se mantiene en el aire por la acción del viento. Las cometas vuelan en virtud del mismo principio que se produce en el ala de un avión. Una superficie plana expuesta en una corriente de aire bajo un ángulo determinado hace que el aire se desvíe hacia abajo, originando que el viento por la parte inferior de la cometa sea frenado, generándose una depresión en la parte superior del plano en virtud del Teorema de Bernoulli. En consecuencia, aparece una fuerza aerodinámica (F); esta fuerza se descompone en una componente horizontal o resistencia del aire (A) y en una fuerza de sustentación (S), que es la que eleva a la cometa venciendo el peso (P). La cometa vuela en equilibrio, cuando la tensión de la cuerda (T) compensa la resistencia del aire y el exceso de fuerza de sustentación. Como ocurre con cualquier objeto volador, las cometas tienen tres ejes de rotación: cabeceo, balanceo y guinada. Para que la cometa tenga un vuelo estable es necesario el control de los tres ejes, impiidiendo su giro respecto a estos. Mediante el hilo y las bridas se consigue el control del cabeceo y el balanceo. La guinada se consigue mediante colas, quillas, agujeros o con los paneles verticales en las cometas celulares.



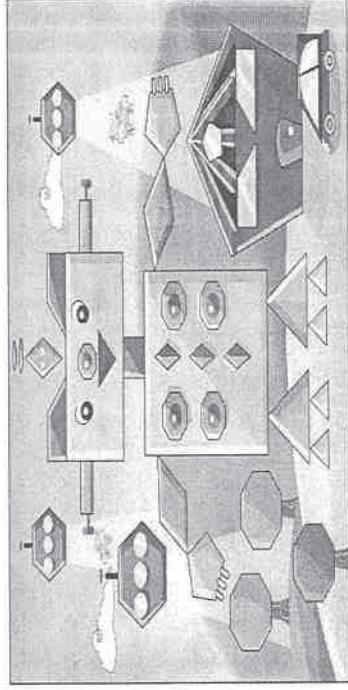
NOMBRE	DOCE PALABRAS APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Emplea la sílaba o letra inicial de una serie de palabras para crear un efecto sonoro</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas.</li> </ul>
	<p><b>ASPECTOS A FAVORECER</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Coordinar sonido y movimiento corporal. Desarrollo y fluidez de ideas.</li> <li>• Atención, memoria, razonamiento.</li> </ul>	<p><b>RECURSOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiales y recursos:una pelota, llave,globo, lapiz, etc.</li> <li>• Un instrumento musical (guitarra, pandero, flauta etc.).</li> <li>• es conveniente usar las letras que tienen mas uso</li> <li>• Lugar:patio de la escuela:</li> <li>• organización: grupal</li> </ul>
	<p><b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El maestro comienza a hacer que los participantes se pongan en círculo, estando sentados o de pie mirando hacia el centro. Toma un objeto cualquiera y lo entrega a uno de los jugadores para que lo hagan circular todos, mientras el emite sonidos con instrumentos musicales. Cuando deja de tocar, el objeto que circulaba se detiene el participante en cuyo poder se encuentre empezará decir 12 palabras que comienzan con la letra que el maestro le indique; por ejemplo: <u>M</u> mama, maría, mango, mermelada, merienda, mosca, mazorca, molino, mentira, mundo, mago, mano. No deberá repetir ni una sola palabra. El maestro sigue tocando el instrumento como antes hasta una nueva suspensión, tras lo cual dice otra letra que puede ser la letra <u>N</u> quien en ese momento tiene el objeto circulante empieza a decir 12 palabras que empiecen con la letra indicada.</li> <li>• Al final se establece un dialogo sobre el juego realizado.</li> <li>• La persona que diga las palabras que no empiecen con la letra o se demore pierde, el juego se prolonga en la misma forma, cuanto se quiera, según el tiempo de que se disponga y la cantidad de jugadores.</li> </ul>	<p>Variante: para hacer más dinámico el juego, es pedir que nombre cinco deportes, cinco personajes históricos, cinco ses, etc. Así, al mismo tiempo que se maneja la agilidad de pensamiento se trabaja el con</p>
		

NOMBRE	CADENA DE PALABRAS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
	APRENDIZAJES ESPERADOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas.</li> </ul>
ASPECTOS A FAVORECER	RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y materiales. Listado de comidas regionales, ciudades, países</li> <li>Organización. Dos equipos de igual número de participantes</li> </ul>
<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>los alumnos se dividen en dos equipos de igual número de participantes, y se numeran, empezando ambos grupos por el número uno. El primero de uno de los equipos dice el nombre uno. El primero de uno de los equipos dice el nombre de la ciudad de México, no importa la letra que lo inicie y quien tenga el número uno en el otro equipo deberá decir el nombre de otra ciudad o pueblo que empiece por la letra que termino el nombre anteriormente dado, por ejemplo, si el primero dijo Mexicali, el que tenga el mismo número en el equipo contrario, deberá decir el nombre de otra ciudad que empiece con la l como Ixtapa. Continúan así alternando los equipos, pero cada uno nombrando ciudades cuyos nombres empiecen por la letra que termino el anterior. Quien demore más de 30 segundos para encontrar una ciudad o pueblo que empiece por la letra que le corresponde, queda eliminado del juego y debe retirarse. Al final se establece un dialogo sobre la actividad realizada.</li> <li>Variante: se puede realizar con nombres de comidas o bebidas</li> </ul>		

NOMBRE	LA PUERTA CREATIVA	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Crea imágenes usando material de modelado</li> </ul> <b>ASPECTOS A FAVORECER</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fluidez y elaboración de ideas,</li> <li>• Originalidad de pensamiento</li> <li>• Sentido del humor</li> <li>• Enfrentamiento de obstáculos</li> </ul>	<b>RECURSOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Artística y cultural</li> </ul> <b>RECURSOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recursos y materiales:plastilina</li> <li>• Lugar:patio de la escuela, salón de clase</li> <li>• Organización: grupal</li> </ul>	<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b> <p>Se dibuja en el suelo una línea que simulara ser una puerta,. De un lado, está el docente, el otro el resto del grupo. Un alumno del grupo tocara a la puerta y se establecerá el siguiente dialogo:</p> <p>-maestro. Esta cerrada la puerta creativa, si quieres entrar tendrás que abrirla</p> <p>-alumno: ¿Qué tengo que hacer para abrirla?</p> <p>-maestro: ¿Qué harías si te regalo este pedazo de plastilina?</p> <p>-el alumno deberá inventar que haría con la plastilina de tal manera que si su invento es creativo, puede pasar. Se le da el pedazo de plastilina para que comience hacer su invento, si su invento no es creativo, esperara su turno al final de sus compañeros y volverá a intentarlo; una vez que pasaron todos los alumnos, el maestro los alentara y felicitara por haber abierto la puerta creativa.</p>

NOMBRE	LA SIGUIENTE PALABRA	15
APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	
• localiza información específica en fuentes consultadas	• analizar la información y emplear el lenguaje para la toma d decisiones	
ASPECTOS A FAVORRECER	RECURSOS	
• Fluidez de ideas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiales y recursos: cuaderno de notas, diccionario</li> <li>• Lugar: salón de clases, biblioteca de la escuela</li> <li>• organización: grupal</li> </ul>	
DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• un alumno dice una palabra en voz alta y la busca en el diccionario para copiar su definición sin mostrársela a los demás. Luego los demás escriben en un papel la palabra acompañada de una definición lo más académica posible con la intención de que parezca copiada del diccionario. El jugador encargado del diccionario recoge todos los papeles y los va leyendo uno a uno a los demás, cuando un jugador cree que la definición que se acaba de leer es la que corresponde al diccionario, lo dice en voz alta, si acierta él es el que menciona la palabra siguiente, que debe buscar el grupo y así sucesivamente, al finalizar se establece un dialogo sobre la actividad</li> </ul>		

		16
NOMBRE	RECUERDOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
	APRENDIZAJES ESPERADOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• expone su opinión y escucha las de sus compañeros</li> </ul>
	ASPECTOS A FAVORECER	<ul style="list-style-type: none"> <li>• identifica las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas</li> </ul>
		RECURSOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fluidez</li> <li>• Elaboración de ideas</li> <li>• Originalidad</li> <li>• Sentido del humor</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiales y recursos:ninguno</li> <li>• Lugar:salon de clases</li> <li>• organización: grupal</li> </ul>
		DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD
<ul style="list-style-type: none"> <li>• un alumno recuerda algo en voz alta, enseguida cada uno de los alumnos dice las imágenes que le evoca dicho recuerdo, esto debe hacerse con rapidez, si se tarda más de cinco segundos sale del juego. Después, con lo elaborado el grupo creara historias y al final se establece una aportación de lo aprendido por cada uno de los alumnos.</li> </ul>		

NOMBRE	UN BUEN OBSERVADOR	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
		<ul style="list-style-type: none"> <li>resuelve problemas que implican el uso de las características y propiedades de diferentes figuras geométricas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>manejar técnicas eficientemente</li> </ul>
	<b>ASPECTOS A FAVORRECER</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>atención,</li> <li>imaginación,</li> <li>resolución de problemas,</li> <li>creatividad .</li> </ul>	<b>RECURSOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Materiales y recursos:figuras geométricas de diferentes materiales, plástico, madera, fomi,etc.</li> <li>Lugar: salón de clases</li> <li>organización: grupal, equipos de acuerdo a la cantidad de alumnos</li> </ul>
<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Mostrarle al alumno varias figuras geométricas de diversos materiales, que observe de manera detallada y con detenimiento. Cuestionarlos sobre ¿Cuántos rectángulos, triángulos, rombos, pentágonos, Hexágonos, octágonos y trapezoides hay en esta figura.</li> <li>como siguiente indicación que con las mismas figuras geométricas armen otras formas y figuras le puedes dar utilizando las mismas figuras mostrar sus productos al resto del grupo.</li> </ul>			

NOMBRE	IMÁGENES Y SOMBRA APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	RECURSOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Propone movimientos para la producción de diversos ritmos, de manera individual y colectiva</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiales y recursos: sábana foco</li> <li>• Lugar: salón de clases con poca iluminación</li> <li>• Organización: grupal</li> </ul>	<p><b>ASPECTOS A FAVORRECER</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Atención,</li> <li>• memoria,</li> <li>• razonamiento,</li> <li>• desarrollo de habilidades,</li> <li>• creatividad</li> </ul>
	<p><b>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se coloca una sábana delante de un foco a modo de pantalla. Un grupo de niñas y niños representan algún oficio o efectúan alguna acción entre el foco y la sábana. Los otros compañeros, que están delante de la sábana, observan la actuación y adivinan el oficio.</li> </ul>		

## NOMBRE

## NO VEO LO QUE ES

## APRENDIZAJES ESPERADOS

- Establece juicios y argumentos sobre la congruencia y viabilidad de las propuestas propias y de sus compañeros
- Atención,
- imaginación,
- creatividad
- razonamiento

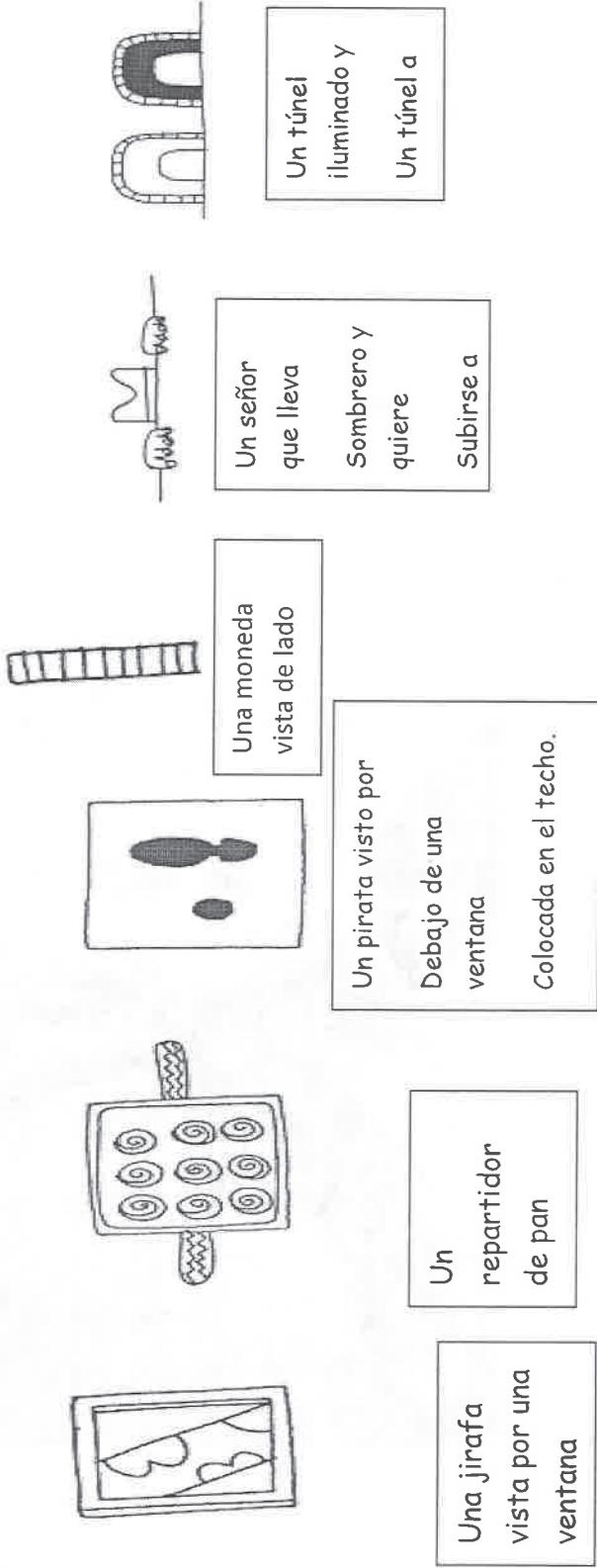
## ASPECTOS A FAVORRECER

- Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa
- Materiales y recursos: hojas de papel lapiz
- Lugar: salon de clases
- organizacion: grupal o sub grupos.

## RECURSOS

## DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

El maestro explicara en qué consiste la actividad para desarrollar la creatividad de los alumnos. Se les solicita Dibujar en el pizarrón una imagen del estilo de los que presentamos en las imágenes. Preguntar qué es.



