



# Aprender con TIC

**H**oy en día, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) ocupan un papel preponderante en la sociedad. En el caso específico de las poblaciones de jóvenes y niños, es bastante marcada su relación con las redes sociales a través de los teléfonos celulares, las tabletas, las *laptops* y los juegos de video. El problema que produce esta situación es el abuso de tales dispositivos móviles, pues altera directamente el comportamiento y la formas de convivencia de los usuarios con el mundo, debido al tiempo desmedido que les destinan en sus actividades diarias.

En los hogares poco se hace para resolver el problema: es más fácil prohibir su uso. No se percibe que lo importante no es prohibir o cortar las posibilidades de comunicación y de recreación de los niños. Se requiere orientarlos para que, por una parte, descubran las amplias posibilidades que tienen los aparatos y los riesgos que se corren en la red; por la otra, reconozcan la necesidad de definir tiempos de uso racionales.

La línea *Aprender con TIC* pretende favorecer el acercamiento de los alumnos a estas tecnologías, pero de forma racional, con un propósito específico; que aprendan a través de estos recursos y medios al desarrollar habilidades para la colaboración, la innovación y la creatividad a escala grupal e individual.

# Aprender con TIC

Los docentes y los estudiantes, al trabajar con herramientas y recursos TIC, están en posibilidad de compartir fotografías, mapas interactivos y música; de crear, organizar y difundir información y videos; de crear blogs; es decir, los usuarios tienen a su alcance textos e imágenes, ideas y conceptos, críticas y opiniones casi al instante. Todo, de forma intencionada y con un sentido educativo claro, que no sólo les permita descubrir y discriminar lo que hay en las redes, sino además recrear la tecnología para involucrarlos de forma consciente en las TIC y adaptarse constantemente para aprender durante toda la vida.

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

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

El momento oportuno para trabajar con las fichas lo decide el docente, quien, tomando en cuenta las necesidades de aprendizaje de los estudiantes, elegirá y planeará las actividades didácticas del fichero que considere más idóneas para el tratamiento de los distintos contenidos curriculares. El profesor debe leer con anticipación cada ficha para identificar su intención didáctica, los materiales necesarios, la secuencia de trabajo propuesta y la información que brinda, con el propósito de prever dificultades y realizar las adecuaciones propias del nivel educativo y contexto escolar.

Al trabajar con el fichero es muy importante reflexionar en los distintos momentos del desarrollo de cada actividad, con lo cual se tendrá la oportunidad de comparar resultados, dificultades, errores y descubrimientos. Tales reflexiones permitirán que el trabajo no se quede sólo como un activismo recreativo.



# Una imagen dice más que mil palabras



## Aprender con TIC



### Intención didáctica

#### ¿Qué aprenderemos?

A fortalecer y adquirir nuevos conocimientos sobre diversos temas, como hechos históricos, fenómenos naturales o situaciones de la vida diaria, con base en la búsqueda, análisis y selección de información.

**Nota:** Si no se cuenta con equipos de cómputo, invite a sus alumnos a realizar dibujos y recortar ilustraciones que los apoyen en la elaboración de un álbum gigante sobre el tema abordado en el video. El álbum gigante se elabora utilizando un máximo de cinco hojas para rotafolios; esto permite organizar a sus alumnos en cinco equipos de trabajo.



### Correspondencia curricular

#### ¿Qué contenidos fortalece?

- La búsqueda, selección, análisis, evaluación y empleo de la información proveniente de diversas fuentes.
- El aprovechamiento de los recursos tecnológicos que los alumnos tienen a su alcance como medios para comunicarse, obtener información y construir conocimiento.



### Materiales

#### ¿Qué necesitamos?

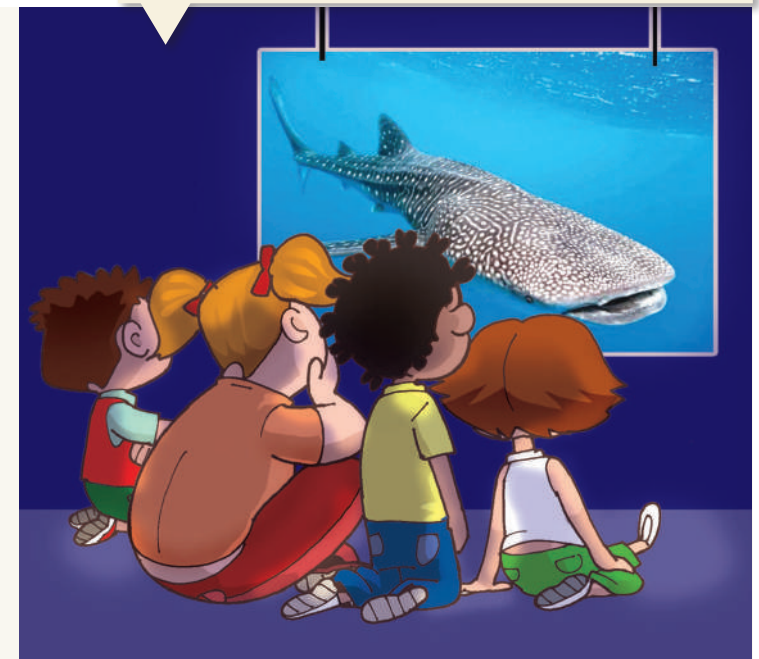
Un reproductor de video (videocasetera, DVD, o computadora con reproductor de DVD o CD) y bocinas, videos seleccionados del tema que se va a retroalimentar y aula de medios (computadoras suficientes para el trabajo en binas o tríos).



### Desarrollo de la actividad

#### ¿Cómo lo haremos?

1. Solicite a los alumnos que ocupen un lugar cómodamente, que cierren los ojos y que escuchen con atención algunos fragmentos del video seleccionado.
2. Inicie la reproducción del video; espere unos segundos y adelante la grabación. Repita este ejercicio dos veces más y detenga el video. Luego de escuchar los fragmentos, pregunte a los alumnos: ¿de qué creen que trata el video? ¿Qué imaginaron? ¿Identificaron voces o sonidos? ¿Qué otras cosas pueden comentar?
3. Al término de las participaciones, presente el título del video y recomiende a los alumnos que estén atentos a la información que se presenta. Pídale que agudicen su habilidad de observación.
4. Projete el video y disfrútenlo. Al término de la proyección, genere un debate entre los alumnos invitándolos a participar libremente y respetando cada punto de vista. Puede animarlos con preguntas como: ¿cuál fue la temática abordada? ¿Qué opinan sobre lo que escucharon? ¿Con qué temas trabajados en clase se relaciona? ¿Qué escena fue la que más les impactó? ¿Qué nueva información tienen? ¿Qué información es relevante? (Las



anteriores sólo son sugerencias; usted puede incorporar algunas más.)

5. Forme equipos de dos o tres integrantes. Explíqueles que realizarán una presentación electrónica con un programa de computadora (*PowerPoint* o *Impress*). Con ese fin recuperarán aspectos relevantes del video y la información nueva que obtuvieron. Para la elaboración de la presentación, recomiende a los alumnos: no

excederse de cinco diapositivas; el texto y la imagen deberán tener relación entre sí; cuidar la ortografía; evitar la sobrecarga de información o imágenes en la diapositiva; presentar la información en secuencia; pueden utilizar sonido, efectos e ilustraciones; pueden descargar imágenes de internet o tomar fotografías de su localidad y guardarlas en sus equipos de cómputo.

- Diríjase al aula de medios. Asigne una computadora a cada equipo y permítale crear su presentación. Modere el tiempo que usted considere apropiado para que también exista un momento para presentar los trabajos de los niños.

- Cuando termine de crear la presentación, cada equipo mostrará su trabajo al resto del grupo. Es el momento de realizar una retroalimentación. Comente con sus alumnos que cuando se presente cada trabajo, lo valorarán considerando: la creatividad para elaborar las diapositivas, la secuencia de la información, la comprensión de la información por parte del equipo y la expresión oral, además de la disposición para desarrollar el trabajo en equipo. Es importante que usted y el resto del grupo externen sus puntos de vista sobre los trabajos presentados, para mejorar el aprendizaje y las habilidades de cada uno.



## Aprender con TIC



### Variantes de la actividad

#### ¿De qué manera lo puedo hacer en otro ciclo?

Para el caso de los alumnos del primer ciclo, después de la proyección del video, diríjase al aula de medios, forme equipos de tres alumnos y asígneles un equipo de cómputo. Cuando se encuentren frente a ellos, muestre imágenes del video en un archivo de *PowerPoint* (usted las habrá seleccionado previamente). Pídale que abran el archivo y que ordenen las imágenes de manera cronológica, según se presentaron en el video. Anímelos a que agreguen textos a las imágenes para describir lo que se ve en ellas.

Con los alumnos del segundo ciclo, ya en el aula de medios, forme equipos de trabajo y asígneles un equipo de cómputo. Solicite que reproduzcan el video y que identifiquen las imágenes que les hayan llamado la atención. Pausen el video y, con ayuda de la tecla *ImprPant* (captura de pantalla) de la computadora, copien la imagen de la pantalla e insértenla en diferentes diapositivas del programa (*PowerPoint* o *Impress*), para elaborar su presentación con la información relevante del video. Sugiera a sus alumnos que ordenen las imágenes de manera cronológica, conforme se presentaron en el video, y que agreguen una descripción de la imagen o suceso que representa.



### Vámonos entendiendo

#### ¿Qué necesito saber?

Para proyectar un video durante la clase es importante:

- Considerar el espacio de la proyección y la organización del grupo para que los alumnos estén cómodamente sentados frente al televisor o pantalla, ya sea en tapetes o en sus sillas.
- Estar atentos a las actitudes de los alumnos. Por ejemplo, si el grupo está distraído, evite llamarles la atención; pause el video y realice algunas preguntas promoviendo en ellos habilidades como la observación, el escuchar a otros y la comprensión oral.
- Conocer el contenido del video o videos seleccionados. No olvide que la función principal de este material es reforzar o ampliar los conocimientos de los alumnos, o introducir otros nuevos.
- Seleccionar dos o tres videos más por si acaso uno falla. Suele ocurrir que, cuando colocamos el video en el reproductor, no se vea nada! No se alarme. Permita que los alumnos traten de solucionar el problema. Haga que se sientan partícipes de la clase; esto los hará corresponsables y se involucrarán.
- Favorecer la participación de los alumnos de forma divertida y con respeto.

En esta ficha se trabaja con algún programa de computadora, como *PowerPoint* o *Impress*. Ambos programas permiten elaborar presentaciones y su personalización (animación, transición, imagen y sonido).



## Aprender con TIC



### Correspondencia curricular

#### ¿Qué contenidos fortalece?

- Uso del lenguaje materno, oral y escrito para comunicarse con claridad y fluidez, e interactuar en distintos contextos sociales y culturales (Tercer ciclo).
- Búsqueda, selección, análisis, evaluación y empleo de la información proveniente de diversas fuentes (Tercer ciclo).



### Materiales

#### ¿Qué necesitamos?

Reproductor de casetes o de CD (o computadora con reproductor de DVD o CD); computadoras con bocinas y micrófono (aula de medios); audiolibros, audiocuentos, audioteatros (pueden ser de la serie “Un sillón para el rincón”) y radionovelas; papel para rotafolios, cartulinas de colores y papel crepé; cuadernos y lápices; plumones, tijeras y cinta adhesiva; diferentes vestuarios.



### Intención didáctica

#### ¿Qué aprenderemos?

A apreciar el lenguaje sonoro como medio de expresión y comunicación (como escuchar narraciones, grabaciones de obras literarias y de teatro), a partir del trabajo individual y colaborativo.



### Desarrollo de la actividad

#### ¿Cómo lo haremos?

1. Como primer acercamiento, escuche con los alumnos un audiocuento. Al finalizar, en una lluvia de ideas, comente con el grupo: ¿de qué trató el audiocuento? ¿Qué sentimientos provocó? ¿Habían escuchado este tipo de cuentos? ¿Qué tipos de audiocuentos les gustaría escuchar: de terror, de amor, de misterio, de comedia...?
2. Comente que escucharán nuevamente el audiocuento, pero ahora tendrán que reconocer: los cambios de voces, la expresividad con que se narra la historia, si es narrada por una persona o mediante diversos personajes, la trama, el tipo y cambios de música que envuelven al relato, la diversidad de efectos que contiene y la función que cumplen los silencios.
3. Al término de la transmisión, pregunte a los niños acerca de lo que más les agradó, si algo les disgustó, si pudieron imaginarse a los personajes y escenarios, o si cambiarían el final de la historia.
4. De acuerdo con el número de alumnos, organice al grupo en equipos. Solicite que elijan un audiocuento, audiolibro, audioteatro o radionovela de su interés; deles tiempo para que cada equipo explore en la biblioteca escolar o en internet. Del audio seleccionado, pídale que desmenucen la información conte-



nida para convertirla en un guión teatral y representar la historia. Apoye a los alumnos en la elaboración de su guión, el cual debe contener: acotaciones que marcan la situación en donde se desenvuelve la historia; inicio, desarrollo y final (pueden organizarse en actos o escenas), personajes con los parlamentos de cada uno. También se puede incluir un relator para que describa las situaciones y a los personajes.

5. ¡A escribir! Dé un tiempo para que los equipos escriban su guión. Posteriormente, cada uno lo leerá en voz alta y realizará los ajustes correspondientes. Recuérdeles utilizar los signos de exclamación y de interrogación para hacer énfasis en los estados de ánimo, y que en las acotaciones describan minuciosamente cómo se desarrolla la acción.
6. Los equipos deberán distribuir los roles (el personaje que representará cada quien), y nombrar comisiones para construir la escenografía, seleccionar la música y efectos de sonido, así como el vestuario y el maquillaje.
7. ¡Primera lectura en voz alta con personajes! Antes de ensayar la actuación, es conveniente que cada equipo se reúna en un espacio para leer en voz alta el guión. Cada integrante leerá los parlamentos de su personaje, y si hay relator, las acotaciones. Al término de la lectura, los alumnos comentarán si la historia de la obra es clara, identificarán qué cambios hay con relación a la del audiocuento y expresarán si están a gusto con el personaje que interpretan o realizaran los ajustes que consideren.



## Para conocer hay que escuchar

- ¡Segunda lectura! Después de realizar los ajustes, pida a los alumnos que lean nuevamente el guión; ahora, además, pondrán atención en las pausas entre cada acción, la música que se utilizará, los efectos, etc. También tomarán acuerdos sobre el vestuario, el maquillaje y la escenografía. Es importante que quienes interpreten a los personajes lean sus parlamentos tantas veces como sea necesario, para encontrar la entonación de voz adecuada a la escena y para saber cuándo reír o llorar; asimismo, quienes sean responsables del sonido leerán el guión para saber en qué momento deberá hacerse un efecto especial y seleccionar la música adecuada a la trama.
- Cuando los equipos estén listos, organice las puestas en escena ante el grupo. Para ambientar, ayude a los alumnos a instalar un telón y montar una escenografía sencilla. Al terminar la primera obra, comente con “el público” si les gustó la representación, si la dicción de los compañeros fue clara para permitir la comprensión, si hicieron las pausas necesarias, y si hablaron con la entonación y el ritmo adecuados. Mencione que, en cada nueva participación, los equipos deberán tomar en cuenta las observaciones hechas anteriormente para ir puliendo su presentación.



Aprender  
con TIC



### Variantes de la actividad

#### ¿De qué manera lo puedo hacer en otro ciclo?

Para el caso de los alumnos del primero y segundo ciclos, realice la presentación del audiocuento como se señala al inicio de la ficha. Invítelos a producir un audiocuento. Organice equipos de cinco integrantes y entrégueles uno o dos cuentos por equipo. Pida que los lean y que elijan el que más les haya gustado. Luego, deberán asignar a cada integrante el papel que representarán en el cuento, o bien, para hacer los efectos especiales de sonido. Ensayen el texto y los efectos. Diríjense al aula de medios (para esta actividad necesitarán un micrófono para la computadora).

En la computadora, busquen la grabadora de sonidos. Para ello, den clic en el botón *Inicio* de la barra de tareas. Seleccionen la opción *Todos los programas* e identifiquen la carpeta *Accesorios*. De las opciones que se despliegan, elijan *Grabadora de sonidos* y den doble clic para abrir la ventana de grabación.

Para iniciar la grabación, den clic en el botón *Iniciar*. Para detener la grabación den clic en el botón azul. Se abrirá un cuadro de diálogo. Seleccionen la carpeta donde guardarán el archivo. Pónganle un nombre al archivo y den clic en *Guardar*.



### Vámonos entendiendo

#### ¿Qué necesito saber?

El *audiolibro*, también conocido como *libro hablado*, es la grabación de los contenidos de un libro en voz alta; su duración va de 5 a 30 minutos.

Un *audioteatro* es una historia narrada, cuya base es un texto. En él se integran párrafos que no pertenecen al texto original y elementos de ambientación (sonidos, voces y onomatopeyas) que ayudan al oyente a imaginar la historia.

La *radionovela* es una dramatización radiofónica por capítulos que se transmiten durante un periodo de tiempo determinado (diariamente, cada tercer día o un día por semana). Es recomendable conocer de antemano la duración de los capítulos y el total de éstos. Procure pausar su transmisión cuando la narración esté en un momento de suspenso; esto servirá para dejar interesados a los alumnos.

El *guión teatral* (o *libreto*) presenta todos los contenidos necesarios para el desarrollo de una obra teatral. Es el texto que especifica los diálogos o parlamentos que debe decir cada actor; en él se detalla el desarrollo de cada escena, y brinda información sobre la escenografía, música, vestuario, maquillaje, etc. Además, en las acotaciones se describen las actitudes de los personajes, así como sus entradas y salidas de escena.

Si desea conseguir audiocuentos, le invitamos a consultar en internet:

- <<http://www.inah.gob.mx/>> (consulta: 26 de agosto de 2014).
- <<http://www.aprenderespanol.org/audiciones/audio-libros-cuentos-fabulas.html>> (consulta: 26 de agosto de 2014).

Y audiolibros para distintos grados escolares en:

- <<http://www.basica.primariatic.sep.gob.mx/>> (consulta: 22 de agosto de 2014).

## A mí me gusta que me traten...

Aprender  
con TICCorrespondencia  
curricular

## ¿Qué contenidos fortalece?

- Conoce y valora sus características y potencialidades como ser humano; sabe trabajar de manera colaborativa; reconoce, respeta y aprecia la diversidad de capacidades en los otros, y emprende y se esfuerza por lograr proyectos personales o colectivos (Tercer ciclo).
- Aprovecha los recursos tecnológicos a su alcance como medios para comunicarse, obtener información y construir conocimiento (Tercer ciclo).



## Materiales

## ¿Qué necesitamos?

El libro: *Los calcetines solitarios. Una historia sobre bullying* (de la colección Libros del Rincón de la SEP) o algún otro material referente al tema, hojas blancas o de colores, lápices de colores y cuadernos.



## Intención didáctica

## ¿Qué aprenderemos?

A conocer y practicar los valores y derechos humanos que nos permitan resolver conflictos y participar en asuntos colectivos de nuestra vida cotidiana, con mensajes de justicia, paz, respeto e igualdad.



