

LECCIONES PRIMARIA ALTA



DIA

LECCIÓN *dia* 1

Redacción

Intención: Estructurar ideas para crear textos literarios narrativos y mejorar las habilidades de redacción (cohesión y coherencia).



Cuento “La pastilla de jabón”,
de Juan José Millás

Tiempo: 60 minutos

Materiales

- Cuento “La pastilla de jabón”
- Hojas de rotafolio
- Plumones
- Hojas
- Lápices

Habilidades a desarrollar

- Expresión escrita
- Creatividad
- Comunicación

Tema: Estructura narrativa

Estrategias para orientar: Secuencias

Tiempo: 10 minutos

- Pedir al grupo que forme un círculo de pie en un espacio amplio.
- Indicar que una persona debe realizar tantos movimientos como participantes haya en el círculo, los cuales deben hacerse de forma pausada e intercalada; por ejemplo, levantar la mano derecha, dar un salto, girar, etcétera.
- Cada vez que termine un movimiento, la persona a su derecha debe repetirlo y copiar el siguiente movimiento que haga; a su vez, la siguiente persona a la derecha copiará el movimiento, y así sucesivamente hasta que todos completen la secuencia.
- Enfatizar en que debe hacerse de forma ordenada y sin perder la secuencia. En caso de perderse la continuidad, el participante que deje de transmitir el movimiento reiniciará la actividad.
- Al finalizar, preguntar de forma grupal: ¿qué fue lo más fácil o difícil de la actividad?, ¿qué habilidades se necesitaron? Complementar las intervenciones mencionando que es importante para esta dinámica poner atención a los compañeros, el trabajo en equipo y la coordinación.

Estrategias para Generar y Rescatar:

Tiempo: 30 minutos

Durante la lectura del cuento, realizar las siguientes preguntas relacionadas con la estructura de ideas.



Preguntas para generar:**Definir o aclarar palabras:**

- ¿Qué significa aprehensión?
- ¿Qué es certificar?
- ¿Qué quiere decir perpetrar?
- ¿Qué crees que será un desfalco?

Crear imágenes sensoriales:

- ¿Qué olor puede tener la pastilla?
- ¿Cómo se siente una pastilla de jabón cuando está seca?
- ¿Qué textura tiene una pastilla de jabón mojada?

Realizar predicciones:

- ¿De qué crees que trate el cuento?
- ¿Qué uso tendrá la pastilla de jabón?
- ¿Qué crees que le dé esa cualidad a la pastilla de jabón?
- ¿Qué consecuencias tiene el uso del jabón?

Interpretar el significado de frases o palabras:

- ¿Qué es un *water*?
- ¿Qué es una pastilla de jabón?

Identificar emociones y sentimientos:

- ¿Cómo se siente el protagonista con la pastilla de jabón?

Compartir conocimientos y experiencias:

- ¿Qué hubieras hecho tú con la pastilla de jabón?
- ¿Qué haces cuando vas al doctor?
- ¿Qué cosas pueden ocasionar que vayamos con el doctor?

Organizador Visual:**CAUSAS****CONSECUENCIAS****SOLUCIONES****Actividad de cierre:** Creación literaria**Tiempo:** 20 minutos

- Entregar a los estudiantes una hoja, en una de las caras deben elaborar una tabla de tres columnas y 10 filas, en una columna escribir una lista con objetos de uso cotidiano, en la otra columna escribir el uso habitual que tiene, y en la última columna escribir un uso extraordinario que puedan inventar.
- Compartir con una pareja la lista de objetos y cada uno elegirá la que le parezca más creativa.
- Crear una historia basada en el objeto elegido retomando la secuencia surgida en el diálogo: causa – consecuencia – solución, pero sin repetir la estructura de la historia leída; es decir, con una secuencia propia.
- Al finalizar, deben reunirse con la pareja con quien habían compartido previamente su listado y presentarle el relato realizado. El compañero dará retroalimentación sobre la estructura del texto (si presenta la causa, consecuencia y solución de la historia), luego compartirá su historia y recibirá retroalimentación.
- Comentar en plenaria: ¿por qué es importante incluir la secuencia en una historia?, ¿dónde más es necesario tener orden en las ideas?