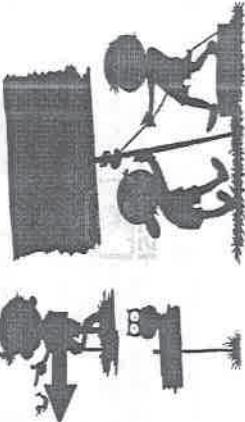
NOMBRE		NO VEO LO QUE ES	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	19
		APRENDIZAJES ESPERADOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Establece juicios y argumentos sobre la congruencia y viabilidad de las propuestas propias y de sus compañeros</li> <li>• Atención,</li> <li>• imaginación,</li> <li>• creatividad</li> <li>• razonamiento</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa</li> <li>• Materiales y recursos: hojas de papel lapiz</li> <li>• Lugar: salon de clases</li> <li>• organizacion: grupal o sub grupos.</li> </ul>

NOMBRE		MIS EMOCIONES	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	20
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• expresa sus emociones sin violencia y respeta las expresiones de sentimientos, ideas y necesidades de otras personas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Autorregulación y ejercicio responsable de libertad</li> </ul>	
		ASPECTOS A FAVORRECER	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Originalidad,</li> <li>• expresión espontánea,</li> <li>• sentido del humor,</li> </ul>	RECURSOS	
				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiales y recursos: bolsa de plástico negra, tarjetas, lápices, revistas, periódico, tijeras, pegamento</li> <li>• Lugar: salón de clases</li> <li>• organización: grupal</li> </ul>	
DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD					
<p>• Los alumnos escribirán en unas tarjetas que se les entregará una palabra que represente sentimientos o emociones. Por ejemplo: puede decir el maestro, para sentimientos yo escribiría la palabra alegría y para emociones la palabra pánico. Una vez que se ha comprendido este ejemplo. los participantes escriben sus palabras; las tarjetas se colocan en una bolsa de plástico negra. Se pide a los alumnos que de uno saquen con los ojos cerrados de la bolsa una tarjeta y vean que sentimientos o emoción está escrita. Tras ellos se les pide representar el sentimiento que les toca de forma no verbal; cada vez que se termine una de las participaciones el grupo debe adivinar de cual sentimiento o emoción se trata.</p>					
        					

# **Aptitud Atentiente sobreactiva**



NOMBRE	EFFECTOS ÓPTICOS	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	1
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza los planos visuales para crear la ilusión de profundidad y espacio en una imagen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Artística y cultural</li> </ul>	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Aprender a observar las imágenes de su entorno y observar la información que le permita interpretar su realidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y materiales: transparencias de efectos ópticos.</li> <li>Lugar: salón de clases</li> <li>organización: individual.</li> </ul>	
<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>se le presentan a los alumnos diferentes ilusiones ópticas y se comentan en clase. Se pueden realizar una serie de preguntas que les ayude a reflexionar.</li> <li>¿Todo es lo que parece?</li> <li>¿Nuestra vista nos puede engañar?</li> <li>¿Conoces otro efecto óptico que te haya creado confusión?</li> <li>Etc</li> </ul>				
				

NOMBRE	TEATRO DE SOMBRAS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	
		2	
	<p><b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Reconoce la importancia del espacio en una obra teatral y lo representa mediante la construcción de la escenografía.</li> </ul> <p><b>ASPECTOS A FAVORRECER</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Elabora conde los diferentes escenarios, creatividad, imaginación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Artística, creativa y cultural.</li> </ul>	
	<p><b>RECURSOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y materiales: sábanas, retroproyectores, cartulinas negras, tijeras, palitos de madera, cinta adhesivas, material para reciclar (si queremos hacerlo con movimiento).</li> <li>Lugar: salón de clases o multiusos</li> <li>organización: grupal.</li> </ul>	<p><b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>la actividad consiste en elaborar un teatro de sombras y representar una obra en él. En un primer momento montamos el escenario, utilizando una cuerda, una sábana y un proyector o cañón. Inicialmente los niños de manera libre hacen sombras con las manos, con objetos etc. Luego cada alumno diseña un personaje dibujando su silueta sobre una cartulina negra. En grupo se elabora una historia colectiva a partir de los personajes que cada uno había elaborado, consensuando el escenario (¿cuándo y dónde sucede la historia?); el problema (¿a qué problema se enfrenta el personaje principal?; la respuesta (¿qué siente el personaje principal ante el problema?; ¿qué hace el personaje principal y los secundarios?); el resultado (¿cómo se resuelve el problema?; ¿qué sucede al final de la historia?; ¿cómo se sienten los personajes al final de la historia?). Se hace un primer ensayo de la obra y luego se representa la historia ante los todos niños de los otros grupos.</li> </ul>	

NOMBRE DESARROLLO DEL ARTE	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	3
<ul style="list-style-type: none"> <li>realiza obras tridimensionales considerando sus elementos: textura, color, línea, forma, volumen y peso</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>desarrollo de habilidades, percepción sensibilidad</li> </ul>	<p><b>ASPECTOS A FAVORECER</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>desarrollo de habilidades, percepción sensibilidad</li> </ul> <p><b>RECURSOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y materiales: se utilizaran de acuerdo a la técnica que se trabajara</li> <li>lugar: salón de clases</li> <li>organización: sub grupal, grupal e individual</li> </ul> <p><b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Las actividades de pintura se convierten así en medios de exploración, observación y expresión tanto del mundo interno como del entorno del niño que no solo plasman resultados sorprendentes en el nivel plástico sino que además son edificantes intelectual y emocionalmente.</li> <li><b>MAQUILLAJE:</b> El maquillaje puede ser un excelente complemento para cualquier disfraz, pero un maquillaje cuidadosamente elaborado puede convertirse en algo más importante que el disfraz en sí.</li> <li><b>EL COLLAGE:</b> Es una técnica artística (no pictórica por no ser pintada), se convierte en una técnica mixta cuando tiene intervenciones con gouache, óleo o tinta.</li> <li><b>EL MOSAICO:</b> El mosaico es el arte de decorar una superficie con pequeños trozos de cristal, azulejo o pequeñas piedras. El efecto decorativo de los mosaicos es fascinante y su uso múltiple: mesas, marcos, floreros, urnas, puertas, suelos... El mosaico resulta ser una especie de imaginativo rompecabezas de diseños originales. El diseño en los mosaicos se compone de pequeños trozos o teselas que han sido cortadas previamente y después pegadas en el sitio deseado. Una vez pegadas las piezas y completado el diseño del mosaico, se aplica una capa uniforme o lechada de pasta de pegamento para fijar las teselas e igualar la composición ya que la pasta aplicada irá llenando los intersticios habidos entre tesela y tesela.</li> <li><b>EL DIBUJO:</b> tiene como característica primordial el empleo del trazo o la línea. Frente a otras técnicas artísticas, destaca por la brevedad en su ejecución. Generalmente, es de dimensiones reducidas</li> <li><b>EL GRABADO:</b> Entendemos por grabado el resultado del trabajo realizado sobre una superficie de madera o metal, llamada plancha, por medio de instrumentos cortantes, punzantes o de ácidos que atacan la superficie metálica</li> <li><b>EL ORIGAMI:</b> Es el arte del plegado de papel, que en español también se conoce como 'papiroflexia'. El origami es definido como un arte educativo en el cual las personas desarrollan su expresión artística e intelectual. También lo exponenten como la</li> </ul>	

esencia que se esconde tras los dedos de quienes pliegan papeles para darle nacimiento a innumerables figuras. **KIRIGAMI:** Es el arte y la técnica de cortar el papel dibujando con las tijeras. Se diferencia de los "recortables" en que estos necesitan de un trazo o dibujo previo, y en el kirigami al hacerse las figuras directamente con las tijeras, lo convierten en una técnica muy creativa. Su término deriva de las palabras

- **EL MAQUIGAMIE:** s el arte y técnica de trabajar el papel para rasgar, unir, doblar y arrugar, únicamente con las manos. Podemos entenderla como "kirigami con las manos". Se origina del término quechua maqui, que designa a las manos. Estas técnicas permiten y promueven el trabajo en conjunto, el desarrollo de la creatividad, la integración de áreas y tiene una fuerte influencia en el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños al influir en su autoestima positiva.
- **EL RASGADO:** El rasgado de papel además de producir destrezas permite que el niño obtenga sentido de las formas y conocimientos del material, lo cual le permitirá más tarde trabajar con otros materiales.
- **EL GRANULADO:** La técnica consiste en hacer una composición con marcadores finos y rellenar las partes de la composición con azúcar, café, chocolate, granos, etc.

**EL MOLDEADO CON PLASTILINA:** Con esta técnica se desarrolla la coordinación fina, mediante esta actividad el niño tiene sensaciones táctiles, es un ejercicio importante para la educación de la sensibilidad táctil y le permite al niño adquirir una fortaleza muscular en los dedos. Para moldear el niño necesita arcilla, plastilina o pasta de papel. **LA PINTURA DACTILAR:**Es una técnica en donde el niño se expresa por medio de la pintura, dándole riendas sueltas a su creatividad. Para la realización de la pintura dactilar se usa toda la mano y la realización de diversos movimientos, mediante el uso de la pintura dactilar se logran muchas formas y líneas.



NOMBRE		ME DIVIERTO PINTANDO	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	4
		APRENDIZAJES ESPERADOS		
		ASPECTOS A FAVORECER	RECURSOS	
• Crea una composición pictórica empleando técnicas y soportes	• Expresión artística, • desarrollo de habilidades, • noción espacial, • imaginación	• Artística, creativa y cultural.	• Recursos y materiales: de acuerdo a la actividad planeada • Lugar: salón de clases • organización: grupal.	
		DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD		
		<p>• La pintura es una expresión que estimula la creatividad y la libre expresión en niños por medio de colores, papeles de diferentes texturas y el uso de diversos instrumentos que pueden ir desde las manos y los dedos hasta el empleo de objetos comunes en el hogar, como esponjas, lanas y elementos de cocina entre otros. Resultados sorprendentes en el nivel plástico sino que además son edificantes intelectual y emocionalmente.</p> <p>• LA PINTURA DACTILAR: Es una técnica en donde el niño se expresa por medio de la pintura, dándole riendas sueltas a su creatividad. Para la realización de la pintura dactilar se usa toda la mano y la realización de diversos movimientos, mediante el uso de la pintura dactilar se logran muchas formas y líneas.</p> <p>• LA PINTURA DACTILAR: Es una técnica en donde el niño se expresa por medio de la pintura, dándole riendas sueltas a su creatividad. Para la realización de la pintura dactilar se usa toda la mano y la realización de diversos movimientos, mediante el uso de la pintura dactilar se logran muchas formas y líneas.</p> <p>• LA PINTURA LIBRE: Es una técnica en la que se preparan selecciones de colores, cambiando semanalmente el papel y los pinceles adecuados, a los niños más pequeños se les proporcionan solo dos o tres colores y luego se les va aumentando; mientras que a los niños más grandes se les suministra entre 8 y 10 colores diferentes para que experimenten libremente. Al finalizar este trabajo el niño ya sabe hacer uso del pincel.</p> <p>20. PINTURA CHORREADA: En esta técnica la pintura se debe preparar un poco delgada, pero no aguada, se utilizan caballetes o tableros de pintar recostados a una pared, con una ligera inclinación, y hojas grandes de aproximadamente 45x60 cm, colocadas verticalmente. Se indica a los niños que empapen los pinceles de pintura y los presionen fuertemente contra el papel para que la pintura se realice con el niño de pie y la cartulina o papel en el suelo, la calidad de la pintura debe ser delgada, y con el uso de pinceles muy largos, para así dejar cotejar desde el pincel la pintura. En esta</p>		

técnica es importante dar como pauta de trabajo la imposibilidad de sacudir el pincel.

22. PINTURA SALPICADA: Esta actividad a diferencia de la anterior se lleva a cabo en un lugar libre, fuera del salón de clases, para que la pintura goteada pueda rociar y salpicar con más tranquilidad, es aconsejable que el niño para ello este descazano.

23. EL ESGRAFIADO Viene del italiano sgraffiare, es decir, hacer incisiones o rascar con una herramienta especial llamada grafo. El esgrafiado es una técnica de dibujo que consiste en hacer incisiones sobre el cuerpo del objeto o pared, en la parte superficial, de manera que quede al descubierto la capa inferior. El esgrafiado se aplica sobre el enlucido de un muro, sobre objetos de cerámica y en la Edad Media sobre manuscritos en las ilustraciones en oro. El proceso de esgrafiado sobre un muro tiene una preparación previa. Se extiende un rebozo que generalmente es el de tono más oscuro y se deja secar. Cuando ya está seco se extiende una capa fina del mismo color. Antes de que se seque del todo esta segunda capa, se extiende otra de otro tono que suele ser más claro y con un grosor especial, según los casos. Al cabo de un tiempo prudencial se hace el estarcido, que consiste en estampar los dibujos sobre la superficie pasando una brocha, cisquero o muñequilla por la plantilla donde los dibujos están recortados y después se hace el rascado y las incisiones oportunas para que quede al descubierto la capa o las capas de dentro. En la cerámica se hacen las incisiones con un utensilio muy afilado o con punzones, sobre la terracota y antes de la primera cocción. Se hace también sobre la terracota esmaltada dejando ver el color del barro.



NOMBRE	TODOS SOMOS MUSICOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	5
	<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa, por medio de improvisaciones con su voz, cuerpo, objetos e instrumentos, el mundo sonoro individual.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Artística, creativa y cultural.</li> </ul>	
	<b>ASPECTOS A FAVORECER</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sensibilidad,</li> <li>• atención, desarrollo de habilidades,</li> <li>• incremento de vocabulario.</li> </ul>	<b>RECURSOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recursos y materiales: los que se requieran para la actividad correspondiente</li> <li>• Lugar: salón de clase</li> <li>• organización: grupal.</li> </ul>	
		<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El sentido del ritmo se halla en los más íntimos de la naturaleza humana, por ello todo niño sano es naturalmente rítmico. El niño expresa su sentido de ritmo a través de los medios de expresión y de comunicación que posee: movimiento y palabra. Para el niño el movimiento es un placer y una necesidad al mismo tiempo. Por eso el movimiento será un punto de partida propicio para iniciarla a la expresión musical. En la práctica, la música será el factor que despertará la reacción rítmica y el movimiento rítmico del cuerpo será la respuesta al sonido</li> <li>• <b>RTITMO Y PALABRA:</b> El ritmo manifestado a través de la palabra comprende ejercicios que van desde batir palmas al son de una palabra o frase, hasta el recitado rítmico de una poesía, pasando por el golpeteo o palmoteo de una simple cuarteta. Al hacer esto el niño convertirá sus golpes, aun sin acentuación alguna, en valores rítmicos.</li> <li>• <b>CANTO:</b> Cuando los niños se sienten felices y comprometidos con una tarea que lo satisface, a menudo suelen cantar. Esto puede ocurrir en cualquier momento, pero especialmente cuando la actividad es de tipo rítmico, o cuando mueve a la dramatización o la libre expresión. En la iniciación musical, el canto puede considerarse como uno de los medios más completos, pues como dice (Willems, 1978) "agrupa de manera sintética alrededor de la melodía, el ritmo y la armonía, es el mejor medio para desarrollar la audición interior, clave de toda verdadera musicalidad" (BOSH, Lydia; MENEGAZZO, Lilia Fornasari; Pérez, Amanda.</li> </ul>	

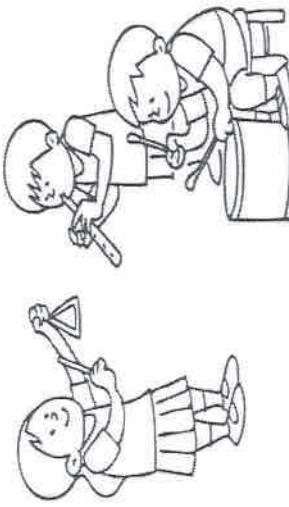


NOMBRE	ME GUSTA LA LITERATURA	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	6
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza las características de un texto teatral para escribir escenas que recreen hechos reales o fantásticos</li> <li>Creatividad, incremento de vocabulario, imaginación, desarrollo de habilidades, memoria,</li> </ul>	<b>ASPECTOS A FAVORECER</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza las características de un texto teatral para escribir escenas que recreen hechos reales o fantásticos</li> <li>Creatividad, incremento de vocabulario, imaginación, desarrollo de habilidades, memoria,</li> </ul>	<b>RECURSOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Artística, creativa y cultural.</li> <li>Recursos y materiales: de acuerdo a la actividad</li> <li>Lugar: salón de clases, aula de usos múltiples</li> <li>organización: grupal/Sub grupal</li> </ul>	
<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>	<b>LOS TÍTERES:</b> Los Títeres son para divertir. A través de ellos puedes desarrollar tu creatividad, transmitir información y también dialogar. Éstos representan un papel importante en la educación del niño, su construcción desarrolla su creatividad e imaginación, mientras que su manejo influye positivamente en su expresión corporal. Existen muchos títeres: títeres de bolsas de papel, de fieltro, corcho, medias y de pasta de papel.	<b>EL CUENTO:</b> Para los niños los cuentos son un género literario que les aporta mucha serenidad, es considerado un pasatiempo amable cuya frecuencia inclusión dentro de las actividades produce placer, por resultar ser un sedante para los niños en momentos de excitación y por crear una atmósfera llena de encanto; sin embargo no solo por estas razones resulta valioso el cuento para los niños. Los relatos seleccionados le permiten al niño adquirir diferentes habilidades como son: escuchar atentamente, retener en su mente una secuencia de ideas, ensanchar el mundo de sus experiencias, enriquecer el vocabulario, disfrutar la belleza y la sonoridad de algunas palabras, ritmos y rimas, gozar con la acción dramática, identificarse con personajes y hechos, recibir influencias morales positivas, hacer comentarios y preguntas sobre el relato y las imágenes, distinguir paulatinamente lo real de lo imaginario, y desarrollar otros intereses literarios.	<b>LA POESÍA:</b> En la vida cotidiana los niños sorprenden con frases melodiosas, que riman y tienen sonoridad, ellos descubren rimas a partir de sus experiencias de vida, los cuentos y el juego; en los primeros años de vida es muy importante el desarrollo del lenguaje, y lo lúdico tienen que ver con el éxito o no de la evolución del infantil, es por ello que el niño busca juego con su reciente adquisición, es decir el lenguaje, juega con sus palabras haciendo frases con rima sonora que inventa o descubre.