## Desarrollo de la actividad

## ¿Cómo lo haremos?

1. Organice en el grupo un club de lectura en voz alta; puede sesionar dos veces a la semana, con una duración de 30 minutos cada sesión.
2. Para trabajar la primera sesión, la cual puede tener una duración de 10 a 15 minutos, comente con sus alumnos que el propósito del club es dar lectura a libros y textos cortos con temáticas diferentes. Iniciarán con la lectura del libro: *Los calcetines solitarios. Una historia sobre bullying*. La dinámica de trabajo es que cada uno de los alumnos se anime a leer de una a dos páginas. El libro se pasará hacia el lado derecho del alumno que termine su turno de leer; no es necesario terminar en un mismo día. Es importante que en cada cierre de sesión los alumnos expresen su opinión y sentimientos sobre lo leído.
3. ¡A leer! Sesione en club. Para ello, los alumnos pueden sentarse en círculo, en el piso, sobre un tapete o en sus propias sillas; la intención es que estén cómodos y a gusto; usted deberá formar parte del círculo. Inicie mostrando el libro. Permita que los niños vean e identifiquen las imágenes y sus diferentes paratextos. Con base en esta lectura de imágenes, pregunte: ¿de qué



creen que trata el libro? ¿Qué personajes creen que aparecen en él? Lea la primera página de la historia. Pase el libro al alumno que esté a su derecha, quien leerá y lo pasará a su derecha, y así sucesivamente. En algunos momentos podrá detener la lectura para propiciar en los alumnos algunas inferencias; por ejemplo: ¿qué sucederá a continuación?, o ¿cómo resolverán el problema? ¿Qué habrían hecho ustedes en un caso semejante?

4. Al término de la sesión, solicite a los alumnos que den su punto de vista sobre el material que acaban de leer: el tema que se aborda, las situaciones que afronta el personaje, si alguna vez han estado en una situación parecida, etcétera.
5. En la sesión del club en la que se terminará de leer el libro, organice una lluvia de ideas para recuperar las ideas externadas en las sesiones anteriores, e identifiquen los derechos y valores

## A mí me gusta que me traten...

que se expresaron en la lectura. Divida el pizarrón verticalmente por la mitad y anote las participaciones.

- Reflexionen sobre la importancia de llevar a la práctica esos derechos y valores cada día. Pida a los niños que elaboren un reglamento escolar que les permita tenerlos presentes y que favorezca su cumplimiento. Solicite a un voluntario que registre en el pizarrón cada uno de los puntos que consideren relevantes para garantizar la convivencia sana entre alumnos y docentes dentro de la institución. Al concluirlo, lea en plenaria todos los puntos del reglamento.

- Forme binas y asigne un punto del reglamento a cada una, para que comenten sus ventajas y los cambios que puede requerir para mejorar su aplicación. Posteriormente, pida que lo transcriban de forma legible en una hoja blanca y que en otra dibujen una imagen que lo represente (destine unos 15 minutos a esta tarea).
- Al término, solicite a cada equipo que muestre y describa el punto del reglamento y su ilustración al resto del grupo. Una vez que finalicen las presentaciones, peguen el reglamento escolar alrededor del salón o en una pared disponible.



## Aprender con TIC



### Variantes de la actividad

#### ¿De qué manera lo puedo hacer en otro ciclo?

Con alumnos del primer ciclo también puede organizar un club de lectura. Presente el libro *Los calcetines solitarios. Una historia sobre bullying*. Cuente la historia de Petete, el calcetín, y vaya mostrando las ilustraciones del libro de acuerdo con el avance de la historia. Al terminar de contarla, plantee algunas preguntas de reflexión, como: ¿de qué trata la historia del libro? ¿Qué tipo de agresiones sufría Petete? ¿Alguna vez te has encontrado en la misma situación? ¿Has agredido a tus compañeros o familiares? ¿A quién recurre cuando tienes un problema? (Usted puede incluir y crear cuantas preguntas considere necesarias.) También puede hacer un teatrino con títeres elaborados con calcetines. Proporcione a los alumnos los materiales necesarios para que cada uno cree su títere. Forme equipos y propóngales modificar la historia del libro. Al final, invítelos a representar la obra y a descubrir juntos la variedad de versiones que se pueden obtener a partir de un libro. También puede pedirles, que lleven un calcetín que no utilicen, pero que aún esté en buen estado, y prepare los materiales necesarios para crear un títere.

Con los alumnos del segundo ciclo puede trabajar las actividades 1 a 6 del inicio de la ficha. Previamente, en una bolsita de plástico, coloque papelitos con el nombre de todos los integrantes del grupo; cada niño pasará a tomar uno. Los alumnos no deben decir qué nombre les tocó. Cuando todos tengan su papelito, proporciónelos hojas blancas y un lápiz, para que escriban una nota al compañero que les salió en el papelito, para disculparse si en alguna ocasión le han hecho una grosería o nunca le han hablado, o por el contrario, para agradecerle por ser muy buen compañero.



### Vámonos entendiendo

#### ¿Qué necesito saber?

Identifique en la biblioteca escolar el libro *Los calcetines solitarios. Una historia sobre bullying* (o algún otro título que tenga como temática los valores y convivencia). Léalo previamente con el fin de conocer el contenido.

Seguramente terminarán de leer el libro en dos o tres sesiones como máximo. Recuerde que se trata de disfrutar en colectivo la lectura y recuperar la temática (en este caso, los valores que debemos poner en práctica para afrontar distintas situaciones).

Para ahondar sobre el tema del acoso escolar, le invitamos a consultar en internet:

- “El sándwich de Mariana”, en <<https://www.youtube.com/watch?v=f-8s7ev3dRM>> (consulta: 26 de agosto 2014).



## Anuncios clasificados

Aprender  
con TICCorrespondencia  
curricular

## ¿Qué contenidos fortalece?

- Busca, selecciona, analiza, evalúa y utiliza la información proveniente de diversas fuentes. Conoce y valora sus características y potencialidades como ser humano; sabe trabajar de manera colaborativa; reconoce, respeta y aprecia la diversidad de capacidades en los otros, y emprende y se esfuerza por lograr proyectos personales o colectivos (Tercer ciclo).
- Reconoce diversas manifestaciones del arte, aprecia la dimensión estética y es capaz de expresarse artísticamente (Tercer ciclo).



## Materiales

## ¿Qué necesitamos?

Computadora con conexión a internet, papel para rotafolios, estrellas adheribles de colores, cuadernos y lápices.



## Intención didáctica

## ¿Qué aprenderemos?

A Identificar las características de los anuncios propagandísticos para comunicar, convencer y aconsejar al público sobre algún tema en específico (social, cívico, cultural o deportivo, entre otros), a través del uso de recursos TIC.



## Desarrollo de la actividad

## ¿Cómo lo haremos?

1. Solicite a los alumnos que, sentados en sus lugares, cierren los ojos y agudicen el oído. Lea en voz alta el siguiente texto:

*Habiendo huido el esclavo Shem de su patrono Hapú, el tejedor, éste invita a todos los buenos ciudadanos de Tebas a encontrarle. Es un hitita, de cinco pies de alto, de robusta complexión y ojos castaños. Se ofrece media pieza de oro a quien dé información acerca de su paradero; a quien lo devuelva a la tienda de Hapú, el tejedor, donde se tejen las más bellas telas al gusto de cada uno, se le entregará una pieza entera de oro.*

2. Al término de la lectura pídale que abran los ojos. Pregúntele: ¿qué tipo de texto creen que sea: un cuento, parte de una historia, un poema, una fábula, un anuncio...? Comente que es el anuncio más antiguo de que se tiene constancia. Está contenido en un papiro escrito alrededor del año 3000 antes de nuestra era. Fue encontrado entre las ruinas de la ciudad egipcia de Tebas y hoy se conserva en el British Museum de Londres [<http://www.abc.es/20121003/medios-redes/abc-primer-anuncio-historia-201210031244.html>] (consulta: 23 de abril de 2014)].



3. Identifique con sus alumnos algunas de las cosas que se mencionan en el anuncio: una recompensa de una moneda de oro a quien capture y devuelva a su amo a un esclavo fugitivo llamado Shem; también hace referencia a las mejores telas: "... la tienda de Hapú, el tejedor, donde se tejen las más bellas telas al gusto de cada uno...".
4. En colectivo comenten qué tipo de anuncio es (publicitario o propagandístico), y registre en el pizarrón una característica de cada tipo de anuncio. Posteriormente, comente que elaborarán anuncios propagandísticos para promover un servicio que esté presente en su comunidad o en la escuela; por ejemplo:
  - Se cambian lecturas: lecturas románticas por terror; científicas por ficción...
  - La música alimenta el alma. A partir de hoy, los recreos musicales.
5. ¡A elaborar nuestro anuncio! En el aula de medios, organice al grupo en equipos de tres o cuatro integrantes para cada computadora. Pídale que creen un documento en un procesador de textos (*Word* u *Open Office*) para escribir en él el texto de su anuncio.

# Anuncios clasificados

6. Recuérdeles a los niños que deben utilizar frases que inviten al público a realizar la acción que se indica o convencerlo para que actúe a favor o no de alguna situación; por ejemplo:
  - Si no leo, me aburro.
  - Gota a gota, el agua se agota ¡Cuidémosla!
 Revise los textos escritos.
7. ¡Manos a la obra! Ahora creen un archivo en el programa para presentaciones electrónicas (*PowerPoint* o *Impress*): en la barra de herramientas de formato, dar clic en *Nueva diapositiva*. En el menú que se despliega, dar clic en *Diapositiva en blanco*.
8. Sin cerrar el programa, cambien al procesador de textos. Seleccionen el texto que escribieron y cópienlo. Regresen al programa de presentaciones y peguen el texto copiado. Usen las herramientas de formato para cambiar el tipo de letra, el tamaño y el color del texto.
9. En internet pueden buscar imágenes para su anuncio, o podrían utilizar fotografías que tengan guardadas en el equipo de cómputo. Seleccionen una y péguenla en la diapositiva.
10. Acomoden la imagen y el texto en el lugar que consideren apropiado para que llame la atención en su anuncio.
11. Con las herramientas de formato del programa de presentaciones también pueden aplicar efectos al texto y a las imágenes, y distintos colores al fondo. Experimenten con ellas hasta obtener el resultado que deseen.
12. Conforme vayan terminando los equipos, ayúdeles a integrar sus anuncios en un mismo archivo, para crear una presentación que mostrarán en la “Gran exposición electrónica”. Invite a los alumnos a que comenten los carteles que más les hayan gustado y que hagan sugerencias para mejorarlos. Promueva que los equipos compartan sus descubrimientos y formas de aplicar formatos, animaciones y colores en el programa que emplearon.



Aprender  
con TIC



## Variantes de la actividad

### ¿De qué manera lo puedo hacer en otro ciclo?

Antes de trabajar con los alumnos de los dos primeros ciclos, elabore un cartel sobre algún producto que quiera “venderle” a los alumnos; tome en cuenta la edad y los intereses de los niños.

Organice a los alumnos para sentarse forman un círculo. Muéstreles su cartel. Deles unos segundos para que lo observen. Luego, como si fuera un vendedor, hábleles con entusiasmo acerca del producto que está en el anuncio: el material con el que fue fabricado, sus beneficios, su precio..., tratando de convencer a los “clientes”.

Personificar a un vendedor tiene la finalidad de reconocer sus características y poder desempeñar el papel en la feria que se realizará en el salón de clases. Organice equipos de tres integrantes. Indíqueles que comenten sobre el producto que les gustaría crear para “venderlo” en la feria. Pídales que elaboren un boceto de su cartel.

¡Manos a la obra! Una vez definido su cartel, invítelos a tomar el material que necesiten para crearlo sobre el papel para rotafolios. Al concluir la actividad, pida a los equipos que peguen en algún lugar visible su cartel y que “vendan” el producto a sus compañeros del grupo. Cuando terminen las presentaciones, entregue a cada equipo 10 estrellas de colores, para que pasen y peguen estrellas sobre los carteles de los productos que comprarían.



## Vámonos entendiendo

### ¿Qué necesito saber?

Recuerde que un *cartel* es un anuncio con fines informativos y publicitarios; por lo tanto, para favorecer su lectura, deberá ser de tamaño grande y estará colocado en un lugar a la vista de todo el público. Asimismo, el cartel es un recurso didáctico que permitirá desarrollar en los alumnos su creatividad y su juicio crítico respecto a un contenido, además de que les ayudará a comunicar el mensaje principal.

Si trabaja con los alumnos de los primeros ciclos asegúrese de tener hojas para rotafolio, papel crepe, plumones, pegamento blanco, cinta adhesiva, periódicos y revistas para su anuncio.



## Aprender con TIC



### Correspondencia curricular

#### ¿Qué contenidos fortalece?

- Interpreta y explica procesos sociales, económicos, financieros, culturales y naturales para tomar decisiones individuales o colectivas que favorezcan a todos. Asume y practica la interculturalidad como riqueza y forma de convivencia en la diversidad social, cultural y lingüística (Segundo ciclo).
- Aprovecha los recursos tecnológicos a su alcance como medios para comunicarse, obtener información y construir conocimiento (Segundo ciclo).



### Materiales

#### ¿Qué necesitamos?

Computadora con conexión a internet y bocinas, impresora, 1.5 m de papel kraft, cinta adhesiva, ilustraciones del Castillo de Chapultepec, los Niños Héroes, objetos y personajes históricos de la defensa del Castillo, así como cuadernos y lápices.



### Intención didáctica

#### ¿Qué aprenderemos?

A identificar cómo y por qué se conmemora la defensa del Castillo de Chapultepec, valorando su importancia para los mexicanos y vivenciando de manera entretenida e interactiva un espacio real de forma visual.



### Desarrollo de la actividad

#### ¿Cómo lo haremos?

1. Siente a los alumnos formando un círculo amplio. Distribuya entre ellos ilustraciones de los diferentes personajes históricos que protagonizaron este hecho histórico. Pregúnteles si conocen algo referente al evento, si han visitado el Castillo de Chapultepec, si saben quiénes eran los Niños Héroes, qué hizo cada uno de ellos, etc. Con base en sus respuestas, pídeles que imaginen y que le comenten qué sucedió, al tiempo que van a acomodar las ilustraciones en el centro del círculo.
2. Lea en voz alta el texto “Los Niños Héroes, un símbolo” [[http://13septiembre.bicentenario.gob.mx/index.php?option=com\\_content&view=article&id=51:los-ninos-heroes-un-simbolo-por-lorenza-espino-la-&catid=36](http://13septiembre.bicentenario.gob.mx/index.php?option=com_content&view=article&id=51:los-ninos-heroes-un-simbolo-por-lorenza-espino-la-&catid=36)] (consulta: 26 de agosto de 2014)]. Pida a los alumnos que traten de relacionar las ilustraciones con los personajes de la lectura. Al terminar, invite a los niños a participar con algún comentario referente a la lectura. Pregúnteles si les gustaría visitar el museo del Castillo de Chapultepec y qué necesitarían para ir. Escuche con atención las participaciones antes de proponer la actividad “¡Hagamos una visita virtual!”.
3. Recupere las ilustraciones del círculo y dirijase con sus alumnos al aula de medios. Integre a los alumnos en ternas y solici-



teles que enciendan la computadora, que abran un navegador de internet y que en la barra de direcciones tecleen la siguiente dirección electrónica: [http://www.castillodechapultepec.inah.gob.mx/index\\_2.html](http://www.castillodechapultepec.inah.gob.mx/index_2.html) (consulta: 23 de abril de 2014). Alternativamente pueden teclear en algún buscador: “Museo Nacional de Historia”.

4. Cuando se despliegue la página del sitio, pida a sus alumnos que exploren su contenido y que identifiquen los distintos iconos (visita virtual, videos, juegos, interactivos, etc.) y las acciones que se pueden ejecutar dentro de ellos.
5. Destine al menos 20 minutos para explorar el sitio. Luego, invítelos a relacionar el texto de la lectura y las ilustraciones con la información del sitio web.
6. Pegue el papel kraft en una pared del aula de medios, para que esté visible a todos. Solicite a los alumnos que elaboren un sencillo mapa mental sobre el Castillo de Chapultepec: coloque al centro del papel la imagen del Castillo; los alumnos pasarán a pegar las imágenes alrededor del Castillo.

7. Una vez concluido el mapa, solicite al grupo que lo observe por unos minutos. Pregunte a los alumnos: ¿qué información nos proporcionan las imágenes? ¿Es necesario escribir texto para comprenderlas? ¿Qué aprendizajes nuevos adquirimos? (Si lo considera conveniente, puede incluir más preguntas.)



### Variantes de la actividad

#### ¿De qué manera lo puedo hacer en otro ciclo?

Con el fin de atraer la atención de los alumnos del primer ciclo, puede realizar ajustes al texto de la lectura para hacerlo didáctico o reescribirlo como si fuera un cuento. Realice también una selección de imágenes contenidas en el sitio web. Imprímalas y mézclelas con otras imágenes que no correspondan al tema. Permita que los alumnos exploren el sitio web durante unos 20 minutos. Pegue con los alumnos el papel kraft en una pared del aula de medios. Reparta las imágenes entre los niños y pídale que las peguen para formar un mapa mental del Castillo de Chapultepec. Invite a los alumnos a que identifiquen las imágenes que no corresponden al Castillo y que argumenten sus selecciones.

Si trabaja con alumnos del tercer ciclo, lea en voz alta el texto “Los Niños Héroes, un símbolo”. Solicite a los niños que exploren la página del Museo Nacional de Historia; en particular, que ubiquen el botón “Juegos, interactivos y más...”. En el esquema que se despliega, que localicen el encabezado “México independiente”. Den clic en la figura de la mujer. Se muestra una imagen con el título “La representación de la vida privada”. Den clic en *Inicia*. Una vez concluida la lectura y análisis de las imágenes de la sección, los alumnos redactarán en una hoja cómo era la vida de los niños en la época virreinal y cómo es actualmente, tratando de responder estas preguntas: ¿sigue siendo similar? ¿Cambió el tipo de vestimenta?, ¿de qué manera? ¿Cómo crees que se divertían los niños de esa época? ¿Cómo crees que era su educación? Para finalizar la actividad, realicen una puesta en común sobre lo aprendido en la visita virtual y los cambios que ha tenido la vida en la infancia.



### Vámonos entendiendo

#### ¿Qué necesito saber?

Algunos de los aspectos históricos relacionados con el Castillo de Chapultepec que debe destacar con sus alumnos son:

- Fue construido sobre el “Cerro del Chapulín”.
- Sede del Colegio Militar.
- Escenario de la batalla contra los estadounidenses, donde perdieron la vida los Niños Héroes.
- Residencia del emperador Maximiliano y su esposa Carlota.
- Primer observatorio astronómico de México.
- El presidente de la República Lázaro Cárdenas decretó al Castillo como sede del Museo Nacional de Historia.