Evidencias de aprendizaje:

- Relato escrito
- Organizador visual

Adecuaciones / Comentarios:

LECCIÓN *dia* 2

Narrar historias

Intención: Identificar los tiempos verbales (pasado, presente y futuro) para narrar una historia con una secuencia lógica.



Imagen *Lacandón*, (Lacanjá), de Antonio Vizcaíno

Tiempo: 60 minutos

Materiales

- Imagen *Lacandón* (Lacanjá), de Antonio Vizcaíno
- Rotafolios
- Plumones
- Hojas de color

Habilidades a desarrollar

- Análisis
- Creatividad
- Narración
- Imaginación

Tema: Narración de historias

Estrategias para orientar: Voy

Tiempo: 10 minutos

- Pedir a los participantes que formen un círculo estando de pie.
- El mediador pasa al centro del círculo con una pelota de tamaño mediano y elige a una persona para lanzarle la pelota.
- El participante que recibe la pelota debe lanzarla de regreso al mediador.
- Enseguida, el mediador lanza la pelota a la persona de la derecha o izquierda (se repite el paso tres).
- Explicar a los participantes que alguien más puede ocupar el lugar del centro diciendo la palabra “voy” en voz alta.
- En caso de que alguien diga “voy”, la persona que se encuentra en el centro toma el lugar vacío en el círculo.
- Explicar que la pelota nunca debe detenerse y siempre debe estar en movimiento.
- Al terminar, preguntar a los participantes qué habilidades creen que están desarrollando.
- Tomar dos o tres participaciones.

Nota: se recomienda que todos los participantes ocupen el lugar del centro al menos una vez durante la actividad.

Estrategias para Generar y Rescatar: Lacandón

Tiempo: 30 minutos

- Pegar la imagen *dia* en el pizarrón o en la pared.
- Pedir a los participantes observar la imagen con atención y en silencio durante dos minutos.
- Comentar que pueden acercarse a la imagen si lo necesitan.
- Continuar con las preguntas para generar.

Nota: escribir las respuestas en el organizador visual.



Preguntas para generar:

Preguntas básicas para introducir el tema <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué observas en la imagen? ¿Quién crees que es el personaje? ¿Cómo es el lugar? 	Preguntas complementarias para:	
	Explorar sistemáticamente <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué crees que está haciendo el personaje? ¿Cómo crees que se sienta? ¿Qué crees que esté pensando? 	Construir narraciones <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué crees que está pasando ahí? ¿Cómo crees que llegó ahí? ¿Por qué llegó ahí? ¿Qué imaginas que pasará después? ¿Qué crees que hará el personaje? ¿Qué problema crees que enfrenta?
	Definir, aclarar y utilizar palabras <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué es el pasado? ¿Qué es el presente? ¿Qué es una historia? 	Indagar experiencias, conocimientos y opiniones <ul style="list-style-type: none"> ¿Alguna vez has estado en un lugar así? ¿Cómo fue que llegaste ahí? ¿Por qué crees que es importante conocer las historias de otros? ¿Qué podemos expresar o conocer en las historias?

Organizador Visual:

Dividir al grupo en cuatro equipos y cada equipo tendrá que llenar las categorías con dibujos de los objetos que observaron en la imagen: ¿qué objetos son cuadrados?, ¿cuáles son triángulos?

Personaje	Acciones	Pensamientos	Situación		
			Antes	Durante	Después

Actividad de cierre: Historia

Tiempo: 15 minutos

- Pedir a los participantes que se enumeren del uno al cinco y se junten con su equipo correspondiente.
- Entregar hojas de colores.
- Explicar que redactarán una historia en 10 minutos por equipo a partir de la imagen y se podrán guiar con las preguntas del rotafolio.
- Presentar rotafolio con lo siguiente:
 - Pasado.** ¿Quién es el personaje? ¿Cómo se llama? ¿Qué hace? ¿Cómo se siente?
 - Presente.** ¿Qué problema enfrenta? ¿Qué le sucedió?
 - Futuro.** ¿Cómo resuelve el problema? ¿Qué hace para arreglar las cosas?
- Al terminar los 10 minutos, pedir que un miembro de cada equipo pase al frente para contar la historia.
- Al finalizar, hacer la siguiente pregunta: ¿por qué es importante conocer las historias de otras personas?
- Tomar las participaciones necesarias.