NOMBRE	LA INTERVENCIÓN EN, MÚSICA: 7 APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Distingue visual y auditivamente a las familias instrumentales</li> <li>Odio, musical, atención, percepción, sensibilidad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Artística, creativa y cultural.</li> </ul>
ASPECTOS A FAVORECER		<p><b>RECURSOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y materiales: instrumentos musicales</li> <li>Lugar: salón de clases</li> <li>organización: grupal.</li> </ul>
		<p><b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Preparar diferentes tipos de música para que los alumnos tengan variedad para escuchar. Promover en los alumnos la atención y la escucha activa. Motivarlos a que expresen lo que saben, lo que sienten preparando de antemano cuestionamientos que les sirvan de guía. Investigar previamente las características de una orquesta, grupo musical, estudiantina, etc., para orientar mejor el trabajo con los niños.</li> <li>Estar atento a las manifestaciones de los alumnos, por ejemplo: si ponen atención, escuchan las canciones y participan activamente en las actividades. Permitir que sean los niños los que elijan la música, el escenario, el vestuario, etc., sin influir en sus decisiones, únicamente orientando en función de las características del grupo que eligieron.</li> <li>Investigar las gesticulaciones del director de una orquesta o grupo musical, para poder orientar a los niños.</li> </ul>



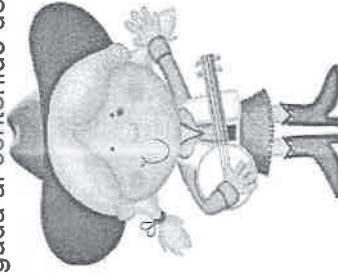
NOMBRE   MI GRUPO MUSICAL		8	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
	APRENDIZAJES ESPERADOS		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Artística, creativa y cultural.</li> </ul>
• Elaborar instrumentos musicales de aliento y percusión con material de uso cotidiano			<p><b>ASPECTOS A FAVORRECER</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo de habilidades</li> <li>• Socialización,</li> <li>• Memoria,</li> <li>• Atención</li> </ul> <p><b>RECURSOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recursos y materiales:material de recicle y de la vida cotidiana, vestuario</li> <li>• Lugar: salón de clases, salón de usos múltiples, patio de la escuela</li> <li>• organización:por equipos</li> </ul>
			<p><b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se formaran equipos y eligiran que instrumentos elaboraran. Orientarlos en la elaboración de los instrumentos, más invitarios a echar mano de su creatividad, dejándolos que elijan colores, materiales, decoraciones, utilizando material de uso cotidiano o recicitable.</li> <li>• Formar un grupo musical y poner un nombre, ensayaran una canción de acuerdo a su elección para presentarla al grupo.</li> <li>• Utilizando vestuario de acuerdo a la canción.</li> </ul> 

## CLASE DE MÚSICA

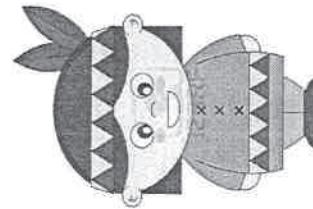
NOMBRE QUE DICE LA CANCION		COMPETENCIAS A DESARROLLAR	9
APRENDIZAJES ESPERADOS	ASPECTOS A FAVORRECER	RECURSOS	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Crea diálogos sencillos con los personajes de una canción</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Imaginación,</li> <li>Creatividad</li> <li>Desarrollo de habilidades</li> <li>Sensibilidad</li> <li>Atención</li> <li>memoria</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Artística, creativa y cultural.</li> </ul>	
		<p>RECURSOS</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y materiales:disco ,vestuario, eceneografa</li> <li>Lugar: salon de clase, patio de la escuela</li> <li>organizacion:por equipos</li> </ul>	

## DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

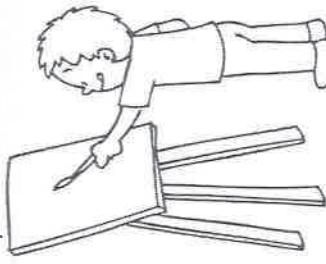
- se formaran equipos, el maestro dará la indicación que elijan una canción, la escucharan y analizaran detalladamente. Posteriormente la representaran utilizando vestuario, escenografia y personajes que indique dicha canción. eligiran un jurado para calificar
- Cuando todos estén preparados la presentaran al resto del grupo.
- Al final se dará a conocer qué equipo fue el que presento mejor canción y mas apagada al contenido de la misma



NOMBRE		DANZANDO	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	10
			<ul style="list-style-type: none"> <li>participa en la creación y ejecución de una danza colectiva</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Artística, creativa y cultural.</li> </ul>	
			ASPECTOS A FAVORECER	RECURSOS	
			<ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrollo de habilidades, memoria, atención, socialización</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y materiales: de acuerdo al vestuario que requieran</li> <li>Lugar: salon de clases, patio de la escuela</li> <li>organización:por equipos.</li> </ul>	
				DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	
				<p>el maestro le pedirá que investiguen sobre los bailes autóctonos tradicionales de su comunidad como por ejemplo; danza prehispánica, etc.</p> <p>darán a conocer su investigación cuales son, que instrumentos tocan, cual es su vestuario, movimientos etc.</p> <p>se formaran equipos y cada uno elegirá un baile representativo de su región</p> <p>elaboraran vestuario, accesorios elegirán la música o instrumento, lo presentaran al resto del grupo o escuela</p> <p>Construimos máscaras , nos disfrazamos y jugamos a hacernos amigos con gestos, Ademanes, movimientos y danzas.</p>	

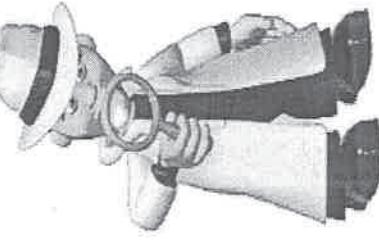


NOMBRE		PINTANDO MI MUNDO	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	11
APRENDIZAJES ESPERADOS				
• realiza obras considerando sus elementos: textura, color, línea, forma, volumen y peso	• Artística, creativa y cultural.			
ASPECTOS A FAVORRECER		RECURSOS		
• Desarrollo de habilidades, atención, percepción, imaginación, sensibilidad	• Recursos y materiales: calendarios, bastidores curtido, pinturas vinci, pincel varios tamaños	DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD		
	• Lugar: salón de clases, patio de la escuela	<p>Investigar sobre los pintores de su región y cuáles son sus obras más conocidas.</p> <p>Solicitar a los alumnos un paisaje de un calendario, pegarlos en el salón a manera de exposición, los observen y describan, tratar de rescatar los detalles más mínimos, que sentimientos les produce esa imagen.</p> <p>solicitarle un bastidor y reproducir el dibujo que más les agrado de la exposición para posteriormente pintarlo de acuerdo a su estilo dejar que sequé y montar una exposición invitar al resto de la escuela y explicarles que pintaron, que sentimientos les produjo elaborarlo, así como cuestionar a sus visitantes que opinan de su obra</p>		



## CLASE DE PLÁSTICA

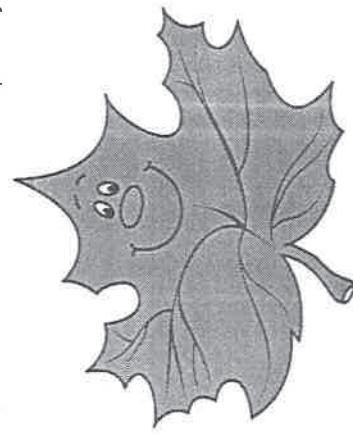
NOMBRE	DETECTIVES EN EL MUSEO	12
APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	
• distingue diferentes formas, soportes y materiales en producciones bidimensionales	• Artística, creativa y cultural.	
ASPECTOS A FAVORRECER	RECURSOS	
• Incremento de vocabulario, • observación, • percepción, • sensibilidad, • Atención	• Recursos y materiales: fotografías • Lugar: salón • organización:en equipos	
DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD		
	• Se concreta una visita a un museo o espacio cultural local que posea expuestos elementos culturales. Se sacan fotos a los objetos que los niños eligen. Al volver se monta una exposición sobre las obras culturales que observaron etiquetando cada una con el nombre de la obra, autor y año de la creación. Se construye un álbum de fotos.	



NOMBRE	NUESTRO MUSEO	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	13
	<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>participa en acciones colectivas a favor de un ambiente equilibrado en su entorno próximo.</li> <li></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sentido de pertenencia a la comunidad, la nación y la humanidad</li> </ul>	
	<b>ASPECTOS A FAVORECER</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sensibilidad, atención, memoria</li> </ul>	<b>RECURSOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y materiales: objetos varios</li> <li>Lugar: salón de clases</li> <li>organización:grupal</li> </ul>	<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Solicitarles a los alumnos que lleve un objeto como artesanía, juguete tradicional etc. Creamos el Museo de la Salita de Artesanías locales. Cada familia colabora con un objeto de cerámica, madera, mimbre, tejidos...</li> <li>Los niños organizarán el museo diferenciando y tocando cada objeto. Se montará la exposición en un lugar determinado, tendrán que explicar a los participantes que objetos es, material que se utilizó para su elaboración, posible año de creación, utilidad, etc.</li> </ul>



NOMBRE	COLORES QUE SUEÑAN	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	14
	<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa, por medio de improvisaciones con su voz, cuerpo, objetos diversos, el mundo sonoro individual</li> <li>• Artística, creativa y cultural.</li> </ul>		
	<b>ASPECTOS A FAVORRECER</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sensibilidad artística,</li> <li>• creatividad,</li> <li>• imaginación</li> </ul>	<b>RECURSOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recursos y materiales: palitos de madera, hojas, pintura</li> <li>• Lugar: salón de clases</li> <li>• organización: individual</li> </ul>	<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El maestro dará la indicación para que recorran el patio y el camino de su casa a la escuela, recogemos hojas y palitos. Descubrimos que las hojas secas hacen ruido. Las pegamos en un gran mural de acuerdo a su creatividad y dando las formas que ellos elijan y las pintamos.</li> <li>• explicaran a sus compañeros que sonidos produjeron si fueron agudos, graves, etc. Que sensación les produjo</li> </ul>



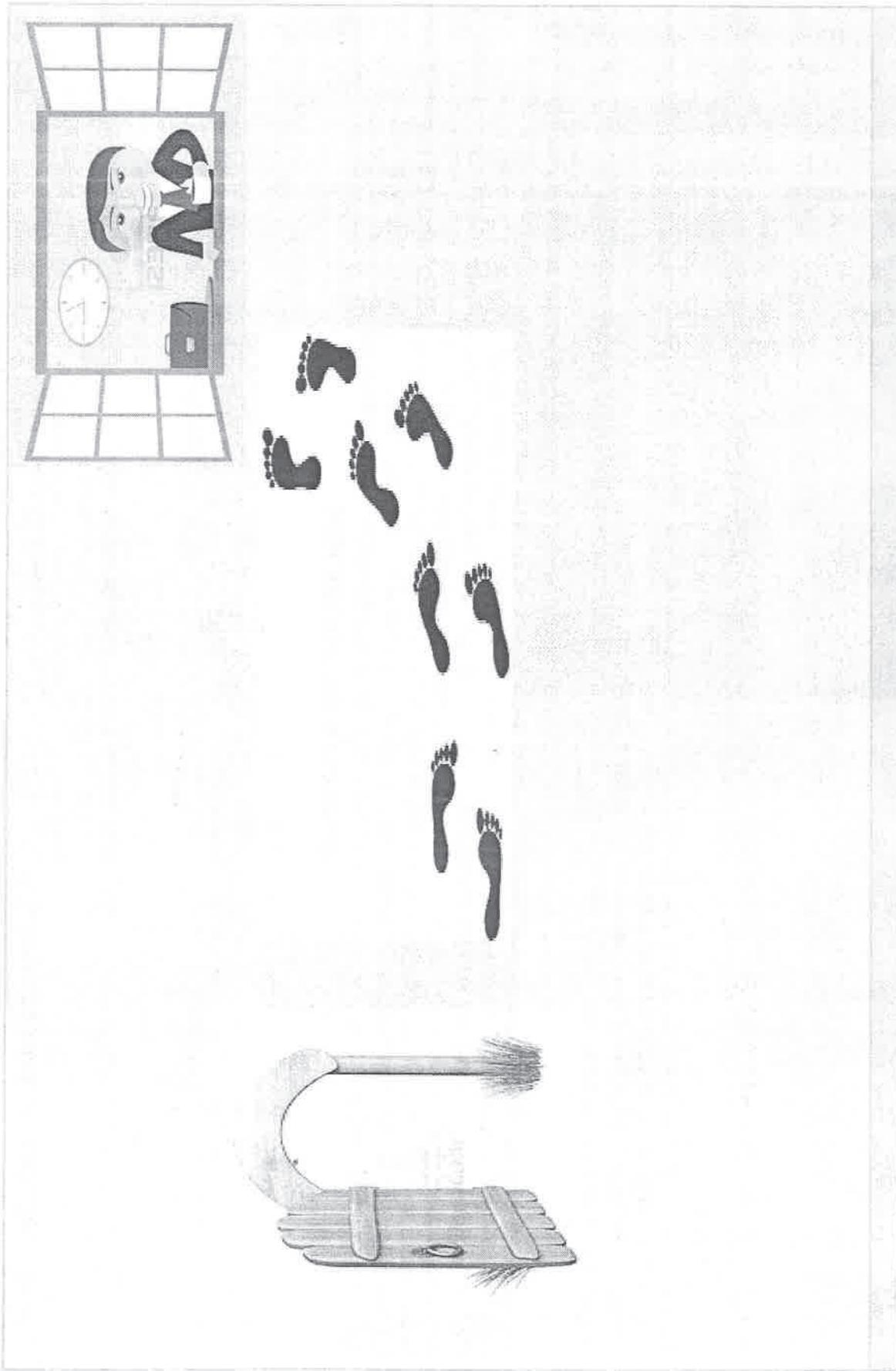
NOMBRE	TELAS Y TELITAS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
APRENDIZAJES ESPERADOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>Interpreta dancísticamente diferentes tipos de música</li> <li>Artística, creativa y cultural.</li> </ul>	
ASPECTOS A FAVORRECER	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sensibilidad artística,</li> <li>creatividad,</li> <li>imaginación</li> </ul>	RECURSOS
<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Nos envolvemos con telas de diferentes texturas, colores, tamaños las atamos a nuestro cuerpo, rodamos con ellas por el piso, escuchamos música y danzamos moviéndolas al ritmo de la música, inventando movimientos nuevos diferentes al de los compañeros Usar por ejemplo "Tubos de Tela para jugar"</li> </ul>		



# Apertitudo Apalienda sobreactiva socioafectiva



NOMBRE / PASOS	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
<ul style="list-style-type: none"> <li>Participa en la toma de acuerdos para la realización de actividades colectivas que contribuyan a su mejor entorno y convivencia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Manejo y resolución de conflictos, participación social y política.</li> </ul>	<p><b>ASPECTOS A FAVORECER</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrolla las capacidades para expresarse con claridad y sus ideas propias, argumentar con fundamentos.</li> </ul> <p><b>RECURSOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>recursos y materiales: ficha estímulo.</li> <li>Lugar:</li> <li>organización: individual o por equipos.</li> </ul>
<p><b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b></p> <p>Se trata de que el alumno haga una estimación de cuantos pasos, saltos o movimientos debe hacer para llegar de un punto a otro del salón. Ganará el jugador que llegue a la meta o se acerque más a ella en el número de movimientos estimado. Se puede jugar de forma individual o por equipos. El primer participante les dice a los demás el tipo y número de movimientos que va a hacer para alcanzar la meta. Por ejemplo: "Necesito siete pasos, tres saltos y dos "ondas" (movimiento inventado por el alumno) hasta la meta". Antes de comenzar, el alumno tiene que mostrar un ejemplo de los tipos de movimiento que va a realizar. Esto resultará especialmente útil cuando se trata de un movimiento extraño o desconocido, como una "onda". Al resto de participantes observadores se les pide que estimen, y digan o anoten, si el número de movimientos calculado por el jugador es demasiado alto, demasiado bajo o exacto.</p> <p>Después, el jugador intenta demostrar lo calculado moviéndose desde el punto de partida hasta la meta en el número de movimientos que ha dicho. Los demás jugadores y los jueces cuentan los movimientos. Si se alcanza la meta en el número de movimientos calculado por el jugador, ganará tanto él como todos aquellos que pensaron que su estimación era correcta. Si se alcanza la meta demasiado pronto, ganarán los que estimaron que eran demasiados movimientos. Si no se alcanza la meta, ganarán los que estimaron que eran pocos movimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Todos los participantes tienen un turno para hacer el cálculo e intentar demostrar que su apreciación era correcta.</li> </ul>		