El *mapa mental* es una forma gráfica de expresar los pensamientos en función de los conocimientos que han sido almacenados en el cerebro. Sus características son:

- El asunto o concepto de interés se expresa en una imagen central.
- Los principales temas o asuntos irradian de la imagen central y se conectan por medio de líneas.
- Puede incluir puntos menos importantes representados por ramificaciones.
- Asegúrese de que el aula de medios tenga conexión a internet para poder realizar la visita virtual.
- Mientras los alumnos exploran el sitio web, solicíteles que cada equipo imprima dos de las imágenes que más les hayan gustado. Si el sitio no lo permite, indíqueles que pueden buscar las imágenes en internet. Supervise el trabajo de los equipos para evitar que los alumnos se distraigan navegando por sitios que no estén relacionados con el tema.
- Si el aula de medios no cuenta con impresora, solicite a la dirección su apoyo para imprimir las imágenes de los alumnos.



Aprender  
con TIC



# Juego de palabras



## Aprender con TIC



### Correspondencia curricular

#### ¿Qué contenidos fortalece?

- Desarrollar habilidades de lecto-escritura, organización del pensamiento y de comunicación (Español, tercer ciclo).
- Favorecer el desarrollo integral del lenguaje a través de la práctica del vocabulario y la ortografía (Español, tercer ciclo).



### Materiales

#### ¿Qué necesitamos?

Crucigrama sencillo (sin resolver) en una hoja para rotafolios, equipos de cómputo, impresora, acceso a internet, crucigramas impresos, hojas blancas y plumones.



### Intención didáctica

#### ¿Qué aprenderemos?

A elaborar crucigramas y diseñarlos utilizando el procesador de textos *Microsoft Word*. Asimismo, a trabajar el deletreo, la pronunciación, el vocabulario, la ortografía y las matemáticas de una forma lúdica y motivadora.




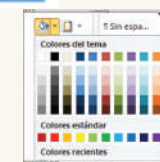
### Desarrollo de la actividad

#### ¿Cómo lo haremos?

1. Pegue el crucigrama en el pizarrón para que lo vean los alumnos. Solicíteles que lo revisen y lean su contenido con detenimiento. Pregunte: ¿qué es? ¿Alguien los ha jugado? ¿Cómo se juegan? ¿Qué estrategias utilizan para resolverlos? ¿Qué necesitan saber para resolverlos? Escuche sus respuestas y posteriormente resuelva con ellos el crucigrama, leyendo con detenimiento cada referencia. Si lo considera pertinente, invítelos a consultar sus textos.
2. Una vez que terminen, pregunte: ¿hicieron algún nuevo descubrimiento? ¿Cómo se resuelve un crucigrama? Anote sus respuestas en el pizarrón y destaque aquellas que propongan un procedimiento para elaborarlos.
3. Organice a los alumnos en binas. Asigne a cada una un tema que desee fortalecer con los niños. Invítelos a buscar en sus textos la información relacionada con el tema y a elaborar varias definiciones que podrían utilizar para las referencias verticales y horizontales de un crucigrama. Aproveche para recordarles que algunas de las letras de las respuestas horizontales deben coincidir con algunas letras de las respuestas verticales; propóngales que vayan registrando las respuestas en una hoja cuadrículada para verificar la coincidencia.
4. Revisen nuevamente las definiciones y sus respuestas, y cuenten el número de cuadros que utilizaron a lo largo y ancho para registrar las respuestas. Ahora es el momento de diseñar los crucigra-

mas en la computadora; para ello, invítelos a trasladarse al aula de medios.

5. Asigne un equipo de cómputo a cada bina. Una vez encendido, ingresen al procesador de textos *Word*. Una forma de diseñar la cuadrícula y registrar las preguntas es el uso de la herramienta *Tabla*, del menú *Insertar*. Para sombrear las celdas puede emplearse la opción *Sombreado*, en la sección *Párrafo*, del menú *Inicio*.
  - Cada bina tendrá a la mano su crucigrama. Inserten una tabla con el número de columnas y filas necesarios para colocar las respuestas (por ejemplo, de 10 filas x 13 columnas).
  - Reduzcan el ancho de las columnas hasta que las celdas sean cuadradas: coloquen el puntero del ratón sobre la línea del lado derecho de la celda, hasta que adquiera la siguiente forma: . Den clic y, sin soltar, muevan el puntero hacia la izquierda; cuando la columna tenga el ancho deseado, suelten el botón.
  - Sombreen las casillas que no se ocuparán en la cuadrícula; los espacios donde se colocará cada letra de las palabras quedarán en blanco: seleccionen la celda o celdas que deseen sombrear; den clic en la flecha de la opción *Sombreado*, en la sección *Párrafo*, del menú *Inicio*, y seleccionen el color con el que sombrearán las casillas. Ejemplo:



		Partes del cuerpo												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1							D							
2							I							
3					C	U	E	L	L	O				
4							N		E					
5		N					T		N	A	L	G	A	S
6		A					E		G					
7		O	R	E	J	A	S		U					M
8			I						C	A	B	E	Z	A
9			Z			S								N
10														O
11												P	I	E

Pueden aumentar o quitar columnas o filas seleccionando la columna o fila donde se deseen insertar o eliminar. Posteriormente den clic al botón derecho del ratón en la parte sombreada de la selección y al aparecer el menú, seleccionen las opciones para realizar la acción deseada.



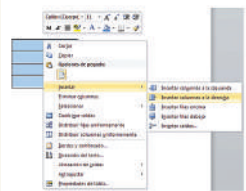
# Juego de palabras

6. Ahora van a crear el espacio para colocar las referencias verticales y horizontales debajo del crucigrama.

Coloquen el cursor debajo del crucigrama y presionen la tecla *Enter*. Numeren la columna izquierda y la fila superior, desde el número 1 hasta el número que marque la última referencia (vertical u horizontal).

Inserten una tabla de dos columnas y dos filas. En una columna, escriban las referencias horizontales y en la otra las verticales de su crucigrama y coloquen los encabezados correspondientes. Ejemplo:

Horizontales	Verticales
3. Sostiene la cabeza.	2. Con ella olemos y respiramos.
5. Nos sentamos sobre ellas.	4. Con ellos leemos cuentos.
7. Sobresalen a los lados de la cabeza.	6. Con ellos masticamos los alimentos.
8. Dentro de ella está el cerebro.	8. Sirve para conocer el sabor de los alimentos.
11. Los apoyamos en el suelo al caminar.	12. Con ellas agarramos los objetos.



7. Guarden el archivo en el equipo de cómputo: den clic en el botón *Guardar*, luego en *Escritorio* (para seleccionar esa carpeta), denle un nombre a su archivo y, finalmente, den clic en *Guardar*.
8. Los alumnos imprimirán varias copias de su crucigrama (el número que usted considere pertinente), para intercambiarlo con otras binas. Deles tiempo suficiente para resolverlos.
9. Al finalizar, solicite a algunas binas que presenten los crucigramas resueltos; verifiquen las respuestas entre todo el grupo.
10. Como cierre, elabore un banco de crucigramas imprimiendo los archivos de cada computadora para aplicarlos en situaciones posteriores. Esta actividad puede trabajarla con equipos de cuatro integrantes, y con mayor complejidad, asignando temas relacionados con alguna asignatura en particular (como matemáticas), en la que requiera reforzar los aprendizajes esperados en los alumnos. También con esta misma estructura pueden diseñar sopas de letras.



## Aprender con TIC



### Variantes de la actividad

#### ¿De qué manera lo puedo hacer en otro ciclo?

Con los alumnos del primer ciclo puede trabajar la primera actividad de la ficha, con palabras que se les dificulten. El crucigrama que presente debe ser muy breve, quizá de cuatro o seis referencias, que a su vez sean muy claras y cortas. Posteriormente, proyecte en el aula una página de internet donde puedan elaborarse de forma automática los crucigramas (por ejemplo, <<http://www.educima.com/crosswordgenerator/spa/>>, consulta: 25 de septiembre de 2014) y solicite a todos que le ayuden a elaborarlo. Guarde e imprima el crucigrama que crearon para resolverlo en binas o en equipos más grandes. Al concluir, pregunte en plenaria: ¿qué palabras aprendieron? O si saben leer: ¿qué definición nueva conocieron? ¿Ya saben cómo escribirla y lo que significa?

Para los alumnos del segundo ciclo, se propone realizar las primeras tres actividades de la ficha. Posteriormente, en el aula de medios, invítelos a buscar páginas electrónicas donde se puedan elaborar crucigramas, y en una de ellas crear el propio con base en las palabras y sus definiciones. Pueden concluir guardando en archivo electrónico sus crucigramas, e imprimirlos para compartirlos y resolverlos.



### Vámonos entendiendo

#### ¿Qué necesito saber?

Este tipo de actividades permite a los alumnos fortalecer el uso adecuado de la lengua y procesar la información que recibe de su entorno, ya que no sólo consiste en tener un vocabulario amplio, sino que implica también la capacidad para clasificarlo, ordenarlo y relacionar entre sí los significados.

Los crucigramas son un recurso educativo muy interesante y completo, pues, para resolverlos, se requiere la habilidad para entender, estructurar, organizar y comprender la lengua, destrezas imprescindibles para alcanzar los objetivos curriculares de las diferentes etapas académicas de los estudiantes.

El uso de las TIC para realizar este tipo de actividades, promueve que los estudiantes conozcan y pongan en práctica sus habilidades en informática, al emplear las distintas herramientas de un procesador de textos o de las hojas de cálculo.

Para conocer algunos generadores de crucigramas, le invitamos a consultar internet:

- <<http://edhelper.com/Spanish/crossword.htm>> (consulta: 23 de septiembre de 2014).

Y para jugar con sus alumnos:

- <<http://www.sopasletras.com/Crucigramas-online.htm>> (consulta: 23 de septiembre de 2014).



## Aprender con TIC



### Correspondencia curricular

#### ¿Qué contenidos fortalece?

- Localización de información explícita proveniente de diversas fuentes (Español, tercer ciclo).
- Aprovecha los recursos tecnológicos a su alcance como medios para obtener información (Ciencias naturales, tercer ciclo).



### Materiales

#### ¿Qué necesitamos?

Computadora con conexión a internet, hojas para rotafolios, pliegos de papel bond, cuadernos y lápices.



### Intención didáctica

#### ¿Qué aprenderemos?

A explorar y obtener información sobre prácticas alimentarias que ayuden a preservar la salud, incorporando diariamente distintos grupos de alimentos de la comunidad y reconocer el alto contenido calórico de los alimentos rápidos.



### Desarrollo de la actividad

#### ¿Cómo lo haremos?

1. En plenaria, invite a los alumnos a que le ayuden a elaborar una lista de los alimentos que más consumen. Registre sus respuestas en el pizarrón.
2. Trace en el pizarrón un cuadro comparativo a la vista de todos. Dibuje dos columnas con los siguientes encabezados: “Mis alimentos favoritos” y “Alimentos tradicionales de México”.
3. Pregunte a los niños cuáles son sus alimentos favoritos y regístrelos en la primera columna; algunos pueden ser: pizza, hot dogs, nuggets, hamburguesas, papas a la francesa, refresco y tacos. Realicen un conteo de los alimentos y escriban enseguida de cada uno la cantidad.
4. Luego registre los alimentos tradicionales propios de su región, como: pinole, garbanzos, chilacayote, verdolagas, zapote, mamey, enchiladas, pozole u otros. Pregunte a los alumnos cuáles de estos alimentos les gustan y consumen; igualmente, la cantidad de preferencias. El cuadro podría verse así:

Mis alimentos favoritos	Alimentos tradicionales de México
Pizza: 8	Pinole: 2
Hot dogs: 16	Garbanzo: 1
Nuggets: 10	Chilacayote: 0

5. Realice un pequeño balance de los resultados obtenidos. Invite a los alumnos a reflexionar: de las dos columnas, ¿cuál es el alimento que consumimos con mayor frecuencia? ¿Por qué hay diferencia de resultados entre un tipo de alimentos y el otro? Los dos tipos de alimentos, ¿nos brindan los mismos nutrimentos para crecer y gozar de buena salud? (Incorpore otras preguntas que les permitan reflexionar sobre los alimentos saludables.)
6. Solicite un voluntario para que lea en voz alta el texto *La alimentación en el México antiguo* –disponible en: <[http://www.conevyt.org.mx/cursos/recursos/con\\_mas\\_ciencia/001/alimentacion\\_mex\\_antiguo.html](http://www.conevyt.org.mx/cursos/recursos/con_mas_ciencia/001/alimentacion_mex_antiguo.html)> (consulta: 16 de junio de 2014).
7. Comente con los alumnos la lectura. Pregúnteles si sus abuelos o padres aún conservan algunas de las costumbres alimentarias enunciadas, cuáles de estos alimentos consumen y si los pueden conseguir en su comunidad.
8. Para conocer más del tema, diríjense al aula de medios y asigne un equipo de cómputo a sus alumnos, organizados en binas o tríos. Reparta las hojas de bibliografía entre los niños. Recomiéndeles que, cuando consulten esas páginas, lean atentamente la información contenida. Recuerde que para realizar la búsqueda de un tesoro se deben proporcionar algunas pistas para hallarlo. En este caso, plantee algunas preguntas que orienten su exploración; por ejemplo: ¿qué alimentos es recomendable ingerir en el desayuno, de acuerdo con el “Plato del bien comer”? ¿Los adultos y los niños debemos ingerir los mismos alimentos, en las mismas porciones? ¿Qué ocurre en nuestro cuerpo si sólo ingerimos pizza o hamburguesas? ¿Qué tipo de enfermedades podemos desarrollar al tener una alimentación poco saludable? Al final, el tesoro hallado es la información nueva obtenida en la red, con la que darán respuesta a las preguntas que planteó.
9. Una vez obtenidas las respuestas, entregue dos pliegos de papel para rotafolios a cada equipo, para que echen mano de su creatividad en la elaboración de un mapa conceptual referente

a la alimentación saludable. El mapa debe contener los siguientes elementos: título, ideas o conceptos principales e ideas secundarias. Destine unos 20 minutos para esta actividad.

10. Cada equipo expondrá su trabajo ante el resto del grupo. Como conclusión, comenten la necesidad de reducir el consumo de los alimentos de alto contenido calórico y balancear nuestra alimentación de acuerdo con lo propuesto en el “Plato del bien comer”.



## Vámonos entendiendo

### ¿Qué necesito saber?

Actualmente nuestra sociedad está llena de imágenes y mensajes en los medios de comunicación, que no orientan ni proveen la información correcta acerca de los hábitos una alimentación sana. Confunden al auditorio anunciando dietas, medicamentos para reducir tallas o peso, aparatos de ejercicio y alimentos, que no cuentan con los valores nutricionales adecuados (con exceso de carbohidratos, conservadores o aditivos alimenticios), y propagando estereotipos de delgadez que no corresponden a las características de nuestras poblaciones. Los anuncios comerciales no dan un mensaje claro acerca de una alimentación adecuada, que permita comprender en qué consiste una dieta idónea y saludable, y cuáles son las habilidades y la motivación que conducen a una elección acertada de los alimentos.

La escuela puede contribuir de forma decisiva a favorecer la seguridad alimentaria y el bienestar nutricional. En ella, los niños deben ser considerados como los consumidores adultos de mañana. Las costumbres alimentarias se aprenden a edades tempranas, y las escuelas pueden desempeñar un papel importante al promover criterios de selección alimentaria y pautas dietéticas sanas y sostenibles, y a establecer actitudes y hábitos den por resultado una selección inteligente de alimentos.

Internet, como herramienta, puede ser un medio para apoyar el logro de este propósito a través de desarrollo orientadas a la búsqueda consciente de información útil y responsable acerca de la alimentación sana, a través de la formación de hábitos de alimentación sanos, involucrando a los alumnos y docentes en actividades en línea donde favorezcan el desarrollo de habilidades de búsqueda, discriminación y selección.

Para conocer más acerca de la alimentación, le invitamos a consultar en internet:

- <[http://www.conevyt.org.mx/cursos/recursos/con\\_mas\\_ciencia/001/alimentacion\\_mex\\_antiguo.html](http://www.conevyt.org.mx/cursos/recursos/con_mas_ciencia/001/alimentacion_mex_antiguo.html)> (consulta: 16 de junio de 2014).
- <<http://www.salud.gob.mx/unidades/cdi/documentos/DOCSAL7749.pdf>> (consulta: 27 de mayo de 2014).

Y sobre “El plato del bien comer”:

- <<http://www.youtube.com/watch?v=OwlmnMs8TQ>> (consulta: 1 de septiembre de 2014).



Aprender  
con TIC



## Variantes de la actividad

### ¿De qué manera lo puedo hacer en otro ciclo?

Con alumnos del primer ciclo, elabore en el pizarrón un cuadro titulado “Mis alimentos favoritos”; registre en los alimentos que más le agradan a sus alumnos: galletas, papas, refresco, pizza, nuggets, etc. Realice un censo entre ellos sobre los alimentos que más consumen y registre los resultados. Explíqueles qué es “El plato del bien comer” y cómo utilizarlo. Apóyese con el video “El plato del bien comer”; ponga el énfasis en los tres grupos de alimentos.

Organice equipos y proporcíeles revistas o periódicos para buscar y recortar imágenes de alimentos nutritivos y de alimentos con elevados niveles de azúcar, sal y harinas que, consumidos en exceso, dañan nuestra salud. También puede utilizar la *Carpeta de apoyos didácticos para la orientación alimentaria*, de la Secretaría de Salud. Pida que elaboren en una hoja para rotafolios su “Plato del bien comer”, de acuerdo con la explicación brindada en el video y por usted.

Con los alumnos del segundo ciclo, elabore un cuadro de alimentos favoritos, realice el censo de los que más consumen y explique “El plato del bien comer”. Organice equipos y seleccionen un grado escolar para entrevistar a ocho alumnos del grupo y a su maestro para conocer los hábitos alimentarios de la comunidad escolar. Tomarán como referencia el cuadro “Mis alimentos favoritos”. Realice el conteo con los equipos y pida que elaboren una gráfica de barras en una hoja para rotafolios. Las gráficas deben incluir: título, grado escolar entrevistado y nombre de los alimentos. Los equipos pegarán sus gráficas en un lugar visible de la escuela, con el objetivo de concientizar a la comunidad escolar, padres de familia y tutores acerca de los hábitos de alimentación de los educandos.

# Explorando el Sistema Solar



## Aprender con TIC



### Correspondencia curricular

#### ¿Qué contenidos fortalece?

- Localización de información explícita proveniente de diversas fuentes (Español, tercer ciclo).
- Aprovecha los recursos tecnológicos a su alcance como medios para obtener información (Ciencias naturales, tercer ciclo).



### Materiales

#### ¿Qué necesitamos?

Cartulinas negras; imágenes de los astros del Sistema Solar y letreros con los nombres respectivos; computadora con conexión a internet y bocinas; una caja de zapatos por equipo; pinturas de agua negra, azul y gris; un pincel; una bolsita de diamantina color plata o azul rey; dos palitos de unos 30 cm; una esfera de unicel del número 7 y otra del número 10; tijeras, una barrita de plastilina, una lámpara de mano por equipo, cuadernos y lápices.



### Intención didáctica

#### ¿Qué aprenderemos?

A comprender algunos fenómenos naturales a partir de explorar los componentes del Sistema Solar, y a identificar los nombres de cada planeta con asistencia de recursos informáticos.