Evidencias de aprendizaje:

- Historia en hoja de color
- Organizador visual

Adecuaciones al contexto específico:

LECCIÓN día 3

Funciones de las emociones

Intención: Conocer las funciones de cada emoción básica para distinguir entre reaccionar y accionar.



Imagen Coyote mestizo y mulata, anónimo

Tiempo: 60 minutos

Materiales

- Imagen *Coyote mestizo y mulata*
- Rotafolios
- Marcadores
- Plumones
- Hojas con las funciones de las emociones (revisar anexo)
- Figuras de manzanas en papel
- Cinta adhesiva
- Lapiceros
- Árbol de palabras

Habilidades a desarrollar

- Autocontrol
- Respeto
- Empatía

Tema: Diferencias entre reaccionar y accionar ante las emociones

Estrategias para orientar: El cartero

Tiempo: 10 minutos

- Pedir a los participantes formar un círculo en un espacio amplio.
- Elegir a una persona para que represente al cartero, quien estará al centro del círculo.
- El cartero debe decir la frase “el cartero trajo cartas para...” y complementar la oración con una característica física, vestimenta y actitudes que pueda haber en el grupo, por ejemplo: “el cartero trajo cartas para... quienes tengan ojos cafés / los que usan lentes / quienes están felices / los que les gustan los perros”.
- Las niñas y niños que coinciden con esa característica deben intercambiar de lugar entre sí.
- El participante con el rol de cartero debe buscar integrarse en el círculo y la última persona en cambiarse de lugar asumirá el papel de cartero (se sugiere que la persona que toma el rol de cartero responda una pregunta aleatoria o sobre la sesión anterior. Por ejemplo: ¿adónde te gustaría ir de viaje?, o ¿qué te gustó de la sesión anterior?).
- Al concluir, preguntar al grupo: ¿para qué creen que sirve este juego? Recuperar algunos comentarios y, en caso de ser necesario, complementar indicando que se ponen en juego habilidades como la observación, atención y coordinación.
- Recordar los acuerdos de convivencia (también pueden preguntarse durante el ejercicio de orientación).

Estrategias para Generar y Rescatar: Funciones de las emociones básicas

Tiempo: 40 minutos

- Pedir a los participantes buscar 12 papeles escondidos previamente en el espacio (se sugiere que se formen parejas en caso de tener un grupo de más de 10).
- Ya encontrados todos los papeles, presentar las seis emociones básicas en el pizarrón.
- Indicar a los participantes que deben relacionar cada función con la emoción que corresponda.
- Cada participante lee la función que encontró y pasa al pizarrón a pegar el papel.
- En grupo y con ayuda del mediador, se revisa el resultado de la clasificación.
- El mediador explica que es importante saber cuáles son las funciones de cada una de las emociones para conocer para qué nos sirven y cómo podemos aplicarlas en distintas situaciones.
- Presentar la imagen Coyote mestizo y mulata y pedir a los participantes observar en silencio la imagen por dos minutos.



Preguntas para generar:

Preguntas básicas para introducir el tema

- ¿Qué emoción está presente en la imagen?
- ¿Qué emoción crees que siente el hombre?
- ¿Qué emoción crees que siente la mujer?
- ¿Qué emoción crees que siente el bebé?

Preguntas complementarias para:

Explorar sistemáticamente

- ¿Quiénes crees que sean los personajes de la imagen?
- ¿Dónde se ve la emoción de los personajes?
- ¿Cómo es su gesticulación?
- ¿Cómo es su postura corporal?

Construir narraciones

- ¿Qué está sucediendo en la imagen?
- ¿Por qué crees que está pasando eso?
- ¿Qué crees que pasará después?
- ¿Qué crees que pasó antes?