NOMBRE	SOMOS UN COCHE	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
APRENDIZAJES ESPERADOS	ASPECTOS A FAVORECER	RECURSOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>Propone diferentes acciones que puede realizar con su cuerpo u objetos, relacionadas con el desarrollo de las capacidades perceptivo motrices</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconoce su cuerpo a partir de actividades perceptivo motrices a través del juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresión y desarrollo de las habilidades y destrezas motrices</li> <li>Recursos y materiales: El propio cuerpo</li> <li>Lugar: salón de clases</li> <li>organización: de manera grupal</li> </ul>
		<p><b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se trata de que cada miembro del grupo represente corporalmente una parte del coche, de manera que entre todos se conviertan en un coche.</li> <li>Otras variantes pueden estar relacionadas con animales u otras máquinas.</li> </ul>



NOMBRE	EN ENSÉNAME TU MANO	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	3
<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconoce las diversas manifestaciones de sus emociones, su influencia y posibles efectos con otras personas</li> <li><b>ASPECTOS A FAVORRECER</b></li> <li>Socialización entre pares, atención, percepción.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Autorregulación y ejercicio responsable de la libertad</li> </ul> <p><b>RECURSOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recursos y materiales: hojas de maquina, lápices y una bolsa o caja de cartón.</li> <li>• Lugar: salón de clases</li> <li>• Organización: individual y gran grupo.</li> </ul> <p><b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En esta actividad, cada alumno recibe una hoja donde tiene que dibujar su mano y poner su nombre; luego deberá dejar su papel en una caja junto a las del resto del grupo. Posteriormente, y de manera aleatoria, los alumnos cogen de la caja una mano. Cada alumno debe escribir un mensaje positivo en relación con el compañero que le ha tocado. Estos mensajes, que serán anónimos, pueden hacer referencia tanto a características como a conductas positivas de otro compañero. Se escribirá uno por cada dedo de la mano. Posteriormente, todos se colocarán en círculo, doblarán los mensajes (en las manos) y los colocarán en una bolsa o caja. Ésta comenzará a pasar de un alumno a otro, y el escolar que coja la caja sacará (una mano) un mensaje y leerá el nombre del papel que le ha tocado y las características que hay en cada uno de los dedos. Después debe pasar la bolsa al siguiente compañero para que realice la misma operación. Cuando, por azar, un alumno saque su mano, un mensaje para sí mismo, debe devolverlo a la bolsa sin leerlo y sacar otro. <b>VARIANTE:</b> cuando el alumno saque una mano de la bolsa, leer las cualidades para que el grupo adivine a quien pertenece esa mano</li> </ul>			



## NOMBRE ¿CÓMO, COMO?

## APRENDIZAJES ESPERADOS

- Desarrollar habilidad de defender las opiniones en situaciones en que es adecuado hacerlo
- Expresa emociones sin violencia y respeta las expresiones de sentimientos, ideas y necesidades de otras personas

## ASPECTOS A FAVORRECER

- Expressa emociones sin violencia y respeta las expresiones de sentimientos, ideas y necesidades de otras personas

4

## COMPETENCIAS A DESARROLLAR

- Auto regulación y ejercicio responsable de la libertad

## RECURSOS

- Recursos y Materiales: Lugar: salon amplio, bien iluminado sin ruido ni interferencias externas.
- Lugar: patio de la escuela
- Tipo de agrupamiento: en equipos de cuatro integrantes

## DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

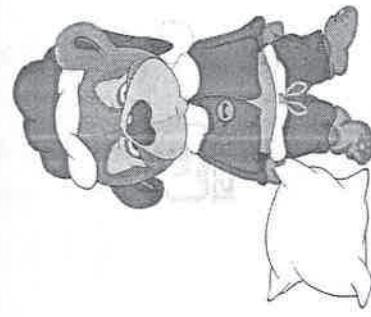
- Proponer al grupo que resuelva en comun una serie de retos. Para ello se les pide crear equipos de cuatro integrantes, trs lo cual deben resolver lo siguiente:
  - 1.- sostenerse entre todos sin que ningun pie toque el suelo y solo lo hagan sus manos (para esto los participantes deben formar un cuadrado, con los pies de cada uno descansando en los hombros del otro).
  - 2.-levantarse todos a la vez estando sentados en el piso, tomados de las manos y apoyarse en ningun lugar (los participantes se deben de sentar de la siguiente manera: uno mirando hacia adentro del circulo, el siguiente mirando hacia afuera, y asi sucesivamente de tal forma que pueda levantarse sin problema, al encontrar apoyo tanto hacia adelante como hacia atrás).

- En los retos las tareas grupales ponen a prueba defender opiniones propias que sean fuente de solucion a tareas grupales. El docente debe resaltar en el dialogo final que todos tenemos el derecho a defender las opiniones propias propias, pero debemos hacerlo de manera adecuada, es decir, de modo cordial y positivos sin ser rigidosni avasallar a otros. Tambien hemos de respetar correctamente las opiniones de los demas, aceptar y tolerar que los otros opinen de distinta manera.

NOMBRE	DORMILÓN 5	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica movimientos rápidos y fluidos para mejorar su agilidad y generar respuestas motrices controladas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresión y desarrollo de las habilidades y destrezas motrices.</li> </ul>
		<p><b>ASPECTOS A FAVORECER</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrollar la habilidad de cooperar y compartir cosas</li> </ul>	<p><b>RECURSOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y materiales:local ammpio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.</li> <li>Lugar:patio de la escuela</li> <li>organización: equipos de seis personas</li> </ul>

#### DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

- El maestro pide al grupo distribuirse en equipos de seis personas, luego por turnos, uno de los integrantes del equipo será el dormilón y el resto formara la cama de agua. La cama se construye con todos los miembros colocados a gatas en el suelo formándola. El dormilón se tiende sobre la cama de agua y este deberá notar el movimiento sinuoso provocado por las subidas y bajadas sincronizadas del agua del colchón. Es decir, las espaldadas de sus compañeros. Cada cierto tiempo el maestro cambia de dormilón. Al final se establece un dialogo sobre el juego realizado.
- Debe ponerse especial cuidado con los participantes con sobrepeso, a fin de que no sean objeto de burlas o comentarios despectivos.



APENDIZAJES ESPERADOS

APRENDIZAJES ESPERADOS

- Establece correspondencias entre escritura y oralidad al leer palabras y frases
  - **ASPECTOS A FAVORECER**
    - Atención, observación
    - Establecer relaciones

## ASPECTOS A FAVOR RECER

- Atención, observación
  - Establecer relaciones

COMPETENCIAS A DESARROLLAR

COMPENCIAS A DESARROLLAR

- Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender

RECURSOS

- Recursos y materiales: pedazos de papel que contengan palabras
  - Lugar: salón de clases
  - Organización: grupal

## DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

- El maestro escribe palabras en pedazos de papel (una por hoja) que concuerden por parejas, por ejemplo, ojo y parpado, guante y mano, etc. Coloca un papel de cada pareja encima de la silla (boca abajo) y conserva el otro en la mano; luego hace entrar a los jugadores y les da un papel ( de los que tiene en la mano) a cada uno. Todos deben encontrar la segunda mitad de su pareja; pierde el ultimo en encontraria. Al final se establece un dialogo sobre el juego realizado.
  - **variante:** se puede hacer en silencio a traves de movimientos, oculares; por ejemplo, representando con las manos la parte que el papel indica



NOMBRE	CARRETERAS	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• identifica situaciones, en la escuela, familia o lugar donde vive, en las que se aplican en igualdad de circunstancias reglas y normas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• apego a la legalidad y sentido de justicia</li> </ul>
		<b>ASPECTOS A FAVORECER</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Originalidad, sentido del humor</li> <li>• Flexibilidad de pensamiento</li> </ul>	<b>RECURSOS</b> <p>Recursos y materiales: hojas blancas, lapices lugar: salon de clases, patio de la escuela organización:grupal</p>

#### DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

se entrega a los alumnos una hoja y un lapiz, y se les pide que pinten una carretera donde exista un comienzo y un final, una vez dibujada se les dice que piensen de formaanalogica que la misma representa su vida familiar desde que comenzo hasta ahora con su familia despues se les pide localizar las siguientes señales de transito y asociarla con su vida familiar

**alto, reduzca velocidad/ curvas cerradas, kilometros que faltan para llegar a la ciudad, ojo/inspeccion, atencion/peaje, ceda el paso, alto/cruce, vista panoramica, ojo/camino en reparacion, estacion de servicio o gasolinera.**

una vez confeccionada la carretera con sus respectivas señales, cda uno la expone al resto del grupo. Al finalizar se establece un dialogo sobre el juego realizado.

**variante:** dar a cada uno el significado de las señales de transito para que ellos las ubiquen. El significado de las señales seria el siguiente:

**alto:**hace referencia a los limites que necesitan nuestros hijos para su educacion. reduzca la velocidad/curvas cerradas: alude a situaciones familiares que enocaciones nos desbordan o no esperabamos.

**kilometros que faltan para llegar a la ciudad:** es cuando estan pasando cosas en la familia y desconocemos por que ocurren, pero tampoco preguntamos.

**ojo/inspeccion:** esta señal nos habla de lo importante que es esperar con paciencia los mejores momentos para el dialogo familiar y la toma de decisiones importantes familiares.

**atencion/ peaje:** esta señal hacer referencia a aquellas actividades en las que ayudamos a nuestros hijos, y atraves de ellas obtenemos otras cosas que deseamos de ellas.

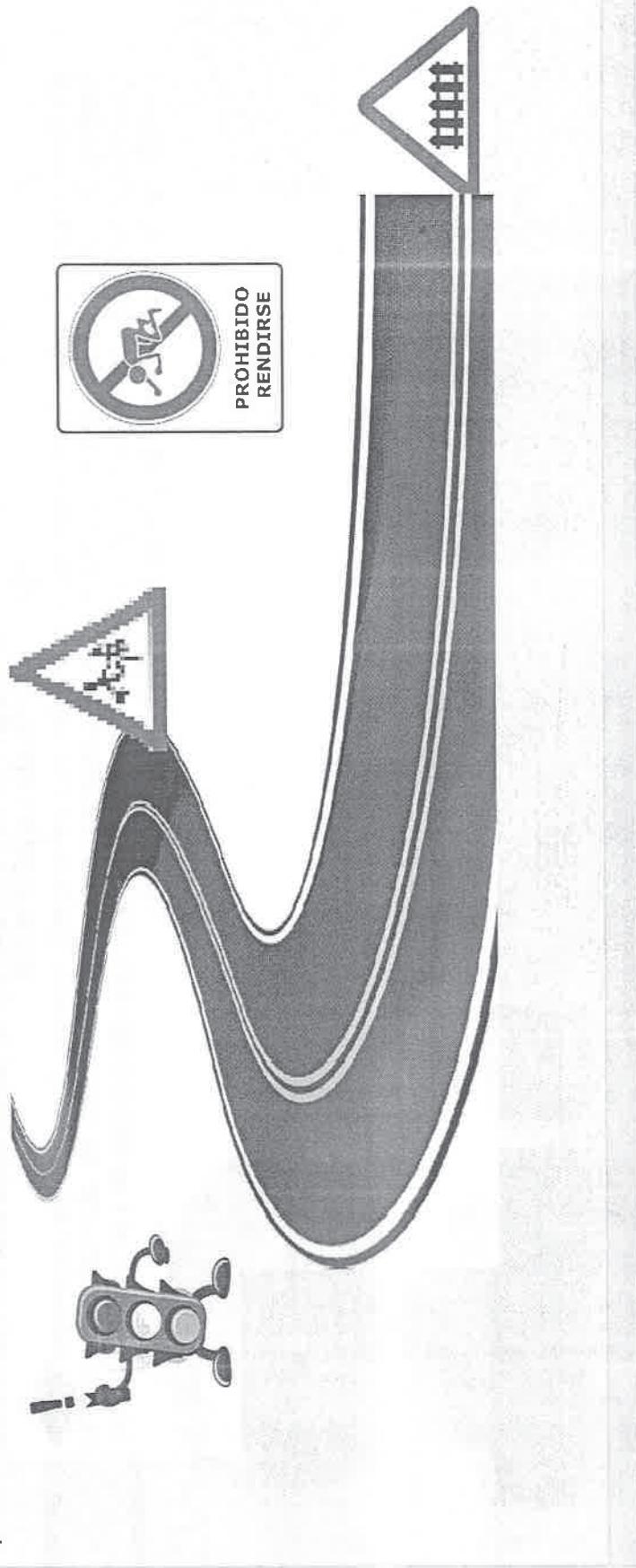
**ceda el paso:** con esta señal estamos hablando de aquellas situaciones desconocidas por los padres con relacion a la educacion de los hijos.

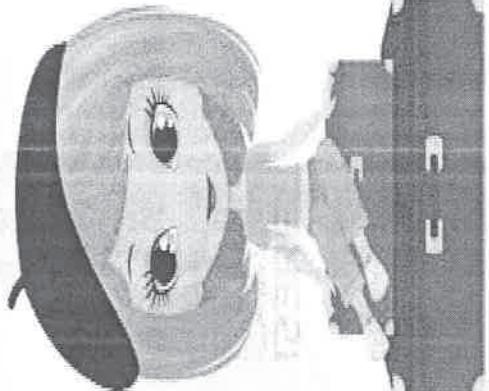
**alto/ cruce:** es necesario poner esta señal en acción cuando la familia se está moviendo en diferentes direcciones a la vez, ya sea alejándose unos de otros o incluso acercándose unos a otros pero de manera asfixiante, debe de encontrar el tiempo necesario para comunicarse.

**vista panorámica:** en familia es necesario tomarse unos instantes para apreciar ciertas cosas que a menudo no se toman en cuenta a causa del rápido estilo de vida.

**ojo/ camino en reparación:** esta señal hace referencia cuando estamos abrumados por sentimiento y preocupaciones intensas que no nos permite actuar con cautelosa reflexión en torno a situaciones familiares.

**estación de servicio o gasolinera:** el deposito de gasolina de la familia lo constituyen sus normas y valores , de modo que no seseariamos llegar muy lejos sin saber con cuanta gasolina contamos.



NOMBRE		LLEGA UN VISITANTE	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	8
			<ul style="list-style-type: none"> <li>Describe positivamente sus rasgos personales y reconoce su derecho a una identidad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conocimiento y cuidado de si mismo</li> </ul>	
			<b>ASPECTOS A FAVORECER</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Expresar afirmaciones positivas sobre su persona</li> </ul>	<b>RECURSOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y materiales: hojas, lapices</li> <li>Lugar: salon de clases</li> <li>Organización. grupal</li> </ul>	
			<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>el maestro comenta a los alumnos que van a recibir la visita del pequeño principe de la obra de <i>saint-exupery</i> que con la finalidad de * identificarse ante tan ilustre personaje deben de recibir una carta llena de afirmaciones positivas sobre si mismos, en esta carta no deben de figurar de datos fisicos ni de vestuario. Una vez elaboradas y enviadas todas las cartas, el maestro las lee frente a todo el grupo intente precisar quién la escribió</li> </ul>	 	

## NOMBRE ¿QUE SABES DE?

## APRENDIZAJES ESPERADOS

- Regula su conducta con base en compromisos adquiridos de forma libre y responsable.
- Potenciar la empatía.
- Desarrollar habilidades sociales e interpersonales.