### Desarrollo de la actividad

#### ¿Cómo lo haremos?

1. Antes de la actividad dibuje los planetas del Sistema Solar de tamaño grande, lo más proporcionalmente posible entre ellos. Pegue en el salón algunas cartulinas de color negro que sirvan de fondo a los planetas.
2. Como inicio cuente una anécdota relacionada con los viajes a la Luna o los descubrimientos sobre el Sistema Solar; por ejemplo, Debe decir: "si saben que Plutón ahora es considerado un planeta enano". Posteriormente pida que observen con atención las distintas figuras del Sistema Solar que les mostrará, para que adivinen el nombre de la imagen y le ayuden a armarlo. Cuando identifiquen cada figura, invítelos a mencionar alguna característica que conozcan sobre ella y a que pasen a pegarla en la cartulina, en la posición que ocupa en el Sistema Solar.
3. Dirijase con su grupo al aula de medios; si no cuenta con equipos suficientes todos los alumnos, forme equipos de tres o cuatro integrantes.
4. Pida a los alumnos que enciendan la computadora y que investiguen si el mural que elaboraron en su aula es correcto. Para ello, consultarán en internet "De viaje por el Sistema Solar" (<

DFB9B47D5FE3564&index=6>, consulta: 4 de septiembre de 2014). Cuando los alumnos finalicen las actividades propuestas en esa página, invítelos a compartir la información que hallaron.

5. Solicite verificar nuevamente el mural; si es necesario, ajusten su trabajo.
6. Después de las participaciones, invítelos ahora a consultar e interactuar con el material "Eclipses de Sol y Luna" (<<http://conteni2.educarex.es/mats/14392/contenido/>>, consulta: 20 de junio de 2014). Permita a los alumnos que exploren el sitio por unos 15 minutos. Al terminar, realice una puesta en común sobre los datos interesantes que obtuvieron, la información nueva que adquirieron y su opinión acerca de utilizar sitios web para su aprendizaje.
7. ¡Manos a la obra! Pídale que pinten la caja de zapatos por dentro de color negro. Cuando aún esté fresca la pintura, espolvoreen un poco de diamantina para simular las estrellas. Luego, insertarán en cada palito una esfera de unicel, cuidando de atravesarlas por el centro. Indíqueles que pinten las esferas según los colores identificados en la página. La más grande, azul, representará a nuestro planeta; la esfera pequeña deberán pintarla de gris, para representar la Luna. Cuando aún este fresca la pintura, también pueden darle un baño de diamantina.



# Explorando el Sistema Solar

- Solicite a los alumnos que coloquen la caja de manera horizontal. La parte donde va la tapa será el frente. Recorten un círculo en el costado izquierdo de la caja; puede ser del tamaño de la lámpara para que permita el paso de la luz. Una vez que las esferas de unicel se hayan secado, retiren los palitos. Con mucho cuidado, usen las tijeras para hacer dos pequeños agujeros en la parte superior de la caja, separados unos 5 cm. Vuelvan a ensartar las esferas de unicel en los palitos para que queden dentro de la caja. Del lado izquierdo quedará la Luna, y en el palito de la derecha, la Tierra. En la base de la caja colocarán una bolita de plastilina y allí clavarán los palitos
- Coloquen la lámpara en el costado izquierdo de la caja y observen el fenómeno. Pregunte: ¿qué ocurre? ¿Qué tipo de eclipse está representado? ¿La Luna ensombrece toda la Tierra? Invítelos a argumentar sus respuestas. Ahora pídale que intercambien las posiciones de la Luna y la Tierra. Vuelvan a colocar la lámpara en el costado izquierdo de la caja y observen. Pregunte: ¿qué sucede ahora? ¿Qué tipo de eclipse está representado? ¿La

Tierra ensombrece la Luna? Que argumenten sus respuestas. Luego, que describan en sus cuadernos la experiencia de visitar un sitio web, la elaboración de un Sistema Solar y sus observaciones sobre los eclipses.



**Aprender  
con TIC**



## Vámonos entendiendo

### ¿Qué necesito saber?

El manejo de la información requiere el desarrollo permanente de habilidades de búsqueda y localización, interpretación, análisis, selección, recuperación de la información pertinente y uso efectivo. En este sentido, la escuela debe favorecer su desarrollo en los alumnos para posibilitar que aprendan de manera permanente y autónoma, que aprenda a aprender y aprender a solucionar problemas. Considerando la inserción extendida de las distintas tecnologías de la información y comunicación digitales en nuestra sociedad, es importante destacar que para el docente pueden ser una valiosa herramienta de apoyo, siempre y cuando oriente a los alumnos a realizar un uso eficiente de los mismos. En el caso específico de internet, la gran cantidad de información que contiene hace necesario el desarrollo de competencias para su manejo, por ello, a través de las actividades de aprendizaje la escuela debe formar en los alumnos una serie de criterios que les permitan evaluar y discriminar la veracidad y calidad de los contenidos colocados en la red.

Actividades como la anteriormente propuesta, le dan relevancia a la búsqueda de información veraz y objetiva. Se toma como pretexto el Sistema solar para dar pistas acerca de la forma de manejar la información. El contenido o toma puede variar, pero no se debe pasar por alto el fortalecimiento de las habilidades de búsqueda, selección y uso eficaz de la información a través de cuestionamientos acerca de la información que presentan y su contraste con otras fuentes para verificar su validez y objetividad.

En las siguientes páginas de internet puede acceder a un breve recorrido educativo por los planetas, las lunas, y las naves espaciales:

- <<http://conteni2.educarex.es/mats/14392/contenido/>> (consulta: 20 de junio de 2014).
- <<https://www.youtube.com/watch?v=wkXjiAgCE7I&list=PL6DFB9B47D5FE3564>> (consulta: 1 de septiembre de 2014).



## Variantes de la actividad

### ¿De qué manera lo puedo hacer en otro ciclo?

Con los alumnos del primer ciclo, puede elaborar un Sistema Solar. Prepare tres o cuatro cartulinas negras e imágenes de los planetas, del Sol, la Luna y las estrellas, así como letreros con el nombre de cada imagen. Elaboren los astros con esferas de unicel de diferentes tamaños partidas por la mitad y pintadas con los colores correspondientes. Luego, péguenlas en  $\frac{1}{4}$  de papel cartoncillo negro. Para simular las estrellas pueden espolvorear diamantina. Una vez armado, coloquen los nombres respectivos de los astros.

Los alumnos del tercer ciclo pueden armar un móvil del Sistema Solar. Usarán 3 palitos de madera de 60 cm, esferas de unicel de distintos tamaños, hilo cáñamo y aguja. Pídale que visiten en internet “De viaje por el Sistema Solar”; con base en la información que encuentren, armen el Sistema Solar: amarren los tres palitos por el centro formando un asterisco; también en el centro, aten un trozo de hilo para colgar el móvil al techo; atraviesen las esferas con aguja e hilo, dejando un tramo para amarrarlas a los extremos de los palitos.





## Aprender con TIC



### Correspondencia curricular

#### ¿Qué contenidos fortalece?

- Lenguaje materno, oral y escrito para comunicarse con claridad y fluidez, e interactuar en distintos contextos sociales y culturales (Español, tercer ciclo).
- Los recursos tecnológicos como medio para comunicarse, obtener información y construir conocimiento (tercer ciclo).



### Materiales

#### ¿Qué necesitamos?

Equipos de cómputo con micrófono y bocinas, cuadernos y lápices.



### Intención didáctica

#### ¿Qué aprenderemos?

A utilizar la radio como medio de comunicación para describir las costumbres y tradiciones que compartimos, y a emplear las herramientas de sonido de la computadora.



### Desarrollo de la actividad

#### ¿Cómo lo haremos?

1. Organice al grupo en dos grandes equipos y trasládelos al patio.
2. Comente que cada equipo deberá formar las figuras que les indique; para ello todos deberán participar utilizando las partes del cuerpo.
3. Primero solicítele que formen el número "10"; verifique que ambos equipos hayan resuelto el ejercicio. Después indíqueles que formen la letra "A". Por último, pida que realicen un triángulo donde todos queden hombro con hombro. Sin que pierdan la posición, pregúnteles: ¿cuáles de nuestros sentidos ocupamos para ejecutar los diferentes ejercicios? Si sólo tuviéramos la vista, ¿podríamos haber realizado los ejercicios o necesitaríamos otro sentido? Si cerramos los ojos y ocupamos el sentido del oído, ¿podríamos realizar las actividades? La finalidad de la actividad es que identifiquen la relevancia de cada uno de los sentidos; en particular, el del oído. Permita que reflexionen sobre su importancia. Ahora pregunte, por ejemplo: si no oyéramos, ¿podríamos comunicarnos con los otros? ¿Podríamos bailar? ¿Comprenderíamos las indicaciones o los mensajes para realizar alguna tarea o actividad?
4. Después de reflexionar, ingresen al aula de medios. Pida a los alumnos que cierren los ojos. En silencio, imaginarán que están

escuchando su programa de radio favorito; deses un tiempo no mayor a tres minutos.

5. Al terminar, a manera de lluvia de ideas, pregunte qué elementos contiene el programa que imaginaron; registre en el pizarrón algunas de las participaciones de los alumnos.
6. A partir de lo que expresen, enumere las características de un programa de radio: nombre del programa, locutores, operadores, música y cápsulas informativas u otras que hayan mencionado.
7. Pregunte: ¿cómo piensan que se realiza un programa de radio? ¿Creen que es necesario planear quién habla, cuándo entra la música o si entra una llamada del público? Comenten la importancia de realizar un guión de radio antes de la grabación del programa o de salir al aire. Si lo desean, pueden escuchar un fragmento de un programa de radio.
8. ¡Manos a la obra! Forme equipos de cuatro integrantes. Explíqueles que realizarán un programa de radio utilizando la herramienta *Grabadora de sonidos* de la computadora. La temática puede ser, por ejemplo, "Costumbres y tradiciones del lugar donde vivo". Así, los equipos podrían hablar sobre cómo festejan el 15 de septiembre, el día de muertos o la fiesta de la comunidad.
9. Para desarrollar el programa, pida a los alumnos que exploren en internet ejemplos de cómo se elabora un guión o escaleta de radio. Compartan con el grupo algunos de sus hallazgos, como la manera de organizar el tiempo de intervención de los personajes, tipo de música o contenidos. Con base en estos comentarios, pregúnteles cómo tendrían que planear y organizar la programación. Registre las respuestas y, con base en ellas, construyan la estructura general del guión.
10. Solicite a los alumnos que, en un procesador de textos, escriban algunos de los elementos que conforman un guión de radio (entre otros: tema, nombre del programa, locutor, personajes invitados, música, fecha y duración del programa) y quiénes de los integrantes del equipo serán los responsables de cada sección. Observe las participaciones en cada equipo y orientelos en la elaboración del guión radiofónico.

11. Una vez que terminen, invítelos a ensayar para hacer los ajustes finales. Luego del ensayo, graben el programa empleando la computadora y su micrófono.

- Para grabar el programa, colocarán el puntero en el botón *Inicio* de la barra de tareas. Den clic en la opción *Todos los programas* y luego en *Accesorios*. De entre las opciones que se despliegan, den doble clic en *Grabadora de sonidos*.
- La grabación comienza al dar clic en el botón *Iniciar*, y se detiene dando clic en *Detener*. Cuando concluyan la grabación, den clic en el botón *Aceptar*.
- Pónganle un nombre al archivo y guárdelo en el escritorio de la computadora para que puedan localizarlo con faci-

dad. Si es posible, copien los archivos de todos los equipos en un mismo dispositivo de almacenamiento (USB, CD o DVD) para conformar su audioteca de programas.

12. ¡A disfrutar la radio! Permita que cada equipo presente su programa de radio ante los demás compañeros.
13. Los radioescuchas darán su opinión en relación con la claridad, calidad de la información presentada, efectos y creatividad.
14. Después de todas las presentaciones, reflexionen de manera grupal sobre la importancia de la radio como medio de información y comunicación para dar a conocer distintos temas de interés como, por ejemplo, los usos y costumbres de su comunidad.



Aprender  
con TIC



### Variantes de la actividad

#### ¿De qué manera lo puedo hacer en otro ciclo?

Para el primer ciclo, realice la dinámica propuesta en la actividad para reconocer la importancia de la escucha. Descargue el programa de radio *Frijoles saltarines* ([http://www.basica.primariatic.sep.gob.mx/descargas/familia/8\\_FAMILIA/4\\_LECTURA\\_Y\\_ESCRITURA/SEP/FRIJOLES\\_SALTARINES/013\\_El\\_miedo.mp3](http://www.basica.primariatic.sep.gob.mx/descargas/familia/8_FAMILIA/4_LECTURA_Y_ESCRITURA/SEP/FRIJOLES_SALTARINES/013_El_miedo.mp3)), reproduzca a sus alumnos y muéstreles imágenes de cabinas de radio. Al terminar, pregunte: ¿qué sonidos identificaron? ¿Saben qué es un locutor de radio? ¿Qué temas se trataron en el programa? ¿Qué fue lo que más les gustó? ¿Cómo son las cabinas de radio? Plantee otras preguntas que considere convenientes.

Con los alumnos del segundo ciclo, forme equipos para realizar el programa de radio y contar una historia. De igual manera, puede seleccionar una narración breve acerca de las celebraciones y costumbres de nuestros pueblos, e invitar a los niños a recrearla como si fuese un programa de radio. Después de ensayarlo, oriéntelos en el uso de la computadora para que graben su programa. Presenten las grabaciones ante el grupo y luego comenten qué les gustó de cada grabación: la claridad de la voz, el contenido o la creatividad al realizarla. Reflexionen acerca de la importancia de la radio como medio de información y comunicación.



### Vámonos entendiendo

#### ¿Qué necesito saber?

Las TIC son valiosas herramientas que ayudan a los alumnos: a construir su conocimiento de formas diferentes; a movilizar sus habilidades para comunicarse mediante el lenguaje oral y escrito; a desarrollar capacidades como la búsqueda y selección de información, análisis, síntesis, y reflexión, y a estimular su interés por observar, compartir e investigar mediante imágenes y sonidos.

Permita a los alumnos realizar algunas pruebas de grabación, para que descubran todos los efectos que pueden incluir. Recomiéndeles que usen un lenguaje claro y sencillo, que graben en un espacio libre de ruidos y que respeten el orden de quienes participan.

Si los alumnos desean incluir una canción en su programa, podrían tenerla grabada en un teléfono celular; cuando sea el momento de incluirla en la grabación, reproduzca (toda o un fragmento) con el altavoz activado; así quedará grabada junto con las voces. Quizá esto implique realizar varias pruebas para verificar el nivel de volumen, la cercanía al micrófono y el momento oportuno donde sonará la canción.

# Entré fábulas, leyendas y cuentos



## Aprender con TIC



### Correspondencia curricular

#### ¿Qué contenidos fortalece?

- Lenguaje materno, oral y escrito para comunicarse con claridad y fluidez, e interactuar en distintos contextos sociales y culturales (Español, tercer ciclo).
- Los recursos tecnológicos a su alcance como medios para comunicarse, obtener información y construir conocimiento (Tercer ciclo).



### Materiales

#### ¿Qué necesitamos?

Equipo de cómputo con bocinas, micrófono y conexión a internet; fábulas, leyendas y cuentos, cartulinas, lápices de colores y cinta adhesiva.



### Intención didáctica

#### ¿Qué aprenderemos?

A buscar y seleccionar en internet información sobre fábulas, leyendas o cuentos para identificar sus características, y a elaborar un video utilizando la computadora.



### Desarrollo de la actividad

#### ¿Cómo lo haremos?

1. Antes de la actividad, seleccione algunas fábulas, leyendas y cuentos de la biblioteca de aula; coloque los libros formando un abanico sobre una mesa o escritorio.
2. Organice a los alumnos en equipos de cuatro integrantes. Invítelos a ojear rápidamente los libros, para que elijan una narración de cada género que sea de su interés. Pídales que observen el título, el índice, las ilustraciones, etc. Destine un tiempo máximo de 10 minutos.
3. Para concluir esta primera parte de la actividad, pregúnteles de qué trata cada texto, quiénes son sus personajes principales, si las ilustraciones o fotos se relacionan con el título de la narrativa, qué frases son las que destacan y cómo termina la historia.
4. Ahora, solicite a cada equipo que comparta la lectura de los libros que seleccionaron. Al concluir, comenten brevemente en plenaria las características y diferencias que distinguen entre los géneros leídos. Para que logren identificar las características, estructura y diferencias de estos textos narrativos, guíe la participación de los alumnos preguntando, por ejemplo: ¿cuál es el título de la narración? ¿Qué tipos de personajes hay en ellas? ¿Cuál es la temática o el argumento? ¿Cuenta con un desenlace o final? Puede agregar las preguntas que considere necesarias.

5. Es momento que exploren en la red. Forme binas y acudan al aula de medios. Pregunte a los alumnos cómo pueden buscar narraciones en internet; escuche y registre algunas de las respuestas. Dé un tiempo de 10 minutos para que realicen la búsqueda en internet. Pida a algunos equipos que compartan sus hallazgos con el grupo.
6. Al terminar, el paso siguiente será la realización de un audiovisual empleando un programa de edición de video (por ejemplo, *Windows Movie Maker*), sobre el texto que previamente eligieron y analizaron.
7. Cámara... ¡acción! Pida a los equipos que, en el equipo de cómputo, creen una carpeta, la nombren y la guarden en el escritorio. Después, que busquen imágenes y música para representar los distintos fragmentos del texto, y que las descarguen en la carpeta que crearon.
8. ¡A escribir! Cada bina elaborará el guión para su video. Anímelos a que echen a volar su imaginación y creatividad. Es importante que los apoye en esta tarea. El guión debe contener ciertos elementos básicos, como la situación en donde se desenvuelve la historia (inicio, desarrollo y final), personajes y los parlamentos de cada uno, y, si la historia lo requiere, un relator que describa las situaciones y a los personajes. Comente que al redactar el guión deben utilizar signos de exclamación y de interrogación para hacer énfasis en los estados de ánimo y en el desarrollo de acciones.
9. Antes de realizar el video, los equipos leerán el guión en voz alta para detectar si es necesario hacer algunos ajustes. Cuando tengan la versión final, iniciarán la grabación en la computadora (que tendrá conectado el micrófono).
  - Den clic en el botón de inicio de la barra de tareas. Den clic en *Todos los programas*. Busquen el programa de edición de video y ejecútenlo dando un clic. Recomiende a los alumnos que exploren las herramientas con las que cuenta el programa.
  - Para iniciar la edición, importarán archivos desde la carpeta que crearon. Para ello, ubiquen el espacio *Tareas*, seleccionen *Importar* y den clic en *Imágenes*; en la pestaña *Examinar* busquen su carpeta e importen las imágenes que ilustran

## Entré fábulas, leyendas y cuentos

la fábula. Comente que realizarán el mismo procedimiento para importar los archivos de audio.

- Para armar el video, los alumnos colocarán las imágenes en la sección del guión gráfico: dan clic en la imagen y, sin soltar el botón, la arrastran hasta el lugar donde desean colocarla.
- En *Herramientas*, den clic en *Narrar escala de tiempo*. Ante el micrófono, lean en voz alta el fragmento del guión que corresponda.
- Continúen insertando las imágenes y los archivos de sonido. Una vez que terminen, pulsen el botón de reproducción y... ¡lista la primera versión del video! Invite a los equipos a que

intercambien consejos para que puedan realizar los ajustes necesarios.