Definir, aclarar y utilizar palabras

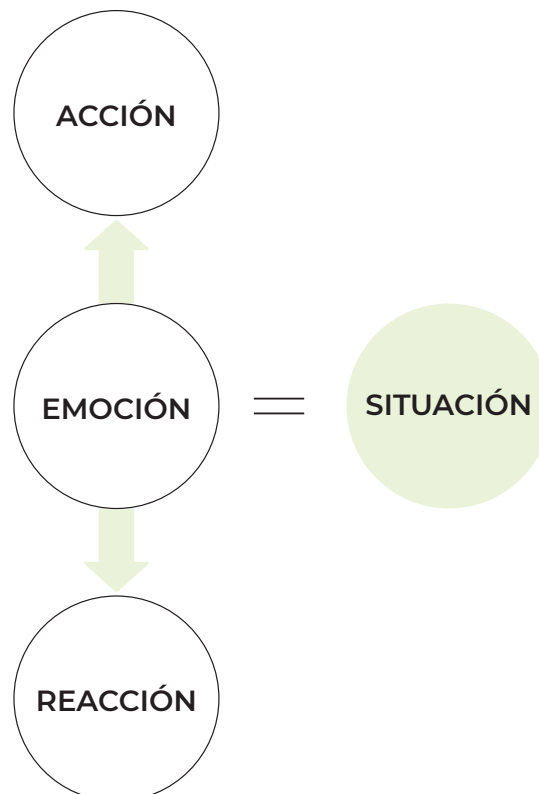
- ¿Qué es un mestizo? ¿Qué es una mulata?

Indagar experiencias, conocimientos y opiniones

- ¿De qué otra forma pudo haber actuado la mujer?
- ¿Qué hubieras hecho tú en esa situación si fueras el hombre?
- ¿Cómo has reaccionado ante una situación similar?
- ¿Por qué crees que es importante pensar antes de reaccionar ante una emoción?
- ¿Qué tipo de acciones se pueden realizar ante el miedo o la tristeza?

Organizador Visual: Ecuación vertical

Dividir al grupo en cuatro equipos y cada equipo tendrá que llenar las categorías con dibujos de los objetos que observaron en la imagen: ¿qué objetos son cuadrados?, ¿cuáles son triángulos?



Actividad de cierre: Tabla de análisis de situaciones**Tiempo:** 10 minutos

- Pedir a los participantes formar equipos de dos o tres personas (dependiendo del número de participantes) y responder a la siguiente pregunta: si pudieras detenerte a pensar en lo que está pasando en la imagen ¿qué harías ante esta situación en lugar de reaccionar? (un minuto).
- Compartir las respuestas con el grupo (tomar dos o tres participaciones; dos minutos).
- Formar parejas o triadas con personas distintas y responder a la siguiente pregunta: ¿qué diferencias hay entre reaccionar y accionar? (un minuto).
- Compartir las respuestas con el grupo (tomar dos o tres participaciones; dos minutos).
- Entregar a cada participante la silueta de una manzana y pedir que escriban la respuesta a la pregunta: ¿qué aprendizajes me llevo de esta sesión?
- Pedir a los participantes que peguen las respuestas en el árbol de palabras.

Evidencias de aprendizaje:

- Escrito sobre aprendizajes adquiridos (árbol de palabras)

Adecuaciones al contexto específico:

EMOCIÓN	FUNCIÓN	
	SENTIRNOS BIEN	MOTIVACIÓN
	REFLEXIONAR	VALORAR
	ESTABLECER LÍMITES	DEFENDERNOS
	INTERÉS	MOTIVACIÓN
	SABER LO QUE TE GUSTA	SABER LO QUE NO TE GUSTA
	PROTEGERNOS	SOBREVIVIR

Nota: Recortar las funciones de las emociones para colocarlas en los escondites.



LECCIÓN día 4

Autoconocimiento

Intención: Conocer y distinguir las emociones básicas para aumentar el nivel de autoconocimiento de los participantes



Adaptación a video del libro
El monstruo de colores,
de Anna Llenas

Tiempo: 60 minutos

Materiales

- Copias de rostros de bebés (6 emociones)
- Video "El monstruo de los colores"
- Proyector con cable VGA o HDMI
- Computadora con entrada VGA o HDMI
- Organizador visual en rotafolio
- Notas adhesivas
- Cartel con las emociones básicas

Habilidades a desarrollar

- Autoconciencia
- Atención
- Memoria

Tema: Las emociones básicas

Estrategias para orientar: Ensalada de emociones

Tiempo: 10 minutos

Preguntar el nivel de energía solicitando a los participantes que indiquen con el pulgar cómo se sienten (pulgar arriba es igual a energía alta, pulgar abajo equivale a energía baja y pulgar horizontal es energía media).