## ASPECTOS A FAVORECER

- recursos y materiales:
- lugar: salón de clases
- organización: parejas, sub grupal, grupal

## DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

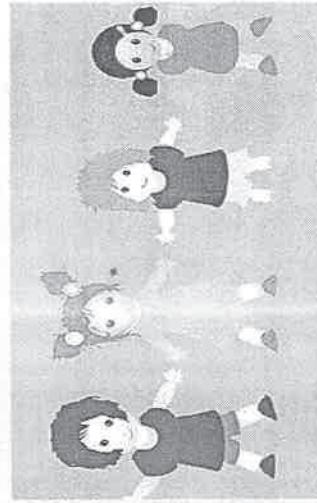
- Los niños se sentarán en círculo. Uno a uno deberán buscar entre los compañeros de la clase a alguien que reúna la característica que se pida de forma verbal. Los niños podrán preguntarse entre sí para recabar información mutua.
- INSTRUCCIONES VERBALES. Toca, abraza, da la mano (...), a un niño de la clase que... -toque un instrumento musical. - juegue al fútbol.-le guste trabajar con el ordenador. -haya nacido en el mismo mes que tú. -hable un idioma que no se estudia en clase.-su comida favorita sea la misma que la tuya. -le guste dibujar y pintar. -le guste bailar. -vea los mismos dibujos animados que tú. -viva cerca de ti. -tenga el mismo número de hermanos que tú. -tenga un animal doméstico. -su madre se llame igual que la tuya. -tenga algún amigo fuera de la ciudad. -tenga familia fuera de su municipio. - vaya a la biblioteca.
- tenga los ojos del mismo color que tú.

## 9 COMPETENCIAS A DESARROLLAR

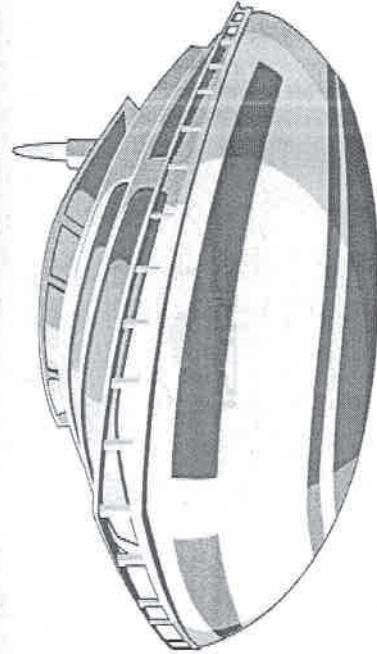
- Apeglo a la legalidad y sentido de justicia

## RECURSOS

- recursos y materiales:
- lugar: salón de clases
- organización: parejas, sub grupal, grupal



NOMBRE   EL BARCO		APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	10
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica y valora las características físicas de las personas que le rodean</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conocimiento y cuidado de si mismo</li> </ul>	
		<b>ASPECTOS A FAVORECER</b>	<b>RECURSOS</b>	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Descripción de imágenes</li> <li>Memoria, Atención</li> <li>Potenciar la empatía.</li> <li>Desarrollar habilidades sociales e interpersonales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y materiales. Fotografías propias, Un barco dibujado en cartulina. Nombres en cartulina de todos los niños</li> <li>Lugar: salón de clases</li> <li>Organización: grupal</li> </ul>	
			<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>	
			<p>Un barco de gran tamaño y con muchas ventanas de camarotes está situado en un lugar visible de la clase. Se toma una de las fotos y se coloca en la ventana de uno de los camarotes. Se pide a un alumno que diga 2 cosas que sabe acerca del compañero, respetando la siguiente regla: sólo pueden decirse aspectos positivos que no pertenezcan al ámbito escolar. Si el alumno señalado acierta las 2 cosas correctas a juicio del interesado, pasa a dirigir el ejercicio tomando otra foto y preguntando a otro compañero. En el caso de no acertar se completan las cinco cosas entre todo la clase.</p>	



## NOMBRE

## EL MERCADO

## APRENDIZAJES ESPERADOS

- Expresa sus emociones sin violencia y respeta las expresiones de sentimientos, ideas y necesidades de otras personas
- 

## ASPECTOS A FAVORECER

- Potenciar la empatía.
- Desarrollar habilidades sociales e interpersonales
- Desarrollar el conocimiento mutuo.
- Favorecer el inicio de nuevas, relaciones sociales.
- 

## DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

- Los niños se colocarán sentados en círculo.
- En un recipiente, se introducirán pequeñas fichas de colores con distintas características personales (cualidades, aficiones, gustos...). Se sacará una tarjeta y se leerá lo que pone, los alumnos tendrán que adivinar de quién se trata.

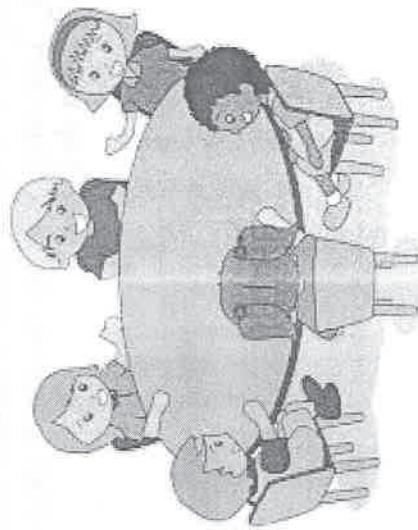
## 11

## COMPETENCIAS A DESARROLLAR

- Autorregulación y ejercicio responsable de la libertad

## RECURSOS

- Recursos y materiales: Tarjetas de colores con características escritas.
- Lugar: salón de clases
- Organización: grupal
- 



NOMBRE	SILUETAS	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	12
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Describe positivamente sus rasgos personales y de sus compañeros así como su derecho a la identidad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conocimiento de cuidado de si mismo</li> </ul>	
		<p><b>ASPECTOS A FAVORECER</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrollar el conocimiento <b>mutuo</b>.</li> <li>Expressar emociones.</li> <li>Favorecer el inicio de nuevas relaciones.</li> </ul>	<p><b>RECURSOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y materiales: papel bond y marcadores</li> <li>Lugar: patio de la escuela</li> <li>Organización: en parejas</li> </ul>	

#### DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

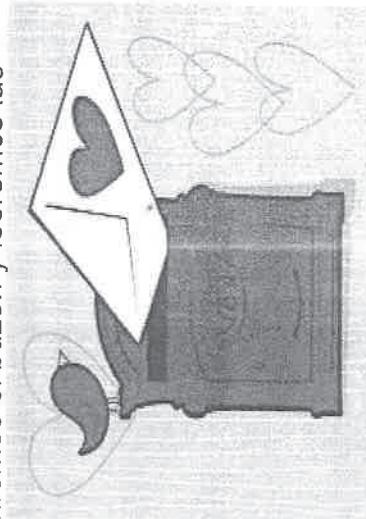
- Cada niño tiene papel bond algo más largo que su propia altura. Trabajando por parejas, que se establecerán de manera aleatoria, trazan sus siluetas completas con marcadores. Pueden decorar las siluetas de acuerdo con la realidad o fantásticamente. Despues escribirán dos características en la silueta del compañero.
- Los niños que no dominen todavía la lengua escrita tendrán apoyo de un adulto. Las siluetas se expondrán a la vista de todos.



NOMBRE	VALENTINAS	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprecia las características físicas, emocionales y culturales que le dan singularidad y respeta las de otros niños</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sentido de pertenencia a la comunidad, la nación y la humanidad</li> </ul>
		ASPECTOS A FAVORECER	RECURSOS
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mejorar las capacidades de comunicación interpersonal.</li> <li>• Favorecer el inicio de nuevas relaciones.</li> <li>• Desarrollar habilidades para expresar sentimientos hacia los demás</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recursos y materiales: Buzón, material escolar</li> <li>• Lufar: salón de clase</li> <li>• Organización: grupal</li> </ul>

## DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

(Cartas de amor todo el año): En un "buzón" los niños tendrán que depositar mensajes bonitos que quieran decir a un compañero, a la maestra... Tenemos que dejar muy claro que sólo se pueden echar escritos con aspectos positivos de los demás. Los niños que no sepan escribir podrán realizar dibujos indicando a quien se lo dedican. Los educadores también podrán participar dejando alabanzas a los alumnos. Todos los lunes abriremos el buzón y leeremos las "valentinas".



## NOMBRE LIBRO DE SENTIMIENTOS DE LA CLASE (EL LIBRO FELIZ):

## APRENDIZAJES ESPERADOS

- Recupera información relevante mediante notas y la emplea al redactar un texto

## ASPECTOS A FAVORRECER

- Expresar emociones
- Reconocer el significado emocional de algunas situaciones en las que se encuentran otras personas.
- Ser capaz de reconocer el punto de vista de los demás

14

## COMPETENCIAS A DESARROLLAR

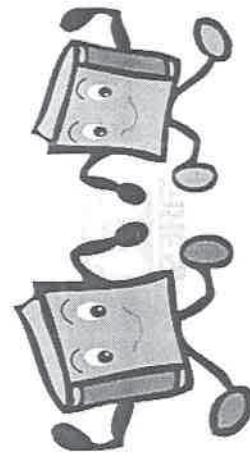
- Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender

## RECURSOS

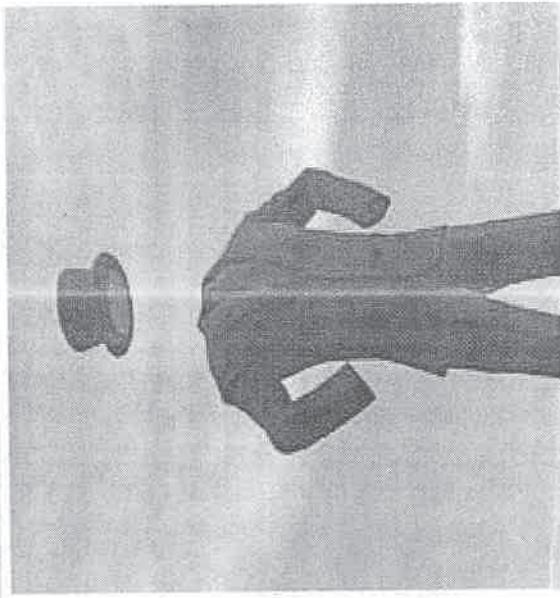
- Recursos y materiales: cuaderno de notas, colores, laiz
- Lugar: salón de clases
- Organización: grupal.

## DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

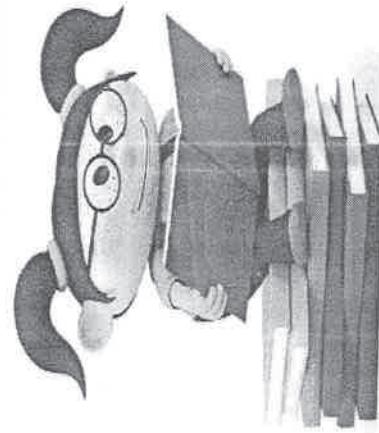
Libro de sentimientos de la clase (el libro feliz): Este libro consiste en una colección de lo que los alumnos de la clase escribirán o dibujarán sobre una emoción. Algunos niños podrán escribir lo que sienten cuando son felices y luego ilustrar con dibujos. Los que todavía no tienen adquirido la escritura podrán dibujar y luego dictar sus emociones al profesor para que las escriba. Todas las páginas se guardan para hacer un "libro". Como recompensa encuadernaremos el libro de los niños y lo expondremos en clase.



NOMBRE	EL AMIGO INVISIBLE	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce sus emociones y respeta la forma en que sus compañeros las manifestaciones</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Autorregulación y ejercicio responsable de la libertad</li> </ul>
	ASPECTOS A FAVORECER	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mejora relaciones.</li> <li>• Mejorar las capacidades de comunicación interpersonal.</li> <li>• Desarrollar habilidades para expresar sentimientos sobre otros.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hojas de papel caja de cartón o cesta, tarjetas de cartulina, colores</li> <li>• Lugar: salón de clases</li> <li>• Organización: grupal</li> </ul>
			<p><b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Todos los alumnos pondrán su nombre en un papel y se meterán los papeles en una cesta.</li> <li>• Cada niño cogerá una tarjeta y tendrá que hacer un dibujo a su amigo invisible sobre las características que le gustan de él o ella.</li> <li>• Por último se regalará el dibujo sin que el amigo invisible se entere.</li> </ul>



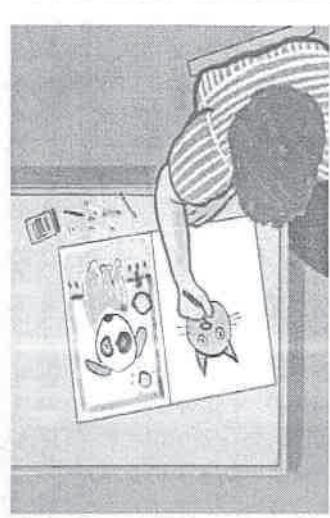
NOMBRE	EL LIBRO DE “YO SOY MARAVILLOSO”.16	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende la relación entre imagen y texto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender</li> </ul>
		<b>ASPECTOS A FAVORECER</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollar habilidades para expresar los sentimientos, deseos, autoafirmaciones propias</li> </ul>	<b>RECURSOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• recursos y materiales:libreta de anotaciones, fotografías, pegamento, colores</li> <li>• lugar: salón de clase, hogar</li> <li>• organización: individual</li> </ul>
		<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• El libro consiste en varias hojas dirigidas a la autoafirmación de la propia persona: mi cumpleaños, el día más feliz de mi vida, fui Valiente cuando..., me gusto porque... Acompañado de fotografías, dibujos, recuerdos, que le sean significativos, darlo a conocer al grupo</li> </ul>	



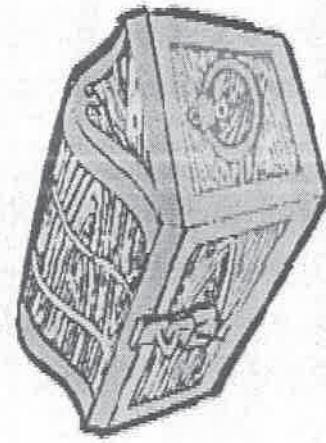
NOMBRE	EL DIBUJO DE MI VIDA	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
	<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Conoce la función y las características gráficas de los folletos y los emplea como medio para informar a otros</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender</li> </ul>
	<b>ASPECTOS A FAVORECER</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrollar habilidades para expresar los sentimientos, deseos, auto afirmaciones propias.</li> <li>Expresar emociones compartidas con los demás.</li> </ul>	<b>RECURSOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y materiales: libro de dibujo, marcadores, colores.</li> <li>Lugar: salón de clase, hogar</li> <li>Organización. Individual</li> </ul>

## DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

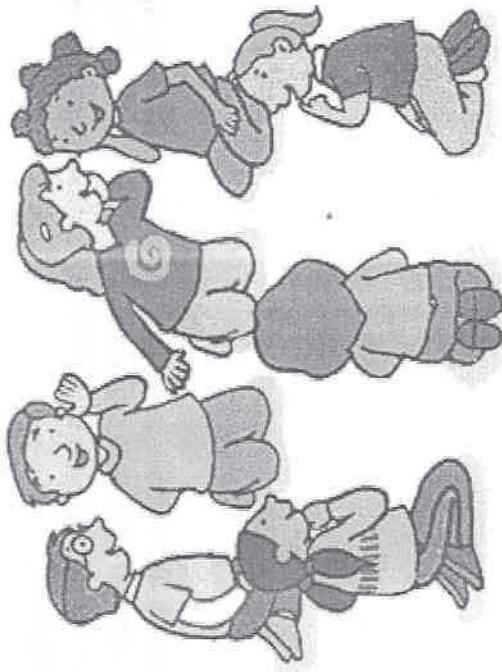
- Contar, a grandes rasgos , la historia de nuestra vida mediante un comic: nuestro nacimiento, recuerdos de cuando éramos pequeños, primer día de escuela, momentos más alegres de nuestra vida, momentos más difíciles, acontecimientos más especiales. Cada viñeta debe recoger a todas las personas presentes en el acontecimiento y transmitir cómo se encontraba el alumno y cuáles eran sus sentimientos. Finalmente, se comparte el resultado con el grupo.