10. Ahora sí, ya cuentan con la versión final del video. Solicite a cada equipo que lo presente al resto del grupo. Al terminar, los espectadores pueden preguntar sobre aspectos como: ¿cuál es el tema de la historia? ¿Qué tipo de personajes aparecen? ¿La historia tiene inicio, desarrollo y final? ¿Qué le agregarían? ¿Cuáles fueron las principales dificultades que enfrentaron al grabar el video? ¿Con qué otros dispositivos tecnológicos podrían realizar esta actividad? Si lo cree pertinente, incluya otras preguntas con base en las necesidades del grupo.



Aprender  
con TIC



### Variantes de la actividad

#### ¿De qué manera lo puedo hacer en otro ciclo?

Con los alumnos del primer ciclo pueden trabajar un solo género (fábula, leyenda o cuento) y después de leer los libros. Pregunte a los alumnos qué cambiarían de la narración. Luego, invítelos a dibujar en una cartulina la historia; incluyan los cambios que realizaron. Al finalizar, peguen su trabajo en una pared y realicen la presentación ante el grupo. Con esta actividad se pretende que los alumnos descubran juntos la variedad de historias que se pueden crear a partir de la modificación de una narración.

A los alumnos del segundo ciclo, organícelos para seleccionar un cuento de la biblioteca de aula y elaborar un guión para elaborar una presentación electrónica en la computadora (con un programa como *Power Point*, en el que la información se organiza en diapositivas). Los niños crearán una carpeta, la nombrarán y la guardarán en el escritorio. Después, en un procesador de textos (como *Word*), que escriban el cuento con los cambios que decidieron realizar. Con este material realizarán una presentación electrónica de su cuento. Para ello, seleccionarán la información que deberá aparecer en cada diapositiva y la complementarán con imágenes que se relacionen con la narración, descargadas de internet. En la última diapositiva no debe haber texto; sólo la imagen que represente el final. Guardarán su archivo en modo de presentación: dan clic en *Guardar como* y seleccionan la opción *Presentación* en *PowerPoint*. Por último, compartan y presenten sus producciones.



### Vámonos entendiendo

#### ¿Qué necesito saber?

La *fábula* es una historia breve, en la que un narrador cuenta los sucesos a los que se enfrentan los personajes, que suelen ser animales u objetos humanizados. Las fábulas son narraciones intemporales, aunque se escriben en determinado contexto. Finalizan con una moraleja o pauta de conducta.

La *leyenda* es una mezcla de hechos verídicos y hechos sobrenaturales. Suele desarrollarse en un lugar y tiempo de una comunidad. Presenta aspectos sobrenaturales, como milagros o criaturas de ultratumba, que forman parte de la visión del mundo propia de la comunidad en la que se origina la historia.

El *cuento* es una narración breve de hechos imaginarios, protagonizada por un grupo reducido de personajes y con un argumento sencillo.

El uso de las herramientas digitales propicia en los alumnos el disfrute de las narraciones a través de la creatividad al utilizar videos, juegos, dibujos, cuentos y canciones, que recrean su aprendizaje y favorecen una mayor apropiación de los conocimientos que tienen que ver con la narrativa del cuento y la fábula.

Al realizar los trabajos de narrativa en equipo con apoyo de las TIC, los alumnos se ven en la necesidad de interactuar para establecer acuerdos, comunicar ideas y construir argumentos, lo cual propicia el trabajo colaborativo y la construcción colectiva de conocimientos.

El programa de edición de video *Movie Maker* es parte de la paquetería básica del sistema operativo *Windows*. Si el equipo no cuenta con él, es necesario instalarlo (está disponible en: <http://windows.microsoft.com/es-es/windows-live/movie-maker>).

Para conocer más acerca del uso de las herramientas digitales, le invitamos consultar en internet:

- [http://www.eduteka.org/NarracionesDigitales\\_Educause.php](http://www.eduteka.org/NarracionesDigitales_Educause.php) (consulta: 5 de septiembre de 2014).



# La escuela en boca de todos



## Aprender con TIC



### Intención didáctica

#### ¿Qué aprenderemos?

A identificar las características de la noticia.



### Correspondencia curricular

#### ¿Qué contenidos fortalece?

- La organización de la información y el formato gráfico en las notas periodísticas (Español, segundo ciclo).
- Aprovecha los recursos tecnológicos a su alcance como medios para comunicarse, obtener información y construir conocimiento (Segundo ciclo).



### Materiales

#### ¿Qué necesitamos?

Periódicos (tantos ejemplares como equipos se organicen), hojas para rotafolios, marcadores de agua de diversos colores, cinta adhesiva, tijeras, cuadernos y lápices.



### Desarrollo de la actividad

#### ¿Cómo lo haremos?

1. Antes de la actividad, reúna algunos diarios locales y nacionales, de fechas recientes. Seleccione un par de notas periodísticas de su localidad que considere de interés para los alumnos (deportiva, científica, del estado del tiempo, etc.).
2. Para iniciar la actividad, mencione y comente brevemente las notas que seleccionó. Pregúnteles qué saben de esos hechos y qué piensan. Pídales que le digan si saben en qué parte del periódico las localizó.
3. Organice equipos de seis integrantes. Entregue a cada uno un ejemplar del mismo periódico. Solicíteles que los hojeen, que observen las imágenes o fotografías, que lean algunos encabezados y que identifiquen las secciones que los conforman. Invítelos a comentar en el equipo sus descubrimientos.
4. Al concluir, pida que compartan sus hallazgos. Reflexione con ellos sobre los elementos que identificaron en los diarios, y plantee preguntas como: ¿qué secciones identificaron? ¿Por qué creen que se organizan así? ¿Qué tipo de sucesos se narran en cada una de esas secciones? ¿A quiénes están dirigidas? ¿Qué imágenes presentan? En su opinión, ¿cuántas personas se enterarán de la información proporcionada por el diario? Comente que el periódico puede ser leído por una gran can-



idad de personas; esto lo hace un medio de comunicación de masas. El periódico se organiza en secciones específicas, como la deportiva, la cultural y otras, para satisfacer los gustos de los distintos tipos de lectores que lo adquieren a escala local o nacional.

5. Ahora pregunte a los alumnos: ¿qué sucesos del salón de clases o de la escuela podrían ser contados en un periódico? ¿Qué secciones conformarían este periódico? ¿Qué imágenes colocarían en él?
6. Con base en sus respuestas, invítelos a organizar su propio periódico. Las secciones serán las que acuerden en equipo: recreo, maestros, jardín escolar, actividades recreativas, eventos y ceremonias escolares, etcétera.
7. ¡Manos a la obra! Explíqueles que, en parejas o en tríos, deberán realizar un boceto de la publicación. Luego, seleccionar dos o tres sucesos relevantes del salón o de la escuela, que puedan darse a conocer o que ellos consideren una noticia relevante para escribirla. Apoye a los equipos en la elaboración de los periódicos: revise la ortografía, las imágenes seleccionadas, la organización o los títulos asignados a las noticias... Una vez concluidas sus noticias, procedan a recopiar los materiales necesarios para crear su periódico (papel para rotafolios, marcadores, etc.). Destine 30 minutos para que los alumnos se organicen y lo elaboren.



## La escuela en boca de todos

8. Una vez concluida la actividad, pida que cada equipo pegue el periódico en algún lugar visible del salón para compartir las noticias. Terminadas las exposiciones, cada equipo dirá por qué eligieron los sucesos redactados, qué quisieron contar de ellos y qué reacciones esperaban obtener de los lectores. Es un buen momento para retroalimentar el trabajo realizado resaltando la importancia del mensaje que se transmitió en las noticias.



### Variantes de la actividad

#### ¿De qué manera lo puedo hacer en otro ciclo?

Con los alumnos del primer ciclo, organizados en equipos, trabaje la actividad 3 de la ficha. Una vez que concluyan, seleccione cuentos cortos con personajes fantásticos y proporcione uno a cada equipo. Pídale que lo lean. Luego, en plenaria, pregunte: ¿cuáles son los personajes principales? ¿Qué acciones realizaron? ¿Qué fue lo que más les gustó? ¿Qué imágenes presentan? Puede incluir otras preguntas, de acuerdo con las necesidades de su grupo. La finalidad de esta actividad es que los alumnos logren percibir cómo está organizado el cuento, que describan las acciones que realizan los personajes y que identifiquen si la narración corresponde al título del cuento. Después, solicíteles que, a partir del cuento, generen secciones para elaborar un periódico infantil. Por último, cada equipo pegará su trabajo en algún lugar visible del salón y lo presentará al resto del grupo.

Con los alumnos de tercer ciclo, puede trabajar las actividades 1 a 5 de la ficha. Al término, organice binas y dirijase con ellos al aula de medios. Solicíteles que exploren en la red para hallar periódicos electrónicos. En plenaria, comenten: ¿qué diferencia hay entre los periódicos impresos y los electrónicos? ¿Cuál de los dos formatos les gustó más?, ¿por qué? ¿Qué sucesos se narran en las secciones de los periódicos? ¿Cómo se narran? ¿Qué se necesita para acceder al periódico impreso y al digital? ¿Qué necesitamos para elaborar un periódico digital?

Después de reflexionar, pídale que, en un procesador de textos, editen una noticia del algún tema que sea de su interés y que quieran dar a conocer. Coménteles que una de las ventajas de los periódicos virtuales es que las noticias pueden apreciarse a color, además de que se les puede anexar videos y enlaces que contribuyen con más información referente al tema. Recomiende que, para el diseño de la nota, aprovechen las herramientas del programa.

Al finalizar, los equipos compartirán sus trabajos; para ello, imprimirán sus noticias y las pegarán en un periódico mural de su salón de clases o de la escuela.



### Vámonos entendiendo

#### ¿Qué necesito saber?

La elaboración de un periódico escolar permite desarrollar en los alumnos sus capacidades de búsqueda de información y análisis crítico de su entorno; además, favorece su proceso de escritura para comunicar y organizar ideas e información sobre diversos temas.

El periódico escolar puede trabajarse en todas las asignaturas del currículo y en cualquiera de sus niveles educativos, ya que promueve que el estudiante sea el productor de su conocimiento. Se recomienda trabajarlo regularmente durante el ciclo escolar como una actividad integradora de conocimientos, de fácil acceso, de bajo costo, y que estimula el desarrollo de la creatividad y la expresión de ideas.

Si desean agregar enlaces a las noticias en un periódico electrónico, deben identificar páginas web confiables referentes al tema que están desarrollando (cuyo dominio sea *.edu*, *.org* o *.gob*). Para obtener más información, en algún buscador se teclea la frase o palabra relativa al tema. De entre las opciones que se despliegan, elijan alguna, entren al sitio y explórenlo; si les es de utilidad, copien su dirección electrónica: den clic con el botón derecho del ratón en la barra de direcciones (se seleccionará la dirección de la página); en el menú que se despliega, den clic en *Copiar*. En el documento de texto de la noticia, coloquen el cursor en el lugar donde desean ubicar el enlace dando clic derecho; en el menú, den clic en *Pegar*. De esta manera, al lector le bastará con colocar el puntero del ratón sobre el enlace, oprimir la tecla *Control* y al mismo tiempo dar clic para dirigirse al sitio web.

Para conocer más sobre cuentos cortos, le invitamos consultar en internet:

- <<http://www.losmejorescuentos.com/cuentos/fantasticos1625.php>> (consulta: 3 de septiembre de 2014).

Y acerca del periódico escolar:

- <<http://www.uhu.es/cine.educacion/periodico/3hacerperiodico.htm#documento>> (consulta: 3 de septiembre de 2014).



Aprender  
con TIC

# Para cuidarme y cuidar a mis compañeros, ¡precaución!



## Aprender con TIC



### Correspondencia curricular

#### ¿Qué contenidos fortalece?

- Reconoce la importancia de la prevención en el cuidado de la salud y la promoción de medidas que favorezcan el bienestar integral (Exploración de la naturaleza y la sociedad, segundo ciclo).
- Promueve y asume el cuidado de la salud y del ambiente como condiciones que favorecen un estilo de vida activo y saludable (Exploración de la naturaleza y la sociedad, segundo ciclo).



### Materiales

#### ¿Qué necesitamos?

Computadora con conexión a internet, dispositivo de almacenamiento electrónico (DVD o memoria USB), hojas para rotafolios, plumones, revistas, tijeras y pegamento.



### Intención didáctica

#### ¿Qué aprenderemos?

A identificar medidas preventivas para el cuidado de nosotros mismos y de nuestros compañeros en la escuela y en el hogar, y a buscar y seleccionar información de textos electrónicos.



### Desarrollo de la actividad

#### ¿Cómo lo haremos?

1. Antes de las actividades, narre una anécdota relacionada con situaciones de riesgo. Luego, reflexione con los alumnos acerca de las causas y las posibilidades de haberlas prevenido.
2. Pregúnteles quién se ha encontrado en alguna situación de riesgo, ya sea en el hogar o en la escuela. Comenten acerca de las medidas y precauciones que podrían haberlas evitado.
3. Para conocer más sobre el tema, organice a los alumnos en binas e invítelos al aula de medios. Asigne un equipo de cómputo a cada equipo, y solicíteles que ingresen a los siguientes sitios electrónicos para leer los textos que ahí aparecen:
  - “La niña que no le temía a nada” (<[http://www.primariatic.sep.gob.mx/descargas/coleccion/proyectos/SEPIENSA\\_conectate\\_y\\_aprende/contenidos/2004/p\\_valen/valen\\_1.htm](http://www.primariatic.sep.gob.mx/descargas/coleccion/proyectos/SEPIENSA_conectate_y_aprende/contenidos/2004/p_valen/valen_1.htm)>).
  - “El suceso lamentable” (<[http://www.primariatic.sep.gob.mx/descargas/coleccion/proyectos/SEPIENSA\\_conectate\\_y\\_aprende/contenidos/2006/f\\_acciYcurioso/accidYcurioso\\_2.htm](http://www.primariatic.sep.gob.mx/descargas/coleccion/proyectos/SEPIENSA_conectate_y_aprende/contenidos/2006/f_acciYcurioso/accidYcurioso_2.htm)>).
  - “Vacaciones y accidentes infantiles en el hogar” (<[http://www.primariatic.sep.gob.mx/descargas/coleccion/proyectos/SEPIENSA\\_conectate\\_y\\_aprende/contenidos/2006/pym\\_accidentes/accidentes.htm](http://www.primariatic.sep.gob.mx/descargas/coleccion/proyectos/SEPIENSA_conectate_y_aprende/contenidos/2006/pym_accidentes/accidentes.htm)>).



- “La educación vial” (<[http://www.primariatic.sep.gob.mx/descargas/coleccion/proyectos/SEPIENSA\\_conectate\\_y\\_aprende/contenidos/2006/f\\_educavial/educaVial\\_1.htm](http://www.primariatic.sep.gob.mx/descargas/coleccion/proyectos/SEPIENSA_conectate_y_aprende/contenidos/2006/f_educavial/educaVial_1.htm)>).
  - “Por qué no me dejan en paz” (<[http://www.primariatic.sep.gob.mx/descargas/coleccion/proyectos/SEPIENSA\\_conectate\\_y\\_aprende/contenidos/2006/p\\_derechos/interiores/alejandro/alejandro.html](http://www.primariatic.sep.gob.mx/descargas/coleccion/proyectos/SEPIENSA_conectate_y_aprende/contenidos/2006/p_derechos/interiores/alejandro/alejandro.html)>).
  - “Siempre me echan la culpa” (<[http://www.primariatic.sep.gob.mx/descargas/coleccion/proyectos/SEPIENSA\\_conectate\\_y\\_aprende/contenidos/2006/p\\_derechos/interiores/laura/laura.html](http://www.primariatic.sep.gob.mx/descargas/coleccion/proyectos/SEPIENSA_conectate_y_aprende/contenidos/2006/p_derechos/interiores/laura/laura.html)>).
4. Cuando concluyan la lectura, dé tiempo suficiente a los alumnos para que registren en un documento de texto las situaciones de riesgo en el hogar y en la escuela que identificaron, y las medidas para prevenirlas. Posteriormente, en plenaria, pregunte: ¿qué tipos de riesgos identificaron? ¿Qué situaciones peligrosas propiciaron un accidente? ¿En qué lugares es más frecuente que se presenten accidentes (cocina, patio, aula...)? ¿Qué conductas riesgosas identificaron? ¿Cuáles son las medidas de prevención? Puede incluir otras preguntas, de acuerdo con las necesidades del grupo. Es importante que guíe la participación de los alumnos para que identifiquen que no sólo las situaciones de riesgo son aquellas que tienen que ver con accidentes, sino también las que se relacionan con la conducta de las personas (violencia, adicciones, etc.), y que sus consecuencias pueden ser graves



**Aprender  
con TIC**

- Al terminar, pídeles que usen el procesador de textos para elaborar un tríptico o folleto informativo, en el que presentarán algunas de las situaciones de riesgo identificadas en el texto y que se relacionen con su vida cotidiana (en la casa y en la escuela), así como las medidas de prevención correspondientes. Destine tiempo suficiente para la tarea.
- Después, las binas intercambiarán sus producciones, para recibir retroalimentación y realizar los ajustes necesarios.
- Invite a cada bina a colocar la versión final de su tríptico o folleto en una pared a la que le pueden denominar “El muro de la información”, para que el resto del grupo pueda leer y apreciar los trabajos realizados. Con esta actividad se pretende que los alumnos, reflexionen ante situaciones de riesgo que pueden presentarse en la vida cotidiana y la manera de prevenirlas.



## Variantes de la actividad

### ¿De qué manera lo puedo hacer en otro ciclo?

Organice a los alumnos del primer ciclo en equipos de cuatro integrantes y realice las actividades 1 a 4 de la ficha. Después, invítelos a diseñar un cartel escolar en relación con las situaciones de riesgo. Muéstreles algunos ejemplos de carteles y explíqueles que son un material gráfico que transmite un mensaje con imágenes que causan impacto y textos breves; cumplen una función informativa y sirven para captar la atención de las personas. Para lograrlo, deben ser visibles desde grandes distancias.

Pida que redacten un texto corto, con un mensaje sencillo y claro, el cual deberá contar con un título; el pie del cartel deberá dar detalles sobre la información que difundirán. Pueden utilizar hojas para rotafolios, plumones, recortes de revistas e imágenes de internet adecuadas al tema del cartel.

Peguen sus producciones en la pared e invítelos a comentar su mensaje en el grupo. Pregunte: ¿qué mensaje pretenden dar a conocer? ¿Qué fue lo que los motivó a escoger el tema? ¿Por qué consideran importante difundirlo entre la comunidad escolar? Concluida la actividad, solicíteles que coloquen sus carteles en lugares estratégicos de la escuela para que toda la comunidad escolar esté informada.

Con los alumnos del tercer ciclo, forme equipos de cuatro integrantes y trabaje con las actividades 1 a 3. En plenaria, en una lluvia de ideas, pida a los alumnos que identifiquen las situaciones de riesgo que se pueden presentar en su escuela; regístrelas en el pizarrón. Al término, explíqueles que, con base en ellas, diseñarán un plan de contingencia y prepararán un simulacro para alguno de los riesgos mencionados. Con este tipo de actividades se propicia que los alumnos reflexionen acerca de las medidas de atención para enfrentar los riesgos. Si lo considera pertinente, pida a los alumnos que graben en video los simulacros con la cámara de un teléfono celular, y que después los guarden en un DVD o una memoria USB para que conformen su videoteca.