Indicaciones para la ensalada de emociones:

- Pedir a los participantes que formen un círculo, ya sea sentados en el piso o en bancas.
- El mediador pasará por cada participante y le asignará una emoción. Al terminar con todos, saldrá del círculo.
- Explicar que al mencionar la frase "ensalada de alegría" todos los participantes con esa emoción asignada se cambiarán de lugar a los espacios vacíos dentro del círculo. Posteriormente, se mencionará la frase: "ensalada de...", utilizando otra emoción para finalizarla.
- Cuando el mediador "diga ensalada de emociones", todos deberán cambiarse de lugar.

Nota: se puede dar la instrucción diciendo una, dos o tres emociones al mismo tiempo, dependiendo el número de participantes (ejemplo: "ensalada de enojo y alegría"). También lo pueden dirigir los participantes.

Estrategias para Generar y Rescatar: Funciones de las emociones básicas

Tiempo: 30 minutos

Antes de la proyección del video, mencionar el título y realizar la siguiente pregunta: ¿de qué crees que va a tratar el video? Posteriormente, tomar dos o tres participaciones.



Preguntas para generar:

<p>Preguntas básicas para introducir el tema</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué observaste en el video? ¿Quiénes eran los personajes y cómo eran? 	<p>Preguntas complementarias para:</p>	
	<p>Explorar sistemáticamente</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué pasó? ¿Qué colores y emociones identificaste? 	<p>Construir narraciones</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Por qué crees que el monstruo se levantó raro y confuso? ¿Qué le pasó al monstruo después de acomodar los colores? ¿En qué lugares te imaginas que estuvo el monstruo? ¿Qué crees que pensó la niña al ver al monstruo confuso? ¿Qué crees que pensaba el monstruo al principio? ¿Qué edad crees que tengan los personajes? ¿Qué crees que pasaría si el monstruo no acomodara sus colores?
	<p>Definir, aclarar y utilizar palabras</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Alguien sabe que es liar? ¿Algún sinónimo de lío? ¿Algún sinónimo de rabia? 	<p>Indagar experiencias, conocimientos y opiniones</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿En qué situación te has sentido como el monstruo al inicio del video? ¿Qué beneficio crees que tenga el monstruo al acomodar los colores? ¿A qué lugar te irías si estuvieras enojado? ¿Qué te produce calma?

Organizador Visual: Tabla

Dividir al grupo en cuatro equipos y cada equipo tendrá que llenar las categorías con dibujos de los objetos que observaron en la imagen: ¿qué objetos son cuadrados?, ¿cuáles son triángulos?

Emoción / color	Lugares	Pensamientos	Personajes

Actividad intermedia

Tiempo: 10 minutos

- Al terminar la mediación del video, entregar las hojas con los rostros de bebé.
- Dar la siguiente instrucción: de forma individual escribe debajo de cada rostro la emoción que tú crees que representa.
- Indicar a los participantes que tendrán tres minutos para llenar la hoja y, al terminar, compartirán las respuestas de las siguientes preguntas con una persona en dos minutos. ¿Qué emociones identificaste? ¿Por qué piensas que son esas?
- Pedir una o dos participaciones al terminar los cinco minutos.
- Agregar las emociones de disgusto y sorpresa al organizador visual cuando se llegue a los últimos dos rostros.
- Comentar que el monstruo también puede sentir estas últimas dos emociones.
- Presentar el rotafolio del Instituto DIA con las seis emociones básicas.

Actividad de cierre

Tiempo: 10 minutos

- Rescatar que hay seis emociones básicas en los seres humanos. Estas son iguales en todo el mundo y se pueden observar en cualquier cultura.
- Pedir a los participantes que escriban en una nota adhesiva qué aprendieron de ellos mismos.
- Hacer la pregunta: ¿Qué descubres de ti mismo con esta sesión?
- Agradecer la participación y la atención.

Evidencias de aprendizaje:

- Rotafolio con organizador visual
- Hojas de los rostros de bebés
- Notas adhesivas