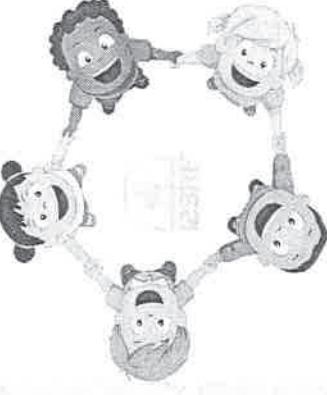


NOMBRE EL BAÚL DE CLASE.		COMPETENCIAS A DESARROLLAR	18
		<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Participa en actividades que exigen la puesta en marcha del trabajo colaborativo</li> <li>Manejo y resolución de conflictos</li> </ul>	
		<b>ASPECTOS A FAVORRECER</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Favorecer el inicio de nuevas relaciones sociales.</li> <li>Mejorar capacidades de comunicación interpersonal.</li> </ul>	<b>RECURSOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y materiales: baúl de madera, fotografías, dibujos, objetos diversos, cartulina, libros</li> <li>Lugar: salón de clases</li> <li>Organización: grupal</li> </ul>
		<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>	<p>El maestro explica a los alumnos que van a construir un baúl de la clase, un baúl que durará mucho tiempo; cuando alguien lo encuentre, al cabo de un cien años, deberá poder llegar a saber cómo era el grupo. Por este motivo deben prestar mucha atención a lo que colocan dentro del baúl, con la finalidad de no desorientar ni dar pistas falsas a su futuro descubridor. Para construir el baúl, cada miembro del grupo debe depositar un máximo de dos cosas que considere muy representativas de aspectos positivos de la clase: fotos, mascotas, dibujos, poesías, libros, deseos, proyectos... El último día cada alumno explicará por qué ha elegido esos objetos. En una cartulina grande pueden anotarse todos aquellos aspectos positivos del grupo que los alumnos han señalado.</p>

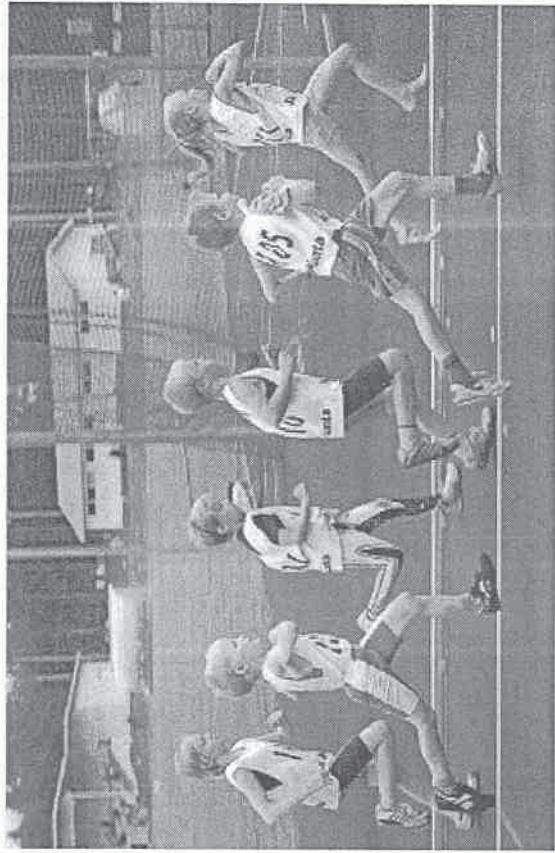


NOMBRE	CONTAR Y ESCUCHAR A TROZOS:19	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
APRENDIZAJES ESPERADOS	ASPECTOS A FAVORECER	RECURSOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica y usa juegos de palabras</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mejorar capacidades de comunicación interpersonal.</li> <li>Cooperación Unirse como grupo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender</li> <li>Recursos y materiales. Ninguno</li> <li>Lugar: salón de clases</li> <li>Organización: grupal</li> </ul>
		<p><b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b></p> <p>Los niños se sientan en círculo.</p> <p>El maestro empieza un cuento, pero para en un momento dramático.</p> <p>La próxima persona tiene que seguir, pero también parará para que una tercera persona continúe.</p>

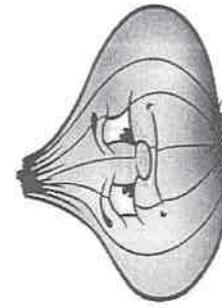


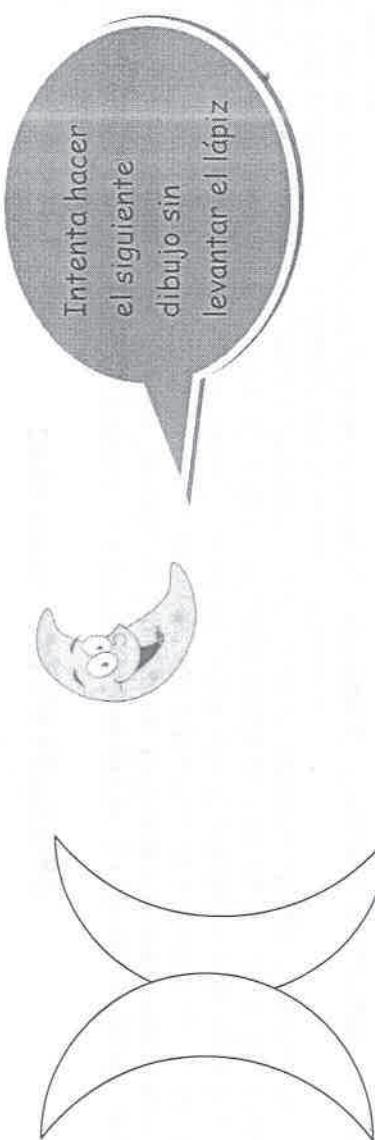
NOMBRE   ESTO ES UN ABRAZO, ¿UN QUÉ?		20
APRENDIZAJES ESPERADOS		COMPETENCIAS A DESARROLLAR
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa sus emociones sin violencia y respeta las expresiones de sentimientos, ideas y necesidades de otras personas</li> </ul>	<p><b>ASPECTOS A FAVORECER</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mejorar capacidades de comunicación interpersonal.</li> <li>• Favorecer el inicio de nuevas relaciones sociales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Autorregulación y ejercicio responsable de la libertad</li> </ul> <p><b>RECURSOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• recursos y materiales: ninguno</li> <li>• lugar: salón de clase, patio de la escuela</li> <li>• organización: grupal</li> </ul> <p><b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b></p> <p>Los niños se sientan en círculo. A dice a B, que está a su derecha: "Esto es un abrazo" y le da un abrazo. B contesta "¿Un qué?" y A repite "un abrazo". Luego B realiza el mismo procedimiento con C, y C con D... hasta que se llegue al final del círculo. Se puede diversificar el juego con "una caricia", "un apretón de manos"...</p>
		

# **Aptitud Asaltante presonotriz psiocomo**

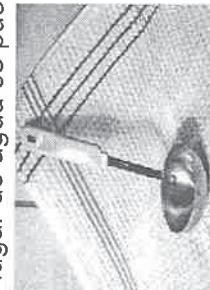


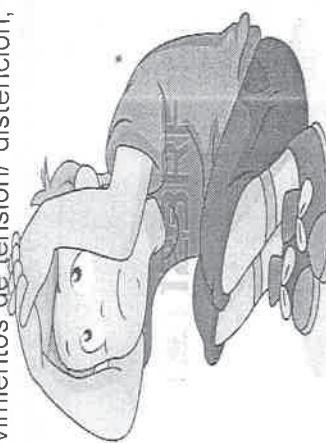
NOMBRE		ARRANCA CEBOLLAS	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	1
			<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica movimientos rápidos y fluidos para mejorar su agilidad y generar respuestas motrices controladas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresión y desarrollo de las habilidades y destrezas motrices.</li> </ul>	
		ASPECTOS A FAVORECER		RECURSOS	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Favorecer la manifestación de la velocidad de reacción. Y participación de las personas en una tarea determinada.</li> <li>Atención. Control de movimientos.</li> <li>Manejo de esquema corporal</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y Materiales: ninguno</li> <li>Lugar: salón amplio, bien iluminado, ventilado y sin ruidos ni interferencias externas.</li> <li>Organización: grupal</li> </ul>	
DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD					
<p>El maestro, les pide a los alumnos, excepto a uno que se reúna en la fila, se tomen todos de la cintura formando un círculo, el primero sostiene fuertemente un objeto del salón o de una columna, el que queda libre desempeña el papel de arrancar las cebollas, por lo que va por la fila tratando de arrancar cebollas que están representadas por sus compañeros. El arranca cebollas comienza a tocar la cabeza a cada uno, y al llegar al último exclama. <i>Esta madura</i>, y empieza a jalar al compañero por la cintura. Todos deben de estar bien agarrados entre si, al igual que el primero, para no soltarse. Si el arranca cebollas no logra arrancar ninguna, puede pedir ayuda o hacerle cosquillas. La actividad se repite hasta que sean atrapados. Al final se establece un dialogo sobre la actividad realizada. Se recomienda emplear esta actividad en grupos que tengan la madurez para efectuarlo y cuidar durante el mismo cualquier manifestación de agresividad que pueda surgir.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Es importante no presionar al niño para que forme parte del grupo. Hay que respetar el ritmo y los deseos de integración de cada uno de los miembros.</li> </ul>					



		2
<b>NOMBRE</b>	<b>FORMAS SIN LEVANTAR EL LÁPIZ</b>	<b>COMPETENCIAS A DESARROLLAR</b>
	<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Propone formas originales de expresión y comunicación para crear nuevas posibilidades de acciones que puede realizar con su cuerpo</li> </ul>
	<b>ASPECTOS A FAVORECER</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo habilidad física, atención, percepción relación ojo mano</li> </ul>
	<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se le presentará al alumnado de forma individual una imagen, deberá repasar el dibujo en un papel sin levantar el lápiz de la hoja. Debe intentar hacer la actividad con el menor número de movimientos posibles. Una segunda parte puede consistir en que los alumnos elaboren otros dibujos similares, para realizar la actividad por parejas.</li> </ul>
		<p>Intenta hacer el siguiente dibujo sin levantar el lápiz</p> 

NOMBRE	DADOS Y AGUA	3	
		COMPETENCIAS A DESARROLLAR	RECURSOS
	<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Propiciar el desarrollo de la velocidad de reacción.</li> <li>Explorar posibilidades de movimiento con uno y otro lado del cuerpo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Manifestación global de la corporeidad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y Materiales: local amplio, bien iluminado, sin ruidos e interferencias externas, dados, cucharones para agua, balde con agua.</li> <li>Lugar: patio de la escuela, salón de clases.</li> <li>organización: seis equipos con igual numero de integrantes.</li> </ul>
	<b>ASPECTOS A FAVORECER</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Propone formas originales de expresión y comunicación para crear nuevas posibilidades de acciones que puede realizar con su cuerpo.</li> <li>Desarrollo de habilidades, atención, percepción.</li> </ul>		
<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>			
<p>Se forman seis equipos de igual número de jugadores. Se numeran y se ponen detrás de una línea, a cada equipo se le proporciona un cucharon de agua y un recipiente del mismo tamaño de 1 o 2 litros. El facilitador- mediador lanza dos dados al mismo tiempo y dice los números en el cual quedó el dado, corre hacia un balde con agua que se encuentra a cinco metros de distancia de la línea de partida, solo quien llegue primero tendrá derecho a tomar agua con cucharon y regresa para depositarla en su recipiente. Enseguida el maestro vuelve a tirar el dado y así seguirá el juego hasta que un equipo logre llenar su recipiente; si los dados caen en el mismo número vuelven a tirar. No se puede pasar un mismo miembro del equipo más de dos veces si antes no han pasado todos una vez. Al final se establece un dialogo sobre el juego realizado.</p> <p>En lugar de agua se puede utilizar globos, pelotas o cualquier otro objeto. Ganara el equipo que logre obtener más.</p>			

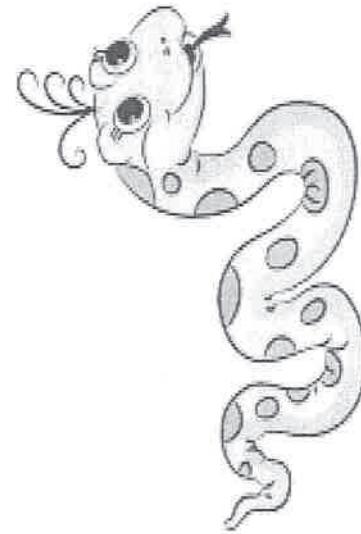


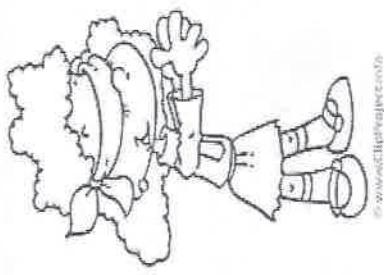
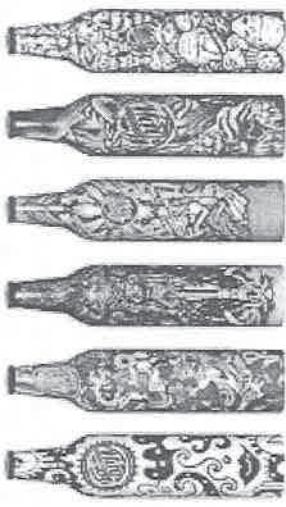
4			
NOMBRE	DERECHO Y AGACHADO	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
	<p>• propone distintos movimientos a partir de sus posibilidades en acciones estáticas y dinámicas. Favorecer el desarrollo de los movimientos corporales de tensión/distensión,</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• manifestación global de corporeidad.</li> </ul>
	<p><b>ASPECTOS A FAVORECER</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estimular los procesos de atención y concentración, coordinación, concentración y expansión.</li> </ul>	<p><b>RECURSOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recursos y Materiales: local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruido e interferencias externas</li> <li>• Lugar: patio de la escuela</li> <li>• organización: de manera grupal</li> </ul>	<p><b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b></p> <p>Se escoge a un alumno del grupo como líder, quien se coloca en el centro de un círculo formado por los demás. El líder dice a los demás: "derecho o agachado" y ellos tienen que imitar lo que hace el líder. Por ejemplo, si el líder dice derecho, se para erguido con los brazos levantados lo mas que pueda; dice "agachado" y se agacha; vuelve a decir "derecho", y se pone derecho; vuelve a decir "agachado", pero sigue en la misma posición. Quien se equivoca y se agache sale del juego. Al final se establece un dialogo sobre el juego realizado.</p> <p>Variante: se puede sugerir otras acciones a realizar por el líder que impliquen movimientos de tensión/ distensión, concentración y expansión.</p> 

NOMBRE	DESARROLLAR LA CULEBRA	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	5
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Actúa con perseverancia ante los retos que se le presentan, valorando su potencial y desempeño para mejorar su actuación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Manifestación global de la corporeidad.</li> </ul>	
	<b>ASPECTOS A FAVORECER</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Favorece el desarrollo de atención, motivación en la tarea a, desarrollar confianza, elaboración de movimientos combinados</li> </ul>	<b>RECURSOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Materiales y recursos: local amplio, bien iluminado, ventilado, sin ruidos e interferencias externas.</li> <li>Tiempo:30 minutos</li> <li>organización: grupal</li> </ul>	

#### DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

Cada alumno pasa su brazo derecho por entre sus piernas y agarra la mano izquierda del que está detrás del él. Con la mano izquierda, agarra la derecha del que está delante. Al darse la señal, el último jugador se encuentra en el suelo; todos los otros caminan hacia atrás, pasándola horcadas sobre lo que quedan acostados, sin soltarse las manos. Cuando todos están tendidos boca arriba, el penúltimo que se ha acostado se levanta, camina hacia adelante y hace levantar al siguiente, esta acción continúa hasta que todos los participantes están de pie sin romper la línea. Al final se establece un dialogo sobre el juego realizado. Variante. En este juego se ha podido observar que es valioso acostumbrar al grupo a enfrentar obstáculos y para esto se pide a las culebras que pasen por cuevas angostas o que suban por montañas de nieve, entre muchos otros ejemplos.