## Vámonos entendiendo

### ¿Qué necesito saber?

La prevención es la mejor estrategia para garantizar la seguridad de los alumnos, tanto en la casa como en la escuela; implica anticipar situaciones de riesgo para eliminar las causas que pueden provocarlas. Por esta razón, es importante promover una cultura orientada a fortalecer los factores de protección que permitan la anticipación, la atención y la superación de situaciones que puedan atentar contra el desarrollo integral y armónico de los estudiantes, y que vayan en detrimento de sus capacidades y de su aprendizaje.

El uso de las TIC fortalece el aprendizaje individual y colectivo de los alumnos. Estas herramientas coadyuvan al desarrollo de las habilidades de búsqueda, selección, procesamiento, reflexión y comunicación de la información.

Para conocer más sobre carteles escolares, le invitamos a que consulte en internet:

- <<http://es.slideshare.net/lssabelisting/cmo-elaborar-un-cartel>> (consulta: 14 de septiembre de 2014).
- <<http://es.wikihow.com/hacer-carteles>> (consulta: 14 de septiembre de 2014).

Y acerca de simulacros:

- <<http://www.nl.gob.mx/guiaparasimulacros.pdf>> (consulta: 14 de septiembre de 2014).

# Encontremos el camino correcto



## Aprender con TIC



### Correspondencia curricular

#### ¿Qué contenidos fortalece?

- La calculadora como medio para movilizar el pensamiento lógico-matemático de manera simple (Matemáticas, tercer ciclo).



### Materiales

#### ¿Qué necesitamos?

Equipos de cómputo, impresora, un paliacate, hojas blancas y calculadoras (una por equipo).



### Intención didáctica

#### ¿Qué aprenderemos?

A elaborar recorridos de manera gráfica, utilizando operaciones matemáticas (adición, sustracción, multiplicación o división), con ayuda de la calculadora.



### Desarrollo de la actividad

#### ¿Cómo lo haremos?

1. Antes de la actividad, imprima la cuadrícula del anexo 1 (una por equipo). En un procesador de textos o en una hoja electrónica de cálculo, elabore una cuadrícula similar a la del anexo (con 14 filas y 14 columnas), e imprima una por equipo.
2. Invite a un voluntario a pasar al frente. Dígame que le ayudará a realizar un acto “muy peligroso”, con los ojos vendados. Pídale que observe “por última vez” la ubicación de sus compañeros en el salón, de los muebles y todo aquello que le sea útil para “salvar su vida” al recorrer el salón sin ver.
3. Cúbrale los ojos con el paliacate. Entregue una pelota a uno de los alumnos para que la coloque en alguna parte del salón, alejada del “sentenciado”. Comente a “la víctima” que alguien colocó una pelota en alguna parte del salón y que si quiere “sobrevivir”, deberá hallarla con los ojos vendados. Para ello seguirá las instrucciones de sus compañeros, quienes podrán decirle un número de pasos para avanzar y el lado hacia el que deberá caminar (derecha, izquierda) o una referencia específica (por ejemplo: la banca de Juan, la mesa del maestro, la mochila de Bety...).
4. Inicie la actividad y solicite a los alumnos (uno a la vez) que le proporcionen indicaciones a su compañero para llegar al objeto; por ejemplo: “Dos pasos a la derecha”, “De frente hacia el

lugar de Ale” o “A un lado del escritorio, junto a la torta de Alvarito”. Procure que un compañero lo acompañe en su recorrido para evitar algún accidente.

5. Al llegar, y sin quitarse el paliacate, pregúntele: “¿En qué parte del salón estás? ¿Cómo lo sabes? ¿Qué hay a tu alrededor?” Exhórtelo a nombrar algunas referencias con las que se guió para llegar a la pelota. Quítele el paliacate y pídale que diga cómo se sintió durante el trayecto y qué le ayudó a llegar a la pelota.
6. En plenaria, comente a los alumnos que su compañero, además de las indicaciones que le dieron, recordó algunas referencias para suponer por dónde estaba. Puso en marcha su imaginación espacial al trasladarse y formar en su mente un plano de su ubicación en el salón.
7. Ahora, todo el grupo trazará, en una hoja blanca, un croquis del recorrido realizado por su compañero, desde el inicio hasta hallar la pelota. Pida que tracen claramente la trayectoria y algunas referencias para identificar el camino. Al concluir, invítelos a pegar las hojas en una pared para que las comparen. Solicite que le digan qué otro recorrido podría haber seguido “la víctima” para llegar a la pelota.
8. Mencione que esta tarea fue fácil; enseguida les encargará una difícil. El reto será trazar un camino para llegar a una meta. Para lograrlo, deberán seguir las indicaciones o referencias marcadas en una cuadrícula. Organice equipos de cuatro integrantes; pídeles que preparen sus calculadoras.
9. Entregue a cada equipo una copia del anexo 1. Explíqueles que deberán hallar y trazar el trayecto correcto entre el 2 (la salida) y el 100 (la meta). Deberán avanzar usando las referencias anotadas en los cuadritos, que son números con algún signo de operación (+25, +.25; etc.). Partirán de la salida y avanzarán de una referencia a otra sumando, restando, multiplicando o dividiendo (de acuerdo con la operación indicada) hasta llegar a 100. Al trazar la ruta no deben pasar dos veces por un mismo número ni por un mismo punto, ni avanzar en diagonal. Por ejemplo, si 4 es la salida y 100 la meta (véase la figura), el



## Encontremos el camino correcto

trayecto puede ser:  $4 + 8 \times 6 \div 12 - 1 + 35 \div 4 \times 9 + 10 = 100$ , pero no se puede repetir el (+8) u otro de la ruta para llegar a la meta.

10. Cuando cada equipo termine de trazar su ruta, pegará la hoja en el pizarrón, para contrastar sus resultados con los de sus compañeros. Pregunte: ¿todos dibujaron misma ruta? ¿Cuál es la ruta más directa y cuál la más larga? ¿Qué hicieron para descubrir la ruta? ¿Cómo utilizar la calculadora para encontrar la ruta? ¿Qué pasa cuando multiplican un número decimal por un entero, o viceversa? ¿Qué sucede al dividir entre un número decimal? ¿En qué consiste una trayectoria?
11. Como cierre de la actividad, invítelos a elaborar su propio “Laberinto de números”, para compartirlo y jugar con sus compañeros, con apoyo de la calculadora. En él deben señalar la salida y la meta con los números y signos correspondientes; asimismo, colocar las referencias (es decir, los números que, sumados, restados, multiplicados o divididos, les servirán para llegar a la meta). Anímelos a crear distintas rutas para llegar a la meta; quizá en un inicio con números enteros y después con decimales. Recuérdeles que también pueden colocar otras referencias que no conduzcan a la meta.



### Vámonos entendiendo

#### ¿Qué necesito saber?

Implementar en el aula este tipo de ejercicios matemáticos, favorece en los alumnos el razonamiento lógico-matemático, desarrolla habilidades espaciales y temporales que les permiten avanzar en la construcción de nociones matemáticas más complejas para crear sus propios juicios y expresarlos de diversas maneras en situaciones de su vida cotidiana. Asimismo, habilidades para comunicarse y aprender a través del lenguaje oral y escrito al desarrollar capacidades como análisis, síntesis y reflexión, y su interés por observar.

Al contrario de la visión que se tiene acerca del uso de la calculadora en la escuela (creer que no favorece el aprendizaje de las operaciones básicas de la aritmética), es importante considerar que su manejo facilita a los alumnos encontrar regularidades en el comportamiento numérico entre los resultados, con distintas operaciones aritméticas y sus propiedades; esto se debe a la rapidez del procesamiento. Además, el uso de la calculadora permite ejercitar determinados cálculos, lo cual favorece la selección de estrategias. Así, el alumno se apropia del sistema de numeración con más rapidez.

Por otra parte, los laberintos numéricos son un complemento ideal para el uso de la calculadora, pues son una herramienta de diagnóstico eficaz para detectar la rapidez del aprendizaje, y para favorecer el desarrollo de habilidades de percepción y de toma de decisiones ante una situación con operadores aritméticos.

Para saber más acerca del uso didáctico de la calculadora, le invitamos a consultar en internet:

- <http://www.uruguayeduca.edu.uy/Portal.Base/Web/VerContenido.aspx?ID=207516> (consulta: 22 de septiembre de 2014).
- [http://www.udg.edu/portals/88/santalo/l libre\\_homenatge/la\\_calculadora\\_como\\_recurso\\_didactico\\_paper97.pdf](http://www.udg.edu/portals/88/santalo/l libre_homenatge/la_calculadora_como_recurso_didactico_paper97.pdf) (consulta: 22 de septiembre de 2014).

Y si desea conocer más juegos con calculadora:

- <http://www.matematicasdivertidas.com/Juegos%20con%20Calculadora/juegos%20con%20calculadora.html> (consulta: 22 de septiembre de 2014).



**Aprender  
con TIC**



### Variantes de la actividad

#### ¿De qué manera lo puedo hacer en otro ciclo?

Con alumnos del primer ciclo, forme equipos de cuatro integrantes e invítelos a jugar “Tripas de gato”, que consiste en colocar números del 1 al 10 (o más), de forma desordenada, en una hoja blanca y unirlos de forma consecutiva del primero al último, pero sin cruzar ni tocar ninguna línea trazada previamente. El último número (meta) dependerá del nivel de dominio de la cardinalidad y ordinalidad numérica de los alumnos. La serie puede colocarse de 2 en 2 (2, 4, 6,...) o de tres en tres (3, 6, 9,...); los niños, con apoyo de la calculadora, podrán sumar para encontrar el número que sigue dentro de la serie.

Los alumnos del segundo ciclo pueden trabajar las mismas actividades, sólo que para el “Laberinto de números” podrían utilizarse únicamente dos operaciones (suma y resta, multiplicación o división, suma y división, etc.) con enteros; o bien, sólo números pares o impares.



## Imágenes escondidas

Aprender  
con TICCorrespondencia  
curricular

## ¿Qué contenidos fortalece?

- Forma, espacio y medida: Ubicación. Descripción de figuras geométricas elementales desde distintas perspectivas (Matemáticas, primer ciclo).



## Materiales

## ¿Qué necesitamos?

Un tangram para cada tres alumnos, computadoras, cañón y acceso a internet.



## Intención didáctica

## ¿Qué aprenderemos?

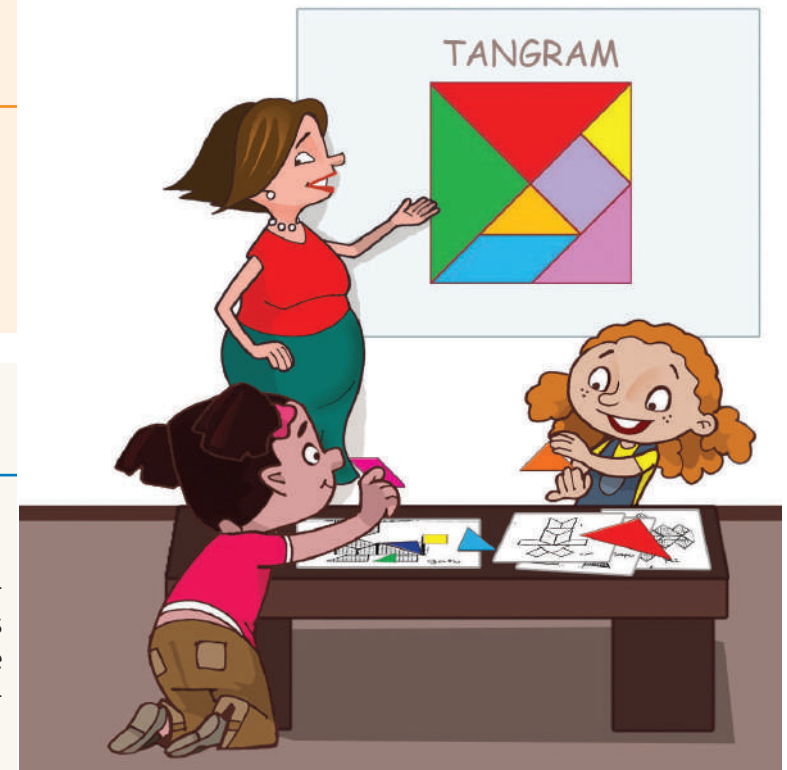
A construir objetos y figuras geométricas tomando en cuenta sus características.



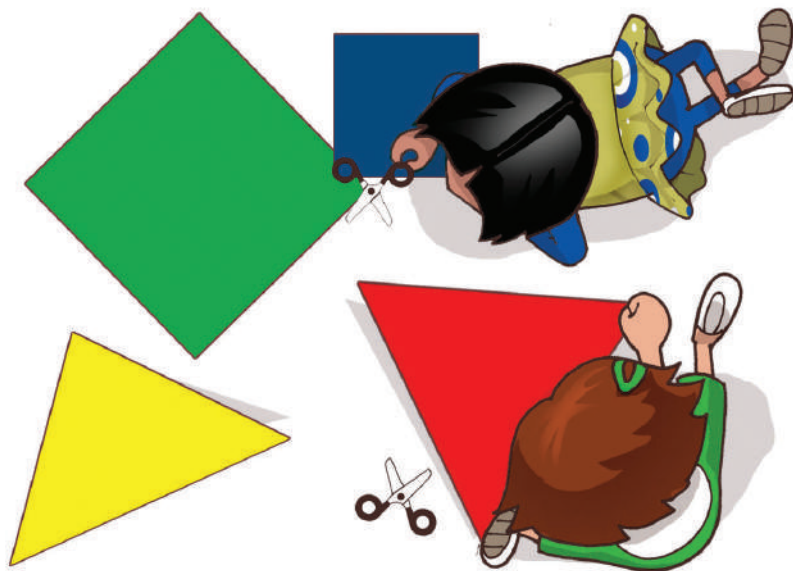
## Desarrollo de la actividad

## ¿Cómo lo haremos?

1. Antes de la actividad, busque y seleccione un tangram en internet para proyectarlo a los niños (consulte la sección “Vámonos entendiendo”, en esta ficha). Procure seleccionar uno que se ajuste a las características de los alumnos. (No olvide explorarlo previamente para conocer su manejo.)
2. Organice al grupo en equipos de tres integrantes. Entréguele a cada uno un tangram. Pídales que separen las figuras con tres lados y las figuras con cuatro lados. Pregúnteles cómo se llaman las figuras de tres lados y las de cuatro lados.
3. Invítelos a formar dos imágenes con ellos (animales, otra figura geométrica, casas, etc.): una, usando sólo triángulos, y otra, con las piezas de cuatro lados (el cuadrado y el romboide). En un segundo momento, pídale que formen una sola imagen con ambos tipos de figuras y con la cantidad de piezas que quieran. Pregúnteles si con los triángulos pueden formar figuras de cuatro lados y viceversa.
4. Muéstreles el procedimiento para conectarse a internet y entrar al juego de tangram que seleccionó; invítelos a que hagan lo mismo. Active el tangram y muéstreles cómo manejarlo.
5. Mencione que ahora van a utilizar todas las piezas para armar figuras. Pida a algunos voluntarios que pasen a acomodar las piezas del tangram que se están proyectando, mientras el resto del grupo lo hace en los demás equipos. Ayúdelos dándoles pistas.
6. Al terminar cada imagen, pregunte al grupo qué dificultades tuvieron para formarlas, qué soluciones dieron para superarlas, qué les gustó, y qué hacer para formar más rápido y mejor cada imagen.
7. Como cierre, invítelos a visitar otros sitios con tangram para explorarlos y seleccionar los que consideren más apropiados para ellos. Manténgase atento a las dudas de los equipos y a su elección para verificar los criterios que emplearon y fortalecerlos o cuestionarlos cuando sea necesario.



# Imágenes escondidas\*



## Vámonos entendiendo

### ¿Qué necesito saber?

El tangram es un rompecabezas, probablemente de origen chino, compuesto de siete figuras geométricas con el que se pueden formar distintas figuras. Más allá de constituir un juego, el tangram es un recurso didáctico que favorece el desarrollo de distintas habilidades cognitivas relacionadas con la geometría (en especial, con la imaginación espacial). Puede ser utilizado en los distintos grados de educación básica, graduando su uso para permitir a los más pequeños acercarse a la geometría de una forma divertida pero retadora, y a los mayores, desarrollar estrategias que vayan desde el conocimiento de las piezas, la cantidad de lados, de ángulos, hasta la obtención de su área o simplemente como juego.

Para trabajarlo con los alumnos del primer ciclo, procure elegir una página que les dé la posibilidad de colocar las piezas del tangram sobre una silueta de la imagen que se va a formar. Se trata de que todos lleguen a una solución y que comparen los resultados, pero sin fomentar la competencia entre ellos.

Para acceder a juegos de tangram y conocer más sobre sus posibilidades didácticas, le invitamos a consultar en internet:

- <<http://elclubdelamatematica.blogspot.mx/2010/06/el-tangram.html>> (consulta: 23 de septiembre de 2014).
- <<http://www.matemath.com/juegos1.php?cadena=1-3>> (consulta: 23 de septiembre de 2014).
- <<http://www.elpatinete.com/juegos/tangram-juegos-educativos-infantiles-para-ninos.html>> (consulta: 23 de septiembre de 2014).



## Variantes de la actividad

### ¿De qué manera lo puedo hacer en otro ciclo?

Con los mismos niños de primer ciclo, puede elaborar triángulos y cuadriláteros gigantes de colores distintos; colóquelo en el piso y jueguen a “¡Lluvia en...!”. Los alumnos serán flores sedientas y deberán correr hacia las figuras donde cae la lluvia cuando usted lo indique; por ejemplo, cuando diga: “¡Lluvia en las figuras con cuatro lados!” o “¡Lluvia en el triángulo rojo!”. Los niños permanecerán en las figuras que vayan ocupando hasta que todas estén ocupadas o no quede ningún participante libre. Al concluir, invítelos a buscar en internet algún juego en el que se describan las figuras geométricas para que lo jueguen como cierre de las actividades.

A los alumnos de segundo y tercer ciclos puede solicitarles la elaboración de figuras con algunas piezas del tangram, e incrementar el grado de dificultad al solicitarles que utilicen las siete piezas que lo conforman. En el caso de los alumnos de tercer ciclo, puede pedirles que busquen en internet el origen del tangram y luego que armen figuras específicas, como animales, objetos, personas, etcétera.



## Aprender con TIC

\* Adaptado de: SEP, (2011), *Propuestas didácticas para desarrollar las Líneas de Trabajo del Programa Escuelas de Tiempo Completo. Educación preescolar*, México, D.F.



## Aprender con TIC



### Correspondencia curricular

#### ¿Qué contenidos fortalece?

- Comprende la relación entre imagen y texto (Español, segundo ciclo).



### Materiales

#### ¿Qué necesitamos?

Libros de leyendas de las bibliotecas escolar y de aula, computadoras, cañón y el programa de dibujo *Microsoft Paint*.



### Intención didáctica

#### ¿Qué aprenderemos?

A utilizar textos diversos en actividades guiadas o por iniciativa propia, y a identificar para qué sirven.



### Desarrollo de la actividad

#### ¿Cómo lo haremos?

1. Busque en internet el video de alguna leyenda para niños en español; por ejemplo, *La leyenda de los animales y el fuego* o *La leyenda del conejo y la luna* (<<http://www.youtube.com/watch?v=pF5nGeNurk>> y <<http://www.youtube.com/watch?v=emlkayWW5a8&feature=related>>, respectivamente, consulta: 23 de septiembre de 2014; ambos puede descargarlos con el programa gratuito *aTube Catcher*) y proyéctelo al grupo.
2. Después de la proyección, comente con ellos: ¿qué les gustó de la leyenda? ¿De qué trató? ¿Qué personajes aparecen? ¿Cuál les agradó más?, ¿por qué?
3. De acuerdo con el número de alumnos y computadoras de las que disponga, solicíteles que formen equipos para dibujar en ellas lo que más les gustó de la leyenda. Para ello usarán el programa para dibujo *Paint*.
4. Invite a algunos niños a utilizar la computadora para que sigan las indicaciones que usted dé para ingresar al programa. La idea es crear seguridad en los niños con el apoyo que usted les brinde, y que, aun sin conocer cabalmente el procedimiento, también alienten a sus compañeros a seguir las indicaciones.
5. Ahora van a ilustrar la leyenda que vieron. Una vez que ingresen a *Paint*, exploren las herramientas cuyos botones se encuentran arriba del área de dibujo. Enséñeles, por ejemplo, la manera de trazar alguna de las figuras del menú *Formas*, darle color a las líneas o llenar de color las figuras. También muéstrelas cómo hacer trazos a mano, borrar, cambiar el grosor de las líneas o escribir. Recuérdeles que siempre deberán elegir la herramienta apropiada en el menú *Herramientas*. Para aplicar un color, deberán seleccionarlo en la paleta de colores (*Colores*). Invítelos a que todos pasen en orden a realizar algunos ejemplos.
6. Mientras ilustran la leyenda, promueva el intercambio de comentarios sobre las funciones del programa para encontrar en colectivo nuevas estrategias de uso.



# ¡A dibujar con la computadora!\*

- Al terminar su trabajo, muéstrelas cómo guardarlo para conservarlo o compartirlo posteriormente.
- En sesión plenaria comente con los alumnos: ¿qué dibujaron?, ¿por qué? ¿Qué parte de la leyenda es? También rescate sus experiencias acerca del programa de dibujo: ¿cómo hicieron su dibujo? ¿Qué herramientas descubrieron para hacerlo? ¿Cómo funcionan? ¿Qué les gustó de la actividad?
- Al final, permítales explorar libremente las herramientas del programa y la biblioteca de aula. Apóyelos y resuelva sus dudas.



## Vámonos entendiendo

### ¿Qué necesito saber?

El valor motivacional de las imágenes las hace un instrumento que facilita la comprensión y propicia el aprendizaje de temas o conceptos diversos. En el caso de la lectura, el libro álbum para generar textos orales y escritos constituye una estrategia de enseñanza-aprendizaje para desarrollar la organización de ideas y fortalecer la escritura en los alumnos. La imagen, como recurso didáctico, activa los conocimientos previos, relaciona conceptos con la vida real, favorece la comprensión de distintas temáticas, y entabla una comunicación con lo aprendido y ayuda a retenerlo. Para promover la comprensión, es importante guiar la lectura de las imágenes a partir de preguntas que estimulen la descripción, así como la formulación de inferencias, hipótesis y relaciones entre conceptos.

Por otra parte, el dibujo y la ilustración permiten a los alumnos hacer una interpretación de conceptos e ideas, y al mismo tiempo los invita a construir argumentos gráficos que les permitan representarlos. En este sentido, es un recurso de evaluación que favorece la elaboración de razonamientos para explicar las imágenes diseñadas o recuperadas de algún programa informático de diseño, o de alguna página de internet. Así, además de motivar la creatividad, enriquecen la comunicación visual y discursiva de quienes hacen uso de este recurso. En el caso de la ilustración de narraciones por medio de un programa de dibujo en computadora, se favorece el desarrollo de habilidades digitales al propiciar el uso de sus herramientas de diseño; esto permite a los alumnos desarrollar su creatividad en asociación con el uso de un instrumento digital.

Para profundizar en el tema, le invitamos a consultar en internet:

- <<http://artesvisuales31.blogspot.mx/2007/09/aprender-con-imagenes.html>> (consulta: 23 de septiembre de 2014).
- <[http://es.slideshare.net/becquerpozo/planificacin-didctica-2-ao-actualizacin?next\\_slideshow=1](http://es.slideshare.net/becquerpozo/planificacin-didctica-2-ao-actualizacin?next_slideshow=1)> (consulta: 23 de septiembre de 2014).

Y para conocer más acerca del programa *Paint*:

- <<http://windows.microsoft.com/es-ES/windows7/Using-Paint>> (consulta: 23 de septiembre de 2014).



## Aprender con TIC

\* Adaptado de: SEP, (2011), *Propuestas didácticas para desarrollar las Líneas de Trabajo del Programa Escuelas de Tiempo Completo*. Educación preescolar, México, D.F.



## Variantes de la actividad

### ¿De qué manera lo puedo hacer en otro ciclo?

Para los alumnos de segundo ciclo, seleccione una leyenda en los libros de las bibliotecas de aula o escolar con imágenes sencillas. Nárrelo sin mostrarles las ilustraciones a los alumnos. O bien, reproduzca en la grabadora un cuento de la serie “Un sillón para el rincón”. Pida que se pongan cómodos para escucharlo. Al concluir, comente con ellos: ¿qué les gustó de la leyenda? ¿Qué creen que es verdad y qué no? ¿Qué personajes aparecen? ¿Cuál les agradó más?, ¿por qué? Forme binas e invítelas a buscar en internet figuras que se relacionen con la leyenda. Abra *PowerPoint* y solicíteles que inserten algunas de las figuras encontradas para ilustrar la leyenda y colocar frases que los orienten para narrar oralmente la leyenda. Propóngales que muestren su presentación electrónica al resto del grupo.

A los alumnos de tercer ciclo puede solicitarles que, además de buscar en internet las imágenes, elaboren con ellas una historieta con *PowerPoint* o *Word*, para imprimirlo –previa revisión del grupo– y conformar un banco electrónico e impreso de narraciones.



## ¡Hagamos una película!

Aprender  
con TICCorrespondencia  
curricular

## ¿Qué contenidos fortalece?

- Artes visuales: Comunicación de ideas y sensaciones mediante la creación de un producto visual que represente una experiencia personal. (Educación artística, tercer ciclo).



## Materiales

## ¿Qué necesitamos?

Computadora, cañón, pantalla, bocinas, una cámara fotográfica (o teléfono celular con cámara) por equipo, cable para descargar las fotografías a la computadora y programa para crear películas, como *Movie Maker* (si no está disponible en la computadora, puede descargarse de internet: <<http://explore.live.com/windows-live-essentials>> u otro.



## Intención didáctica

## ¿Qué aprenderemos?

A expresar ideas, sentimientos y fantasías mediante la creación de representaciones visuales, usando técnicas y materiales variados.



## Desarrollo de la actividad

## ¿Cómo lo haremos?

1. Antes de la actividad, solicite a algunos padres de familia que le apoyen con una cámara digital o teléfono celular con cámara para realizar una sesión de fotografía con sus niños.
2. En equipos, pídale a quienes traen teléfono celular que identifiquen y activen la aplicación de cámara, para tenerlo listo al iniciar la sesión fotográfica.
3. Invite a los niños a realizar un recorrido por el jardín escolar o un espacio semejante con sus cámaras y organícelos para que tomen fotografías de aquello que les guste o de sí mismos. Procure que durante el recorrido todos compartan el dispositivo para tomar fotografías.
4. Al volver al salón, cada equipo revisará las fotografías que tomaron y comentarán cuáles les gustan y por qué.
5. Organícelos para que seleccionen las fotografías con las que les gustaría hacer un video y que las descarguen en la computadora; oriéntelos para que lo hagan en la carpeta *Imágenes*.
6. Invite a los niños a realizar una película con sus fotografías. Muéstreles cómo ingresar a *Movie Maker* (o al programa con que cuenten) e indíqueles cómo agregar una a una las fotogra-



fías que eligieron. Organicen las imágenes: con el puntero del ratón, seleccionen la fotografía que desean mover y colóquenla en el lugar deseado.

7. Cuando terminen de organizar las fotografías, agreguen música y algunos efectos. Procure mostrar los procedimientos proyectándolos con el cañón en una pantalla, con apoyo de uno o varios alumnos para que el grupo vea dónde se encuentran los distintos menús para aplicar los efectos.
8. Pídale que revisen su película y, si es necesario, que realicen los cambios para que quede como quieren. Al concluir, organice con los equipos la presentación de sus trabajos. Antes de apagar el equipo, recuérdelos guardar su trabajo en la opción *Guardar película*, que se encuentra en la barra de herramientas.
9. Como conclusión, pregúnteles: ¿qué les gustó de la actividad? ¿Qué tipo de película les gustaría realizar? ¿Podrían utilizar algún otro dispositivo?, ¿cuál?

## ¡Hagamos una película!



## Variantes de la actividad

## ¿De qué manera lo puedo hacer en otro ciclo?

Con alumnos del primer ciclo, realice un recorrido por algún lugar de interés de la localidad para grabarlo en video. Durante el trayecto, los alumnos pueden preguntar a distintas personas cómo se llama el lugar, qué se hace allí, quiénes trabajan o habitan en ese lugar, qué eventos de interés han sucedido... Algún padre de familia puede acompañarlos para ir grabando y narrando cerca de la cámara el recorrido; también registrará las preguntas que hacen los niños. Al regresar al aula, invítelos a observar y comentar el video.

Con los alumnos del tercer ciclo, puede promover la elaboración de sus biografías en video, en tres episodios; sus mejores experiencias en la escuela, sus mejores amigos, el papel de su familia en su vida... Solicíteles que en cada uno de esos capítulos aparezcan escenas de los lugares en cuestión, cuidando que al realizar la grabación en la escuela no se haga un uso inadecuado de la cámara.



## Vámonos entendiendo

## ¿Qué necesito saber?

El video articula sus mensajes a través de imágenes fijas o en movimiento, y sonidos. Este medio aprovecha una gran variedad de material visual (fotografía, ilustraciones, animaciones por computadora, dibujos animados, gráficos, esquemas, etc.) y elementos sonoros (voces, palabras, música, efectos, ambientaciones y silencios). En el video, las imágenes son el soporte central: la palabra subraya lo que vemos; el discurso lingüístico es rebasado por lo visual y hasta puede no ser necesario.

Las posibilidades del video, por parte del docente y los alumnos en el salón de clases, permite observar fenómenos naturales, contextualizar épocas históricas, acercarse al trabajo de los científicos, aclarar conceptos, hacer narrativa visual, y estimular la expresión oral y escrita, entre otros muchos usos.

Con el video, los alumnos pueden indagar su entorno y construir historias, promover la conservación de su ambiente, expresar su opinión acerca de alguna situación social o de su comunidad, o simplemente utilizarlo como diversión. El empleo de las cámaras de video (en celulares, computadoras, tabletas y demás dispositivos móviles) en distintas asignaturas, proporciona herramientas didácticas para lograr clases más interactivas y motivadoras, donde los docentes y alumnos compartan espacios tecnológicos comunes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Antes de realizar una actividad de videograbación le recomendamos:

- ✓ Anime a los niños a anticipar el procedimiento en cada una de las acciones que les vaya indicando, con la finalidad de estimular su intuición.
- ✓ Comente con el grupo sobre los cuidados que deben tener respecto a la difusión de las películas; eviten publicarlas en redes sociales, así como los datos personales de los participantes.
- ✓ Puede sugerir a los alumnos la realización de videos con diversas temáticas, como una actividad sociocultural del plantel (actos cívicos, festivales, actividades deportivas, trabajos de los niños, etc.) o la forma de vida de los animales, por mencionar algunas.

Para conocer más acerca del uso didáctico del video, le invitamos a consultar en internet:

- <<http://roberto.dgme.sep.gob.mx/doc/audiovisual/videoaula.pdf>> (consulta: 23 de septiembre de 2014).

Y para reflexionar sobre el uso del teléfono celular en la escuela:

- <<http://www.redusers.com/noticias/el-celular-en-la-escuela-%C2%BFagente-distractivo-o-herramienta-pedagogica/>> (consulta: 23 de septiembre de 2014).



Aprender  
con TIC

# ¡Envíemos un correo electrónico!



## Aprender con TIC



### Correspondencia curricular

#### ¿Qué contenidos fortalece?

- Planificación: tipo de texto, tema, propósito y destinatario (Español, primer ciclo).



### Materiales

#### ¿Qué necesitamos?

Computadora, cañón, conexión a internet y direcciones de correo electrónico de los padres de familia o tutores (tíos, hermanos, abuelos, etc.) de los niños.



### Intención didáctica

#### ¿Qué aprenderemos?

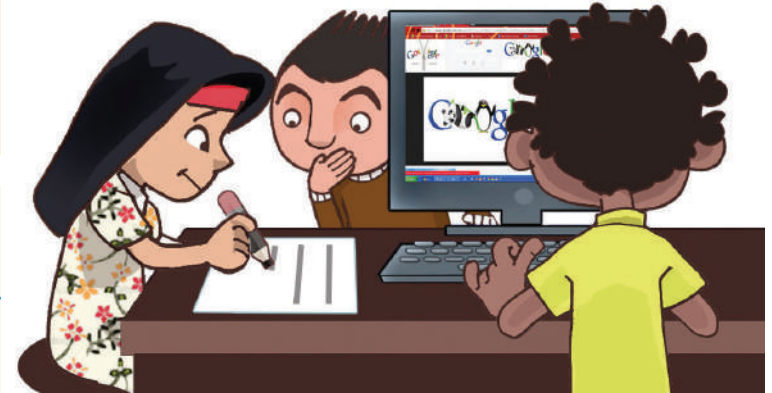
A expresar gráficamente las ideas que queremos comunicar y verbalizarlas para construir un texto escrito con ayuda de alguien.



### Desarrollo de la actividad

#### ¿Cómo lo haremos?

- Invite a los alumnos a enviar a sus padres o cuidadores las fotos, videos o trabajos digitales que han realizado durante un determinado periodo. Para ello, ingrese a algún portal de correo electrónico (Yahoo, Gmail, Hotmail, etc.) para abrir una cuenta de correo del grupo. Conforme ingrese los datos que le solicitan para obtener la cuenta, mencione a los alumnos cada uno de los procedimientos que realiza y el propósito de cubrirlos todos.
- Asuma el papel de escribano: pida a los alumnos que le dicten un mensaje que incluya el propósito del envío y lo que esperan del destinatario. Invíelos a reconocer las características del mensaje; escriba las ideas de los niños, léaselas, pregúnteles si están de acuerdo con lo escrito y corrija con ellos, hasta que estén satisfechos con el texto logrado.
- Inserte las direcciones de correo de los destinatarios. Muestre a los niños el procedimiento para adjuntar los archivos de video, fotografías o texto que hayan elaborado en el periodo y envíenlo.
- Pregúnteles: ¿qué respuestas piensan que van a recibir de acuerdo con el texto que escribieron? ¿Qué deberán hacer después? ¿Qué otras formas conocen para comunicarse con distintas personas?
- Al recibir la respuesta, léala ante el grupo y promueva que compartan sus reacciones al contenido del texto.



### Variantes de la actividad

#### ¿De qué manera lo puedo hacer en otro ciclo?

Promueva con los alumnos del segundo y tercer ciclos la comunicación frecuente de ellos con familiares, amigos y niños de otras escuelas, mediante el uso del correo electrónico, siempre con propósitos específicos.

Con los alumnos del segundo ciclo, al realizar eventos cívicos puede proponerles la elaboración de invitaciones, folletos y otro tipo de material. En el caso de la invitación, solicíteles que preparen el mensaje, y que incluyan destinatario y propósito. Lo pueden realizar en algún procesador de textos (propicie el intercambio para realizar observaciones que los mejoren); agreguen imágenes y posteriormente envíen el correo con la invitación adjunta.

Los alumnos del tercer ciclo pueden establecer correspondencia con alumnos de otros grados y escuelas, de tal manera que los mensajes siempre tengan un sentido y propósito definido. Se puede acudir a la transferencia de archivos de fotos, mensajes, documentos y tareas, entre otros.

# ¡Escribamos un correo electrónico!\*



## Vámonos entendiendo

### ¿Qué necesito saber?

Más allá del uso que se le da como medio de comunicación entre personas de distintos ámbitos o la posibilidad que brinda a los docentes de atender de forma más personalizada a los alumnos e informar a sus padres de sus logros y retos educativos, el correo electrónico es una herramienta didáctica tan potente como lo es una hoja en blanco cuando alguien se sienta a escribir a desarrollar sus ideas.

La capacidad de permitir la interacción entre personas hace del correo una herramienta para elaborar argumentos, generar hipótesis, aclarar dudas, externar opiniones, propiciar debates, fortalecer conocimientos, intercambiar información y, principalmente, enriquecer la lengua escrita a través de las múltiples formas de comunicación que brinda. Por ello es necesario valorar este potencial para fortalecer en los alumnos la posibilidad de comunicarse a través de la escritura, y qué mejor que en un medio que además permite agregar información al momento de enviarla a distintas partes del mundo en tan sólo unos instantes.

Aunque las ventajas pueden ser muchas, también se deben tener presentes algunos de los riesgos que existen. Por ejemplo, el correo basura o *spam*, que es la propaganda publicitaria de distinta índole y con distintas intenciones; el *sexting*, que consiste en el intercambio de fotografías o videos con contenido erótico entre los propios jóvenes, material con el que puede llegar a sufrirse extorsión. De ahí la necesidad de orientar a los niños para que utilicen este medio con responsabilidad y creatividad, y fortalecer su capacidad de discriminar lo relevante y útil, de aquello que les puede hacer daño de distintas formas.

Le invitamos a tomar en cuenta las siguientes consideraciones:

- ✓ La cuenta de correo electrónico que abra a nombre del grupo, tendrá la finalidad de establecer comunicación con diferentes interlocutores.
- ✓ Solicite a los padres de familia o a tutores de los niños su dirección de correo electrónico para que estén en contacto con ellos; explíqueles la importancia que tiene para los alumnos que les devuelvan una respuesta a los correos electrónicos que usted les envíe a nombre de los niños.
- ✓ Después de enviar el correo electrónico, asegúrese de que los destinatarios respondan al grupo.

Para conocer más acerca de los beneficios y riesgos de uso del correo electrónico, le invitamos a consultar en internet:

- <<http://www.buenosaires.gov.ar/areas/educacion/servicios/soporte/pdf/cuadernillo3.pdf>> (consulta: 24 de septiembre de 2014).
- <<http://www.educa.jcyl.es/ciberacoso/es/fomento-buen-uso-medios-informaticos/codigos-civicos-buen-uso-medios-informaticos-centros-educat/uso-correo-electronico>> (consulta: 24 de septiembre de 2014).