NOMBRE	EL CIEGO EMBOTELLADO	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	6
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• identifica diversos ritmos de tipo externo y los asocia con la expresión corporal para estimular la orientación y la memoria auditiva</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manifestación global de la corporeidad.</li> </ul>	
	ASPECTOS A FAVORRECER	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrollo de psicomotricidad gruesa y fina, relaciones espaciales, equilibrio corporal empleando el oído, actitud de enfrentamiento ante obstáculos.</li> </ul>	<p><b>RECURSOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recursos y Materiales: ocho botellas, pañuelos o telas que permitan taparse los ojos a los participantes, sillas. En caso de no contra con botellas se puede hacer con sillas u otros objetos.</li> <li>• Lugar: patio de la escuela</li> <li>• organización: grupal</li> </ul>	<p><b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b></p> <p>El docente solicita un voluntario al cual le vendrán los ojos, se colocan en el suelo ocho botellas formando una hilera, el voluntario intentará asar entre ellas en zig-zag sin tumbarlas. En un primer momento, los demás compañeros pueden ayudarlo solo guiándolo verbalmente, pero después que el voluntario ya recorrió las primeras cuatro botellas, ya no podrán hacer ningún ruido. Una vez terminado, se pide a otro jugador que efectúe el recorrido, y así sucesivamente. Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.</p>  

**NOMBRE****EL PERIODIQUERO****APRENDIZAJES ESPERADOS**

elabora formas de juego individuales y colectivas, poniendo a prueba lo que sabe hacer y lo comparte con sus compañeros

**ASPECTOS A FAVORRECER**

- Ritmo, Equilibrio, Coordinación óculo-manual y óculo-pedal
- Atención, Concentración
- Análisis y síntesis
- Esquema corporal, Espacio
- Cooperación

**DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD**

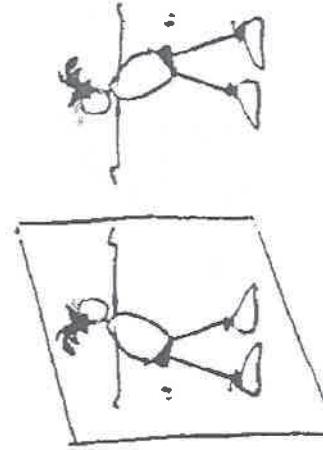
- Atrae la atención de los niños iniciando un cuento: "Había una vez un niño que se encontró una caja llena de periódicos y como no sabía leer se puso a pensar qué podía hacer con ellos..." ¿Qué podemos hacer con un periódico si no sabemos leer?, pregunta a los niños y escucha sus respuestas. Después, grita "periódico, periódico, periódico, llévelo", entrega uno a cada niño, y diles que sigan las instrucciones: Con la hoja de periódico extendida apoya o ubica diferentes partes del cuerpo: cabeza, cara, brazos, manos, espalda, pecho, estómago, rodillas, piernas y pies.
- Haz una bola con el papel periódico para desarrollar las siguientes habilidades motrices: patear, lanzar, recibir y golpear.
- Corre y salta sobre las hojas que están tiradas en el piso. Corre y patea las bolas de papel periódico.
- Lanza el periódico: hacia adelante, atrás, arriba, abajo, por entre las piernas, con la mano derecha y con la izquierda, agarrando la bola con los dedos índice y pulgar.
- Con la hoja extendida en el piso, ponte de pie o siéntate en ella. Después de un estímulo auditivo tienes que doblarla por la mitad y volver a ponerte de pie sobre la ésta. (Repite lo hasta que en el periódico sólo quede la mano del niño.)
- Rasgar la hoja de periódico de acuerdo con el ritmo de la música.
- Recolectar, entre todos, el papel y ponerlo en una bolsa.

**COMPETENCIAS A DESARROLLAR**

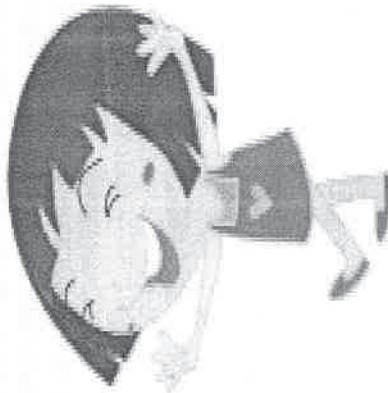
manifestación global de la corporeidad



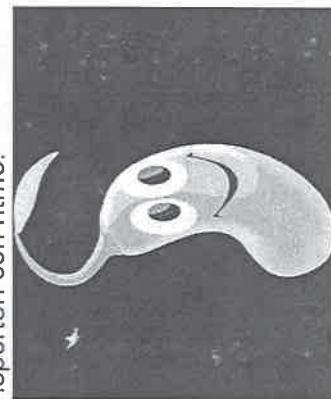
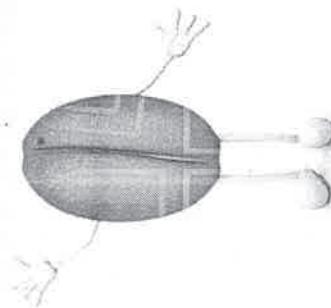
NOMBRE	EL ESPEJO	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	8
	<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica sus segmentos corporales para establecer semejanzas con los demás y reconocerse dentro de la diversidad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Manifestación global de la corporeidad.</li> </ul>	
	<b>ASPECTOS A FAVORECER</b>	<b>RECURSOS</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Equilibrio, Coordinación global, Ritmo</li> <li>Atención, Concentración</li> <li>Esquema corporal, Espacio, Control del impulso</li> <li>Responsabilidad, Independencia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y materiales: Ninguno</li> <li>Lugar: salón, patio de la escuela</li> <li>Organización: en parejas</li> </ul>	
		<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>	
		<p>Muévete frente a los niños en cámara lenta y proponles imitar. Diles que se ubiquen por parejas, frente a frente, como si estuvieran viendo un espejo. Un niño realiza los movimientos mientras que el otro lo imita; pasado un tiempo breve, invertirán el papel.</p> <p>Con niños muy pequeños, inicia moviendo sólo una parte del cuerpo para ir aumentando hasta llegar a mover varias partes del cuerpo a la vez.</p> <p>Otra forma de incrementar la dificultad es realizar desplazamientos al mismo tiempo que se van moviendo las partes del cuerpo, por ejemplo: caminando hacia atrás y moviendo la cabeza y los brazos; caminando de lado moviendo los hombros, etcétera. Todos los ejercicios se realizan frente a frente, por parejas.</p>	



NOMBRE		RECONOCIMIENTO DEL ESPACIO	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	9
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• identifica segmentos corporales para establecer semejanzas con los demás y reconocerse dentro de la diversidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• manifestación global de la corporeidad.</li> </ul>	
		ASPECTOS A FAVORECER	RECURSOS		
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Movimientos globales</li> <li>• Respiración</li> <li>• Atención</li> <li>• Esquema corporal</li> <li>• Espacio de sí mismo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recursos y materiales. Ninguno</li> <li>• Lugar: patio de la escuela. Parque, aula del la escuela</li> <li>• organización. grupal</li> </ul>		
DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD					
<p>Pide a los niños que emplecen a caminar de manera libre por todo el espacio, sin ninguna dirección, con pasos lentos.</p> <p>Después indícales que:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Respiren profundo, retengán el aire y lo suelten lentamente (tres veces).</li> <li>• Sientan su pies; la planta, los dedos, los talones, los tobillos, las piernas; las rodillas, los muslos; la cadera, el torso, la espalda el pecho, los hombros, los brazos ante los antebrazos, las muñecas, las manos, el cuello y la cabeza.</li> <li>• Hagan pequeños movimientos con cada parte del cuerpo que menciones.</li> </ul>					



NOMBRE	CONOCIENDO NUESTRAS SEMILLAS	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	10
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza los distintos grupos de patrones básicos de movimiento (locomoción, manipulación y estabilidad) dentro y fuera de la sesión para mejorar su desempeño motriz</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresión y desarrollo de habilidades motrices</li> </ul>	
	ASPECTOS A FAVORRECER	<ul style="list-style-type: none"> <li>Equilibrio, Conservación del centro de gravedad al cambio de posiciones, Coordinación global</li> <li>Atención, Concentración, Clasificación</li> <li>Esquema corporal, Espacio</li> <li>Tolerancia a la frustración, Respeto del turno</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>RECURSOS</li> <li>Recursos y materiales. Diferentes tipos de semillas de productos originarios de su región, Bolsas transparentes pequeñas, Música de marcha o ronda</li> <li>Lugar: patio de la escuela</li> <li>Organización: en equipos y grupal</li> </ul>	
	DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD		<p>Desarrollo Muestra distintos tipos de plantas e identifícalos por nombre y usos; después presenta las semillas y explica que de esas semillas se generan las plantas que les diste a conocer. Revuelve las semillas en una superficie plana y di a los niños que las clasifiquen por forma y las guarden en bolsas de plástico transparente. Van a jugar a ser los distribuidores de las semillas, que las llevan al pueblo más próximo. Para eso, dales las indicaciones de la ruta a seguir, formada por un circuito delimitado con elementos existentes en cada comunidad, como: cuerda para delinear caminos, piedras que podrán ser obstáculos, tablas que apoyadas en otros objetos pueden dar inclinación para hacer desplazamientos. La transportación de las semillas se realizará utilizando distintas partes del cuerpo (sobre la cabeza, manos, cintura); también se podrán parar sobre un pie y luego sobre el otro. Cuando se observe mayor control del movimiento, se puede agregar música a la actividad, con el fin de que las transporten con ritmo.</p>	



NOMBRE		SOMOS PIRATAS	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	11
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• identifica diferentes características del entorno a partir de las acciones que descubre con su cuerpo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• expresión y desarrollo de las habilidades y destrezas motrices</li> </ul>	
		ASPECTOS A FAVORRECER	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tono, Coordinación óculo-manual y óculo-pedal</li> <li>• Atención Análisis y síntesis</li> <li>• Clasificación</li> <li>• Senso percepciones, Espacio, Cooperación</li> </ul>	<p><b>RECURSOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recursos y materiales: Recipientes de acuerdo con el número de alumnos, Arena, harina o tierra, Globos.</li> <li>• lugar: patio de la escuela, parque</li> </ul> <p>organización: en dos equipos</p>	
<p><b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organiza dos equipos, unos que representen a piratas y otros a la gente del pueblo. Cada miembro de los equipos se amarra un globo inflado en cada pie. La batalla entre piratas y el pueblo consiste en tronar los globos del equipo contrario; los ganadores tienen el derecho de descubrir el tesoro que se ubique al final del circuito.</li> <li>• El circuito se forma con distintas actividades y elementos como brincar, trepar, arrastrarse, etcétera. El tesoro se esconde en un recipiente con arena o harina, según el tamaño del grupo; se forma con diversos objetos de diferentes tamaños y texturas. Pide a los niños que con los ojos cerrados introduzcan la mano derecha y saquen un objeto. Con sólo tocarlo debe describir el objeto y saber qué es. Después se repite el ejercicio alternando las manos, siguiendo las indicaciones; derecha-izquierda. El otro equipo recorre el circuito posteriormente. Se puede dar un estímulo a los integrantes del equipo ganador.</li> </ul>					



## NOMBRE

LOS GENIOS DE LAS LÁMPARAS  
APRENDIZAJES ESPERADOS

- Elabora formas de juego individuales y colectivas, poniendo a prueba lo que sabe que puede hacer y lo comparte con sus compañeros

## ASPECTOS A FAVORECER

- Coordinación global Imitación
- Asociación, Discriminación auditiva
- Espacio
- Cooperación, Trabajo en equipo, Solidaridad

## DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

- Pregunta a los niños si conocen la historia del genio de la lámpara maravillosa, escucha sus comentarios y luego cuéntales el cuento. Al terminar, pídeles que se distribuyan en el espacio y entrega un aro a cada uno para que lo coloquen en el piso. El aro representa a la lámpara y ellos a los genios.
- Cuando escuchen la música, salen de su aro (de su lámpara) a bailar por todo el espacio, y cuando pare la música todos corren de regreso dentro del aro. Todos deben buscar un aro para compartir, nadie debe quedar fuera.
- Inicia la música para que salgan a bailar, haciendo algunas pausas, en las cuales también se retiran algunos aros hasta quedar los necesarios para que todos estén muy juntos y se apoyen para quedar dentro de un aro.

## 12

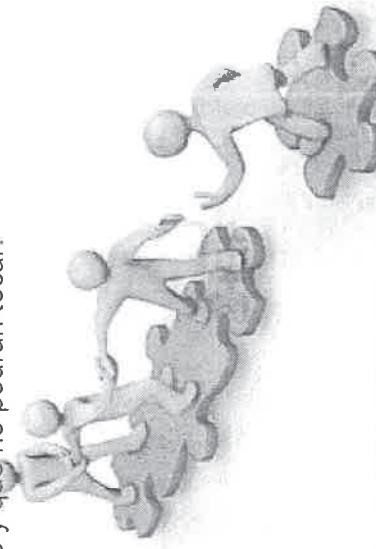
## COMPETENCIAS A DESARROLLAR

- Manifestación global de la corporeidad

## RECURSOS

- Recursos y materiales: Aros, Música árabe
- Lugar: patio de la escuela
- Organización: grupal



NOMBRE		APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
EL RÍO ENCANTADO		<ul style="list-style-type: none"> <li>Propone diferentes acciones que puede realizar con su cuerpo u objeto, relacionadas al desarrollo de las capacidades perceptivo motrices.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresión y desarrollo de las habilidades y destrezas motrices</li> </ul>
ASPECTOS A FAVORRECER		<ul style="list-style-type: none"> <li>Equilibrio, Coordinación óculo-pedal</li> <li>Anticipación, Planeación</li> <li>Espacio, Tiempo</li> <li>Esquema corporal</li> <li>Tolerancia a la frustración, Cooperación, Solidaridad</li> </ul>	<p><b>RECURSOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y materiales: Pedazos de cartón del tamaño de media cartulina</li> <li>Lugar: patio de la escuela</li> <li>Organización: grupal</li> </ul>
<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>			<p>Distribuye los cartones en el piso con una distancia aproximada de 10 cm entre cada uno, tratando de formar con ellos un río. Elige a un integrante del grupo, para que se ubique en un extremo del río, mientras los demás se sitúan en el otro. Dí a los niños que el objetivo es rescatar a su compañero que está del otro lado. Para ello es necesario que todos crucen el río saltando en los cartones, que son piedras, ya que si tocan el río quedan encantados sin poderse mover. Cuando un niño sea encantado, debe esperar que otro le toque la espalda para desencantarlo.</p> <p>Una vez que logren el objetivo, podrán reiniciar el juego, pero ahora tendrán que rescatar al primero que llegó. De acuerdo con la edad de los niños se puede incrementar el nivel de dificultad, aumentando la distancia entre cartón y cartón o poniendo palos encima de los cartones que representen hongos venenosos y que no podrán tocar.</p> 

**NOMBRE****CON MIS OÍDOS DIBUJO LA NATURALEZA****APRENDIZAJES ESPERADOS**

- Identifica el sentido y significado de sus acciones para entender la importancia de la expresión oral
- Respiración, Ritmo
- Disociación muscular, Tono, Control de movimiento
- Coordinación óculo-manual y pedal, Control postural
- Atención, Concentración
- Representación mental: evocar e imaginar
- Representación gráfica, Creatividad, Espacio
- Senso percepciones, Desarrollo de emociones

**14 COMPETENCIAS A DESARROLLAR**

- Manifestación global de la corporeidad

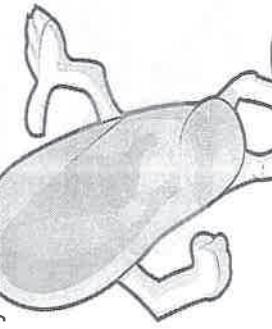
**ASPECTOS A FAVORECER**

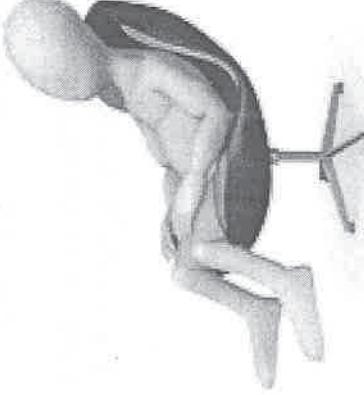
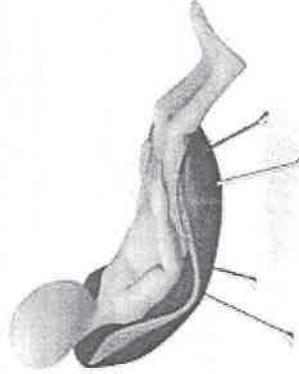
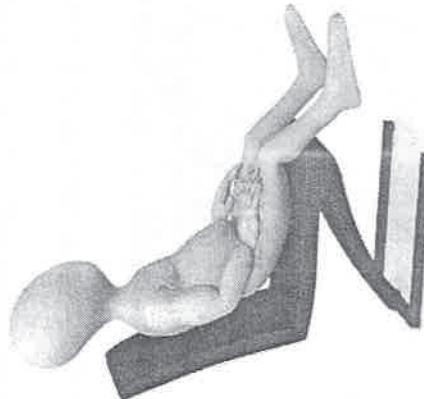
- Recursos y materiales: Música con sonidos de la naturaleza de la región, Lápices de colores, Papel para dibujar
- Lugar: salón, patio de la escuela
- Organización: grupal

**DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD**

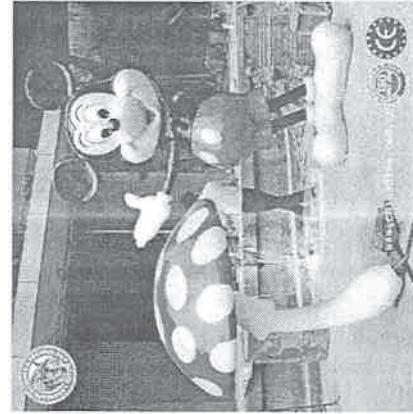
- Esta actividad se lleva a cabo en varios momentos: Pide a los niños que se sienten bien recargados en una silla, realicen dos respiraciones abdominales y cierran los ojos para escuchar la música. Diles que durante la canción es necesario que sigan respirando, tratando de inflar su estómago. Al terminar pregúntales sobre lo que pensaron y sintieron. Vuelve a pedir a los niños que cierran los ojos y muevan las manos al ritmo de la música, tratando de dibujar en el aire lo que estén sintiendo o pensando.