Y acerca de internet y sus riesgos:

- <[http://www.cfnararra.es/observatoriosi/acciones\\_ii\\_plan\\_si/acercate\\_tic/CursosOnline\\_archivos/AcercatealasTic/18\\_protege/2\\_2.asp](http://www.cfnararra.es/observatoriosi/acciones_ii_plan_si/acercate_tic/CursosOnline_archivos/AcercatealasTic/18_protege/2_2.asp)> (consulta: 24 de septiembre de 2014).



## Aprender con TIC

\* Adaptado de: SEP, (2011), *Propuestas didácticas para desarrollar las Líneas de Trabajo del Programa Escuelas de Tiempo Completo. Educación preescolar*, México, D.F.



# Nuestra galería fotográfica



## Aprender con TIC



### Correspondencia curricular

#### ¿Qué contenidos fortalece?

- Comprensión lectora: Relación imagen y texto y secuencia de hechos (Español, primer ciclo).



### Materiales

#### ¿Qué necesitamos?

Imágenes escaneadas e impresas de un cuento, computadora, cañón, pantalla y bocinas.



### Intención didáctica

#### ¿Qué aprenderemos?

A expresar ideas, sentimientos y fantasías mediante la creación de representaciones visuales, usando técnicas y materiales variados.



### Desarrollo de la actividad

#### ¿Cómo lo haremos?

1. Antes de la actividad, escanee e imprima las imágenes de una narración breve. Si cuenta con varios equipos de cómputo, guarde las imágenes fotografiadas en la carpeta *Documentos* de cada equipo.
2. Muestre las impresiones a sus niños, mientras va pegándolas en el pizarrón. Al mismo tiempo, pregúnteles de qué tratan. Luego, pídale que le ayuden a ordenarlas, dando sus argumentos para cuidar la coherencia de la historia que surja de ellas.
3. Al terminar de acomodarlas, pida a los niños que narren una parte de la historia apoyados en la secuencia de imágenes propuesta. Conforme lo van haciendo, escriba su narración en la computadora.
4. Explíqueles que colocarán las imágenes de la narración en una galería fotográfica en la computadora. Para ello utilizarán el programa *PowerPoint*.
5. Muestre a los niños la forma de ingresar al programa. Luego, enséñeles a recuperar las imágenes guardadas en el equipo e insertarlas de acuerdo con el orden propuesto (una por diapositiva).
6. Presénteles la galería resultante y acompáñela leyendo la versión final de la historia.
7. Explíqueles que pueden modificar las imágenes agregándoles marcos, y cambiando los colores, el tamaño o la forma. Coménteles que cuando seleccionan la fotografía con el puntero del ratón, en la parte superior derecha se despliega el menú *Formato*, que contiene cuatro secciones de herramientas: *Ajustar*, *Estilos de imagen*, *Organizar* y *Tamaño*.
8. Permita que los niños exploren las herramientas para recortar sus imágenes o aplicarles diferentes colores, tamaños, marcos o efectos, hasta lograr el acabado que más les agrade.



# Nuestra galería fotográfica\*

- Invite al grupo a que vea la presentación de la galería; al respecto, pídeles que le digan: ¿qué les gustó de su narración? ¿Qué cambiarían? ¿Qué personajes quitarían o agregarían? Y acerca del programa: ¿qué descubrieron acerca de su uso? ¿Qué pudieron hacer y qué no?
- Por último, recuérdelos que, antes de apagar los equipos, guarden las imágenes de su narración, para poder recuperarlas posteriormente.



## Aprender con TIC

\* Adaptado de: SEP, (2011), *Propuestas didácticas para desarrollar las Líneas de Trabajo del Programa Escuelas de Tiempo Completo*. Educación preescolar, México, D.F.



### Variantes de la actividad

#### ¿De qué manera lo puedo hacer en otro ciclo?

A los alumnos del segundo ciclo nárreles un cuento breve sin imágenes. Luego, dídeles que van a buscar imágenes en internet relacionadas con el cuento. Ingrese a un buscador como Google y utilice como criterio de búsqueda las palabras que le digan los niños; por ejemplo: *conejo, monte, río*, etc., y seleccione la opción *Imágenes* del buscador. Cuando las imágenes aparezcan en la pantalla, pídeles que elijan alguna de ellas y que la guarden en la carpeta *Imágenes* de la computadora. Recuerde: siempre deberán ser imágenes relacionadas con el cuento. Al terminar de seleccionar las imágenes, ábralas una a una en *PowerPoint* para elaborar el álbum fotográfico del cuento.

Los alumnos del tercer ciclo, en equipo, pueden buscar ilustraciones acerca de algún tema que usted desee fortalecer, para colocarlas en secuencia en *PowerPoint* y narrar la historia que armaron con ellas. Las imágenes pueden ser de personas, paisajes, ecosistemas, edificios, épocas, etc.; los temas pueden abordar cualquiera de los aprendizajes esperados de las asignaturas de educación primaria.



### Vámonos entendiendo

#### ¿Qué necesito saber?

Las hojas impresas de las imágenes de un cuento o narración, de un hecho histórico o de los paisajes pertenecientes a un ecosistema, son un buen pretexto para captar el interés de los niños. Además, si la pregunta de lo que ve en esa imagen es la adecuada, se logra involucrar a los niños en ella y en las que siguen. A la manera del libro álbum, que relaciona imagen y texto, la actividad de esta ficha genera la construcción de significados narrativos y emocionales. La lectura de las imágenes impresas exige la participación de los alumnos y colabora en el desarrollo armónico de la mente de los lectores, de forma semejante a como lo hace la narración oral tradicional. La reconstrucción oral de las imágenes presentadas a los alumnos los lleva a identificar secuencias y la organización narrativa que hay detrás de ellas.

Por ello, la intención de la actividad es que los alumnos ordenen sus ideas con apoyo de las imágenes y logren la construcción de una historia con un principio, un desarrollo y un final. Esto se fortalece con el trabajo colaborativo, que lleva a la continua argumentación e identificación de errores y, finalmente, a un acuerdo entre los involucrados.

Para conocer más acerca del libro álbum y de la lectura de imágenes, le invitamos a consultar en internet:

- <<http://sincronia.cucsh.udg.mx/orozcofall09.htm>> (consulta: 25 de septiembre de 2014).
- <<http://portal.educ.ar/noticias/23-3Arizpe.pdf>> (consulta: 25 de septiembre de 2014).

# Inventos con historia



## Aprender con TIC



### Correspondencia curricular

#### ¿Qué contenidos fortalece?

- Las transformaciones de la cultura y de la vida cotidiana a lo largo del tiempo y valorar su importancia. (Historia, tercer ciclo).



### Materiales

#### ¿Qué necesitamos?

Libros relacionados con los inventos que ha producido el hombre, equipo de cómputo, cañón, pantalla y acceso a internet.



### Intención didáctica

#### ¿Qué aprenderemos?

A buscar, identificar, evaluar, seleccionar, organizar y sistematizar información; apropiarse de la información de manera crítica, utilizarla y compartirla con sentido ético.



### Desarrollo de la actividad

#### ¿Cómo lo haremos?

- Inicie preguntando a los alumnos sobre los aparatos que conocen en los que se graba, se guarda o se puede reproducir música (entre otros: fonógrafo, tocadiscos o tornamesa, discos LP, discos compactos, reproductor de archivos mp3 y casetes).
- Pídales que le comenten por qué y de dónde los conocen; si los han usado, porque en su casa los tienen aunque no saben cómo funcionan o ya no sirven, etc. Registre en el pizarrón algunas de sus respuestas en cuanto al nombre del instrumento, cómo es que lo conocen y si lo han usado.
- Comente con ellos cómo es la evolución de las creaciones del hombre, cómo han pasado los inventos por un proceso de cambio desde la creación de un primer instrumento. Por ejemplo (auxíliese con el anexo 2): “Para reproducir música, el aparato que salió primero a la venta fue el fonógrafo. Posteriormente evolucionó al tocadiscos o tornamesa. Después se inventó el cartucho de ocho pistas. Luego, el casete y el disco compacto, que hoy sigue comercializándose. Además existen los reproductores de archivos mp3 y mp4, que ya no requieren un elemento externo para reproducir música, pues se puede descargar de internet.”

- Organice al grupo en equipos de cuatro integrantes para que seleccionen un invento e investiguen acerca de él. Pídales que escriban en el pizarrón el nombre de su equipo y el invento que seleccionaron.

- Mediante un buscador de internet (Google, Yahoo, etc.), cada equipo investigará la evolución del invento seleccionado, para obtener textos informativos, videos, fotografías y datos relacionados con el tema. También pueden apoyarse con alguno de los siguientes sitios de internet:

- <<http://www.educar.org/inventos/herramientas.asp>>
- <<http://www.librosmaravillosos.com/inventos/capitulo08.html>>
- <<http://www.youtube.com/watch?v=GHIVjDTShuE>>

- Pídales que abran un archivo en *Word* y que creen una tabla como la siguiente:

Nombre del invento:			
¿Qué sabemos sobre el invento?	¿Qué queremos saber?	¿Dónde investigamos?	¿Qué aprendimos?

- Cada equipo discutirá sobre lo que van a registrar en las tres primeras columnas. Coménteles que la última columna la trabajarán al final de la investigación.
- Pídales que, de las páginas que exploraron, seleccionen información que dé respuesta a lo que desean saber (segunda columna de la tabla). También deben incluir imágenes que ilustren la investigación.
- Solicite a los estudiantes que lean su información y que verifiquen la claridad de las ideas y la precisión de los datos registrados.

## Inventos con historia

10. Comente con ellos: ¿cómo identificaron la página apropiada para obtener la información correcta? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Qué recomiendan hacer en estos casos?
11. Invite a los alumnos a presentar sus esquemas de información al resto del grupo. Tomen acuerdos para difundirlos a los compañeros de otros grados.
12. Comenten en el grupo la importancia o la aportación del invento para la vida de las personas.



### Vámonos entendiendo

#### ¿Qué necesito saber?

Internet representa un medio poderoso para hallar gran cantidad de información, aunque no toda posee la calidad y precisión necesarias. En la red abundan páginas de asociaciones, instituciones o profesionales de bastante respeto que procuran ser objetivos y precisos en la información que colocan en sus portales; pero también hay quienes, de forma indiscriminada, colocan información sin relevancia, opiniones que hacen pasar como verdades y propaganda de diversa índole. Por ello es importante orientar a los alumnos

en la búsqueda de temas concretos, y verificar con ellos la calidad y objetividad de los datos encontrados y de las personas, grupos o instituciones que producen o “reproducen” esa información.

Otra forma de discriminar la información es el contraste con la información presentada en los textos o enciclopedias. Fortalecer en los alumnos un sentido de navegación segura, tiene que ver con los señalamientos anteriores y también con la identificación de páginas que fueron creadas para espiar, robar información, dañar los equipos y, algo peor, acercarse a los niños y jóvenes para obtener un beneficio que no necesariamente será para ellos.

En relación con la actividad, le recomendamos elegir el invento o inventos que investigarán, buscar previamente las páginas que den información confiable y sugerirlas en una primera instancia, para contrastarlas con otras que pudiesen encontrar en la supervía digital.

Pero la búsqueda no sólo se debe realizar en internet o en otros medios digitales; también se puede hacer directamente en fuentes bibliográficas y hemerográficas.

Para ahondar acerca del tema de búsqueda, discriminación y selección de información en internet, le invitamos a consultar:

- <<https://formacioncontinuaedomex.files.wordpress.com/2012/03/pautas-para-la-bc3basqueda-documental-en-internet.pdf>> (consulta: 25 de septiembre de 2014).
- <<http://es.slideshare.net/Pia5998/cuadros-de-bsqueda-de-inform-nuevas-tec-38758661>> (consulta: 25 de septiembre de 2014).



## Aprender con TIC



### Variantes de la actividad

#### ¿De qué manera lo puedo hacer en otro ciclo?

Es posible invitar a los alumnos del primer ciclo a realizar una búsqueda de imágenes de un tema. Proyecte la página principal de algún buscador de internet. Solicite a los alumnos que le dicten las palabras o frases de las imágenes que desean encontrar; oriéntelos a discernir sobre la calidad y objetividad de las páginas encontradas y las imágenes que pueden presentar. Realice diversas búsquedas y seleccione las más idóneas para encontrar en ellas la información apropiada.

Con los alumnos del segundo ciclo, además de orientarlos acerca de las páginas más recomendables para hallar la información, invítelos a escribir otras palabras o frases con contenidos afines para realizar la búsqueda, y ver qué resultados arroja el buscador de internet. Con base en los resultados, invítelos a elegir las páginas donde tomarán la información que necesitan y, previa verificación de parte suya, solicite que copien las imágenes o los textos para elaborar historias, biografías, monografías temáticas, presentaciones, etcétera.



# Los valores se escuchan y se cantan



## Aprender con TIC



### Correspondencia curricular

#### ¿Qué contenidos fortalece?

- Dialoga sobre acontecimientos cotidianos que implican valorar situaciones justas e injustas vinculadas con el respeto a los derechos humanos (Formación cívica, tercer ciclo).



### Materiales

#### ¿Qué necesitamos?

Cancioneros impresos y en versión digital, discos compactos de la música que los alumnos prefieran, equipo de cómputo, pantalla, cañón y acceso a internet.



### Intención didáctica

#### ¿Qué aprenderemos?

A respetar y valorar la diversidad.



### Desarrollo de la actividad

#### ¿Cómo lo haremos?

1. En plenaria, pregunte a los alumnos sobre los valores humanos que conocen y cuáles de ellos ponen en práctica (algunas respuestas pueden ser: honestidad, solidaridad, respeto, tolerancia, hablar con la verdad, humildad, etc.).
2. Ahora pregúnteles si conocen algunos antivalores (como corrupción, deshonestidad, violencia, etc.).
3. Registre en el pizarrón algunas de las respuestas sobre los valores y antivalores.
4. Después, invite a los niños a reflexionar sobre la importancia de reconocer los valores con los que se identifican, y si sus acciones son congruentes con tales valores; por ejemplo: el respeto a la diversidad de pensamiento y creencias, asumir la responsabilidad de nuestros actos, el respeto hacia los demás y hacia nosotros mismos. También es relevante que comente sobre cómo, en ocasiones, estos valores se ven influenciados por conductas que no favorecen nuestra relación con los demás y para nuestro proceso de desarrollo como personas.
5. Organice al grupo en equipos. Pídales que seleccionen un valor y que investiguen, en internet o en materiales impresos, su definición y aporten ejemplos de la vida cotidiana en los que se vea reflejado.



6. Cada equipo expondrá al grupo la información sobre el valor que eligieron. Una vez que concluyan las presentaciones, comente en plenaria que los valores, al estar presentes en nuestras vidas, también forman parte de la literatura o de la música, y que pueden expresarse, por ejemplo, en canciones que manifiesten amor, solidaridad, amistad y respeto hacia nuestros semejantes o hacia nosotros mismos.
7. Es momento de que exploren en la red. Forme binas e invítelas a visitar el aula de medios. Pídales que, a partir de sus gustos musicales, busquen dos canciones cuyas letras destaquen algún valor, para que analicen la letra y que complementen la información en una tabla como la siguiente, que estará elaborada en el pizarrón:

Equipo	Título de la canción	Estrofa más significativa	Valor o valores a los que hace referencia
1.			
2.			
3.			

# Los valores se escuchan y se cantan

8. Para finalizar, invite a las binas a reproducir la canción al grupo y a presentar su trabajo. Después de las presentaciones, invite a los alumnos a opinar: ¿qué canción les gusto más?, ¿por qué? ¿Qué opinan de los valores que se escuchan en las canciones? ¿Comparten esos valores? ¿Ustedes cómo expresan sus valores cada día? Comente con ellos que los valores les permiten tener un comportamiento consigo mismos y con los demás, que puede favorecer o no su convivencia con otros en su vida cotidiana.



## Variantes de la actividad

### ¿De qué manera lo puedo hacer en otro ciclo?

Con los alumnos del primer ciclo puede realizar las actividades 1 a 3 que se proponen en la ficha. Posteriormente, organice al grupo en equipos y distribúyales canciones cuyas letras destaquen algún valor. Coménteles que deberán identificar el valor o valores a los que hace referencia la canción. En plenaria, expondrán sus hallazgos.

Organice a los alumnos del tercer ciclo en equipos de cuatro integrantes. Solicíteles que busquen en internet canciones que hablen de valores, para elaborar con ellas un cancionero digital. Pídales que analicen las letras y que elaboren una lista de los valores que expresa cada una de las canciones elegidas para el cancionero. Luego, si lo consideran pertinente, compartan su trabajo vía correo electrónico con sus contactos, o que lo publiquen en alguna red social en la que participen. Si la escuela cuenta con una página web o un blog (en caso contrario, usted puede proponer que se diseñe), suban el cancionero o cancioneros de los equipos. Cierre la actividad reflexionando con los alumnos sobre la importancia que tienen los valores en su convivencia cotidiana con los demás.



## Vámonos entendiendo

### ¿Qué necesito saber?

En internet hay una gran cantidad de contenidos e información que pueden ser de bastante utilidad a los alumnos; sin embargo, también existe aquella que puede ocasionarle daños a su autoestima, a su visión del mundo, y a su percepción de la equidad y de la justicia. Acompañarlos en sus viajes a internet, en la búsqueda y selección de información, para fortalecer su habilidad de reflexión acerca de los contenidos y valores que se le presentan, es una labor que se debe realizar desde la escuela, con la finalidad de lograr un impacto que favorezca su toma de decisiones y actitudes de sana convivencia ante los demás.

Internet genera diversas posturas, no sólo por la magnitud de su impacto social, sino por los valores de los estudiantes que se ven involucrados. Hay quienes afirman que en internet sólo hay información; otros reconocen en ella diversas tendencias y que incluso buscan adeptos acerca de una forma de pensar. Ante las distintas posturas, es necesario, como docente, propiciar en nuestros alumnos un nivel más profundo de comprensión, reflexión y discusión colectiva acerca de los contenidos e información que encuentran en la red. Es conveniente realizar con ellos actividades que les permitan analizar las ventajas y desventajas de la información presente en internet, para que cuenten con herramientas que les permitan discriminarla con criterio.

Para conocer más sobre los valores y para reflexionar sobre la ética de las TIC, le invitamos a consultar en internet:

- <http://estilos.prodigy.msn.com/vida-digital/clic-inteligente/aplica-tus-valores-y-tu-educaci%C3%B3n-tambi%C3%A9n-en-internet?ucsort=2> (consulta: 25 de septiembre de 2014).

Y para escuchar la “Rocola de valores”, visite:

- <http://www.encicloabierta.org/?q=node/104> (consulta: 25 de septiembre de 2014).



**Aprender  
con TIC**



Aprender  
con TIC

Salida

		+4				<b>2</b>				+4		
	-9											
						+10				×8		÷6
		-5		÷35								
		-20								÷8		
÷.5				×8		+7						-3
		+10						÷4				×7
×2				+20								+12.5

Meta

Año	Imagen	Aparato
1877		Fonógrafo
1888		Gramófono
1925		Tocadiscos
1935		Magnetófono
1963		Reproductor de casetes
1990		Reproductor de CD
1992		Reproductor de minidisk
1995		Reproductor de MP3



Aprender  
con TIC