- Dales un lápiz y una hoja de papel y con los ojos abiertos, pídeles que escuchen la música y que muevan el lápiz siguiendo el ritmo.
- Al final, deben respirar nuevamente inflando el estómago, tres veces para propiciar un momento de relajación, y después externar sus comentarios en torno a la actividad, para favorecer el desarrollo del lenguaje y la comunicación.

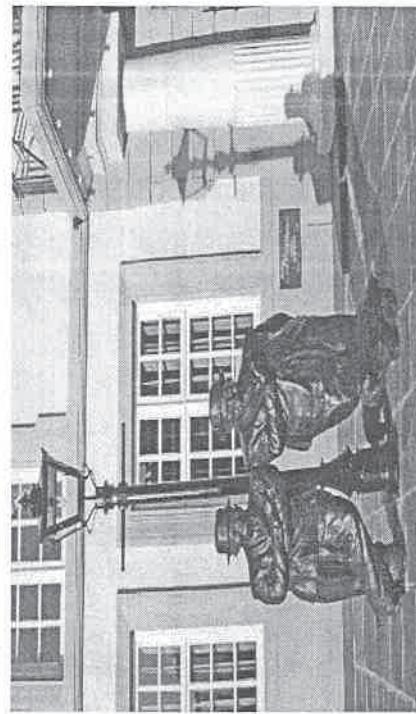


NOMBRE   CALZANDO SILLAS		COMPETENCIAS A DESARROLLAR	15
	<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Incrementar su bagaje motriz de locomoción, manipulación y estabilidad para proponer nuevas formas de ejecución.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresión y desarrollo de las habilidades y destrezas motrices</li> </ul>	
	<b>ASPECTOS A FAVORECER</b>	<b>RECURSOS</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Percepción táctil Atención</li> <li>Exploración, Transportar imágenes mentales</li> <li>Relacionar, Juego de sana competencia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y materiales: Una silla por equipo Dos pares de zapatos por equipo.</li> <li>Lugar. Patio de la escuela</li> <li>Organización: formar varios equipos</li> </ul>	
<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Forma varios equipos, y coloca una fila de sillas por equipo al fondo del salón (una silla por cada dos integrantes). En el centro se revuelven todos los pares de zapatos de los jugadores. Los primeros jugadores de cada equipo se colocan a gatas con los ojos cerrados, se desplazan al centro a buscar dos zapatos que deben corresponder con su par, para más tarde gatear hacia la silla y calzarla. Después regresan a su fila y sale el siguiente a hacer lo mismo. El equipo que haya logrado poner más pares correctos en las sillas es el que gana.</li> </ul>			
  			

NOMBRE	LAS ESCULTURAS DEL MUSEO	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
APRENDIZAJES ESPERADOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>Responde sensorialmente a diversos estímulos externos para orientarse, espacialmente utilizando distintas formas de desplazamiento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Manifestación global de corporeidad</li> </ul>
ASPECTOS A FAVORRECER	<ul style="list-style-type: none"> <li>esquema corporal, Equilibrio</li> <li>Exploración, Atención</li> <li>Conocimiento de sí, Creatividad</li> </ul>	<p><b>RECURSOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y materiales: Periódico</li> <li>Lugar: patio de la escuela</li> <li>Organización: grupal</li> </ul>
		<p><b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>A cada niño entrégale una hoja de papel periódico, la cual extenderán sobre el piso. Se ponen de pie en ella, cuidando no salirse, e imitan a unas esculturas de algún museo durante unos segundos.</li> <li>Cuando lo indiques, los niños recogen su hoja de papel periódico y la doblan a la mitad poniéndola nuevamente sobre el piso. Se colocan de nuevo sobre ellas como estatuas durante otros segundos, pero con una postura diferente a la anterior. Esto se repite hasta que hayan doblado la hoja al máximo posible.</li> </ul>

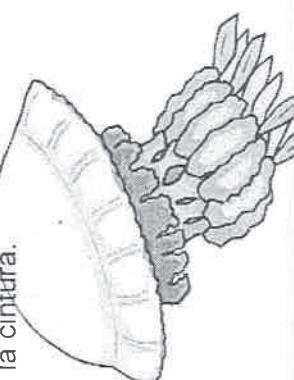
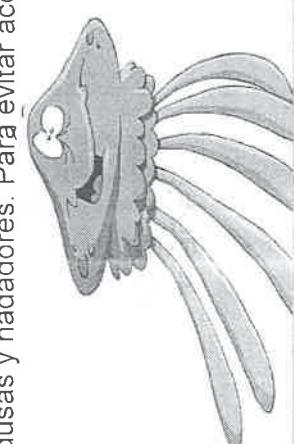


NOMBRE	LAS ESTATUAS	APRENDIZAJES ESPERADOS		COMPETENCIAS A DESARROLLAR
		ASPECTOS A FAVORRECER	RECURSOS	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Respeta las reglas en los juegos y en la vida cotidiana, para contribuir en el desarrollo de las actividades y el cumplimiento de las metas establecidas.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tono muscular, Equilibrio, Control postural, Ubicación espacial</li> <li>Planeación, Anticipación, Desarrollo emocional</li> <li>Pertenencia al grupo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tono muscular, Equilibrio, Control postural, Ubicación espacial</li> <li>Planeación, Anticipación, Desarrollo emocional</li> <li>Pertenencia al grupo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y materiales: Ninguno</li> <li>Lugar: patio de la escuela</li> <li>Organización: grupal</li> </ul>	<p><b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Explica a los niños que ellos serán unas estatuas, y como tales no pueden moverse. Pero su misión es llegar al otro extremo del área donde se realiza el juego, para lo cual tienen la oportunidad de moverse cuando tú estés de espaldas y no puedas verlos. Si los observas al momento en que se están moviendo, todos los integrantes del grupo deben regresar a donde iniciaron. Gana el equipo que llegue primero. Si son niños más grandes, les puedes poner un tiempo límite</li> </ul>



NOMBRE	CANGUROS	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
<ul style="list-style-type: none"> <li>• identifica sus capacidades fisicomotoras y sus experiencias al participar en actividades cooperativas que le permiten adaptarse a las demandas de cada situación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Patrón de salto, Espacio, Equilibrio, Coordinación global</li> <li>• Anticipación, Planeación</li> <li>• Seguridad, Confianza</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresión y desarrollo de sus habilidades y destrezas motrices</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recursos y materiales: Cuerdas, listones o estambre de 2 m de Largo</li> <li>• Lugar: salón de clase, patio de la escuela</li> <li>• Organización: grupal</li> </ul>
ASPECTOS A FAVORRECER	DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD		
<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> <li>•</li> <li>•</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> <li>•</li> <li>•</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> <li>•</li> <li>•</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> <li>•</li> <li>•</li> </ul>



NOMBRE	LAS MEDUSAS APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	RECURSOS
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Propone formas originales de expresión y comunicación para crear nuevas posibilidades de acciones que puede realizar con su cuerpo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Manifestación global de la corporeidad</li> </ul>	
	<b>ASPECTOS A FAVORECER</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>control corporal</li> <li>• Espacio, Tiempo</li> <li>• Coordinación global</li> <li>• Resolución de problemas, Autocontrol</li> <li>• Desarrollo de estrategias, Análisis, Anticipación</li> <li>• Cooperación, Responsabilidad al evitar los choques</li> <li>• Convivencia</li> </ul>		<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b> <p>Aclarar al grupo que las medusas son animales marinos venenosos. Puedes adaptar el juego tomando como referencia alguna animal peligroso de la región.</p> <p>Divide a los niños en grupos de tres. Escoge un grupo de tres o a los niños que no tengan equipo para que sean las medusas. Dos niños de cada grupo de tres se tomarán de las manos para formar una especie de jaula, donde el tercero se resguardará de las medusas. Cuando digas "medusas", los nadadores (que están dentro de las jaulas) salen y tratan de resguardarse en otra evitando que las medusas los toquen. Cuando una medusa toca a un nadador, éste se convierte en medusa y el nuevo nadador debe buscar una jaula. Con niños mayores, puedes incrementar la distancia entre jaula y jaula, o dar determinado tiempo para que éstas se cierren y así busquen otra más lejana. Todos deben tener la oportunidad de ser medusas y nadadores. Para evitar accidentes, da la indicación de atrapar por debajo de la cintura.</p>  

NOMBRE	PARA RECORDAR MEJOR	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	20
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica diversos ritmos de tipo externo y los asocia con la expresión corporal para estimular la orientación y la memoria auditiva.</li> <li></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Manifestación global de la corporeidad</li> </ul>	
	ASPECTOS A FAVORECER	<ul style="list-style-type: none"> <li>Espacio, Tiempo</li> <li>Ritmo, Evocación, Memoria</li> <li>Ánalisis, Síntesis, Atención, Convivencia</li> </ul>	RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos y materiales: Cinta adhesiva</li> <li>Lugar: patio de la escuela</li> <li>Organización: grupos de tres integrantes</li> </ul>
			DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	<p>En un semicírculo pon nueve marcas a una distancia de 60 centímetros. Muestra que a cada marca (las cinco primeras) le corresponde un ejercicio específico (aplaudir, brincar, chiflar, bailar, etcétera). Después agrega un sexto movimiento y los niños intentan ejecutar la serie completa; después, un séptimo, un octavo, etcétera, hasta que ya no recuerden el orden correcto de lo que hicieron. Explícales que si hacen pequeños grupos de tres actividades, recordarán la serie completa sin omitir ningún movimiento. Se pueden realizar series más largas o incluir movimientos más complejos para aumentar la dificultad. Otro niño puede ejecutar la serie en orden inverso. O al momento de estar realizando los ejercicios puedes poner distractores, como contar o resolver problemas numéricos sencillos.</p> 

## BIBLIOGRAFIA

**Programa para la atención educativa al alumnado  
Con altas capacidades intelectuales de Canarias (PACICanarias)Canarias, 2007**

**Atmosferas creativas (juega, piensa y crea) 2da edición**

**Julién Betancourt Morejón**

**Ma. De Los Dolores Valadez Sierra**

**Enero de 2011**

**Ed. El manual moderno S.A de C.V.**

**Discapacidad intelectual**

**Guía didáctica para la inclusión**

**En educación inicial y básica**

**Se terminó de imprimir el mes de noviembre de 2010 con un tiraje de 1000 ejemplares,**

**En educación Inicial y básica**

**D.R. © CONSEJO NACIONAL DE**

**FOMENTO EDUCATIVO**

**Insurgentes Sur 421, edificio B,**

**Conjunto Aristos col. Hipódromo, CP 06100, México, D.F.**

**www.conafe.gob.mx**

**www.conafe.gob.mx/educacioncomunitaria/.../discapacidad-intelectual.pdf**

**Juegos adaptados para alumnos con discapacidad intelectual  
juegosparauunmundodiverso.blogspot.com/.../juegos-adaptados-para-alumnos-con-discapacidad-intelectual.**

**Discapacidad motriz.**

**Guía didáctica para la inclusión  
En educación inicial y básica  
D.R. © CONSEJO NACIONAL DE  
FOMENTO EDUCATIVO**

**Insurgentes Sur 421, edificio B,  
Conjunto Arístos col. Hipódromo, CP 06100, México, D.F.**

[www.conafe.gob.mx](http://www.conafe.gob.mx)

[www.conafe.gob.mx/educacioncomunitaria/.../discapacidad-motriz.pdf](http://www.conafe.gob.mx/educacioncomunitaria/.../discapacidad-motriz.pdf)

**Discapacidad auditiva.**

**Guía didáctica para la inclusión  
En educación inicial y básica  
D.R. © CONSEJO NACIONAL  
DE FOMENTO EDUCATIVO**

**Insurgentes Sur 421, edificio B,  
Conjunto Arístos**

**Col. Hipódromo, CP 06100, México, D.F.**

[www.conafe.gob.mx](http://www.conafe.gob.mx)

[www.conafe.gob.mx/educacioncomunitaria/.../discapacidad-auditiva.pdf](http://www.conafe.gob.mx/educacioncomunitaria/.../discapacidad-auditiva.pdf)

**Discapacidad visual.**

**Guía didáctica para la inclusión  
En educación inicial y básica**

**D.R. © CONSEJO NACIONAL**

**DE FOMENTO EDUCATIVO**

**Insurgentes Sur 421, edificio B,**

**Conjunto Aristos**

**Col. Hipódromo, CP 06100, México, D.F.**

**www.conafe.gob.mx**

**www.conafe.gob.mx/educacioncomunitaria/.../discapacidad-visual.pdf**

**Jugamos juegos de expresión y creación artística**

**Las artes plásticas para desarrollar la habilidad creativa**

**Expresión y apreciación artística seducoahuitla.gob.mx**

**La dimensión socio afectiva en los niños.blogspot.mx**

**Actividades útiles que favorecen el desarrollo de la dimensión socio afectivo de niños a través del arte.**

**Proyecto de activación de las inteligencias**

**Ediciones SM**

**Catedu.es/ planeta visual/ contenido/desarrollo social**

**Actividades para el desarrollo de habilidades**

**Programas De Estudio 2011 Guía Para El Maestro**  
**Educación Básica Grado 1°, 2°, 3°, 4°, 5°, 6°**  
**Comisión nacional de libros de texto gratuito**  
**Enero de 2012**  
**4112000 ejemplares**

**Alumnos Superdotados Y Talentosos**  
**Identificación, Evaluación, E Intervención**  
**Una Perspectiva Docente**  
**María De Los Dolores Valadez Sierra**  
**Julián Betancourt Morejón**  
**María Alicia Zavala Verbena**  
**Ed. Manual Moderno**  
**Diciembre de 2010**

**Guía de psicomotricidad**  
**y educación física en la**  
**Educación preescolar**  
**Primera edición: 2010**  
**D.R. © CONSEJO NACIONAL**  
**DE FOMENTO EDUCATIVO**  
**Insurgentes Sur 421,**

**Edificio B, Conjunto Aristos,  
Col. Hipódromo,  
CP 06100, México, D.F.  
[www.conafe.gob.mx](http://www.conafe.gob.mx)**

**Fichero de juegos matemáticos  
Juego y destrezas para el lenguaje  
Y pensamiento matemático**

**100 Propuestas para mejorar  
La competencia matemática**  
**Proyecto y edición: José Luis Alzu**  
**Diseño y maquetación: ARTI\* MAGOS (Malena F. Alzu)**  
**Ilustración: ARTI\* MAGOS (Esther Pérez-Cuadrado) y Esther Lecina**  
**Corrección: José Ramón Díaz**  
**© 2008 by Santillana Educación, S. L.**  
**Torrelaguna, 60. 28043 Madrid**  
**PRINTED IN SPAIN**  
**Impreso en España**



