

LECCIONES PRIMARIA BAJA



DIA

LECCIÓN día 1

Reconocer emociones

Intención: Reconocer las emociones básicas para representar mediante un dibujo la forma personal en la que cada uno de ellos las experimenta.



Sin título,
Carlos Azpeitia

Tiempo: 60 minutos

Materiales

- Imagen sin título, de Carlos Azpeitia
- Hojas de colores
- Lápiz adhesivo
- Colores / Crayolas

Habilidades a desarrollar

- Escucha activa
- Autoconocimiento
- Razonamiento
- Comunicación de sentimientos y emociones
- Creatividad

Tema: Identificar mis emociones

Estrategias para orientar: El Ciempiés

Tiempo: 10 minutos

- El mediador comienza cantando: “Los ciempiés no tienen pies, no tienen pies, sí los tienen pero no los ves; los ciempiés tienen ____ pies”.
- A medida que el animador canta, los integrantes repiten la letra de la canción, por supuesto tienen que decirla con el mismo ritmo.
- Cuando el animador dice en este caso: los ciempiés tienen 10 pies, todos los integrantes forman grupos de cinco personas y por ende quedan formados los 10 pies de ciempiés.
- Se sigue con el mismo disco y diversos números.
- La persona que quede fuera del grupo es eliminada del juego.

Nota: Recordar las reglas del juego (revisar sesión 1) y acomodar los asientos en forma de herradura.

Estrategias para Generar y Rescatar:

Durante esta sesión es importante hacer énfasis en las cuatro emociones básicas, así como definir las para que los participantes sean capaces de representarlas.



Preguntas para generar:

Preguntas básicas para introducir el tema

- ¿Qué es una emoción?
- ¿Cuál es la emoción con la que despertaste hoy?
- ¿Alguna vez te has sentido triste? ¿Cuándo? ¿Qué pasó? ¿Dónde lo sentiste?
- ¿Todos sentimos la alegría en la misma parte del cuerpo?

Preguntas complementarias para:

Explorar sistemáticamente

- ¿Qué emociones están presentes en la imagen?
- ¿Qué crees que siente cada una de las niñas de la imagen?

Definir, aclarar y utilizar palabras

- Para ti, ¿qué es la alegría?
- ¿Cuándo te has sentido alegre?
- ¿Dónde estabas? ¿Con quién estabas?
- Para ti, ¿qué es la tristeza?

Construir narraciones

- ¿Qué ves en la imagen?
- ¿Qué está pasando en la imagen?
- ¿Qué crees que pasó antes?
- ¿Qué crees que pasa ahora?
- ¿Qué crees que pasará después?

Indagar experiencias, conocimientos y opiniones

- ¿Cuándo has sentido esa emoción?
- ¿Cómo lo expresas?
- ¿A quién le cuentas?

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?

Felicidad	Enojo
¿Cómo se siente? ¿Dónde se siente? ¿Cuándo se siente?	¿Cómo se siente? ¿Dónde se siente? ¿Cuándo se siente?
Angustia	Tristeza
¿Cómo se siente? ¿Dónde se siente? ¿Cuándo se siente?	¿Cómo se siente? ¿Dónde se siente? ¿Cuándo se siente?

Actividad de cierre:

Los participantes reflejarán cada emoción en un “Álbum de emociones”.

- Escribir en una hoja cada una de las emociones.
- Realizar un dibujo que represente esa emoción.

Monstruo de las emociones.

- Plasmar en plastilina un monstruo que represente cada emoción.

Evidencias de aprendizaje:

- Álbum de emociones
- Fotografía de la sesión *dia*

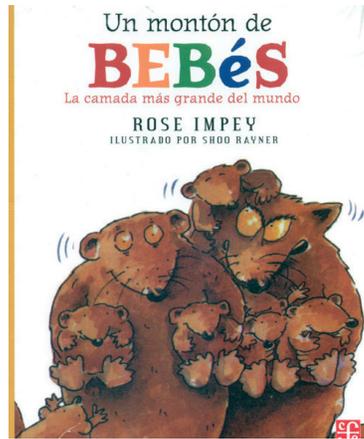
Adecuaciones al contexto específico:



LECCIÓN día 2

Ideas principales en un texto

Intención: Identificar las ideas principales de un texto para sintetizarlas mediante dibujos.



Un montón de bebés. La camada más grande del mundo, de Rose Impey

Tiempo: 60-70 minutos

Materiales

- Libro: *Un montón de bebés. La camada más grande del mundo*, de Rose Impey
- Cinco hojas de trabajo (anexo 1, sesión 6)
- Melodía para musicalizar la lectura
- Bocina
- Reproductor
- Cinco tiras de cartulina
- Organizador visual
- Cinco textos distintos (seleccionados por el docente de acuerdo con el nivel de sus estudiantes)
- Colores

Habilidades a desarrollar

- Capacidad de síntesis
- Comprensión lectora
- Atención
- Expresión oral
- Escucha activa
- Trabajo en equipo

Tema: Identificar ideas principales en un texto

Recomendaciones para adecuar el espacio antes de comenzar la sesión:

- Acomodar las butacas o sillas en forma de herradura.
- Solicitar a los participantes que tengan las manos libres de cualquier objeto.
- Invitar a los participantes a estar sentados con espalda recta y pies recargados en el suelo.
- Recordar reglas del juego (se pueden generar con los participantes):
 1. Escucha activa
 2. Levantar la mano para participar
 3. Respetar ideas
 4. Justificar las ideas
 5. Observar en silencio
 6. Hablar fuerte y claro

Estrategias para orientar: Acomodar Frases

Tiempo: 10 minutos

- Formar aproximadamente cinco equipos dependiendo del número de estudiantes.
- Entregar una hoja por equipo con palabras en desorden para formar oraciones (anexo 1, sesión 6).
- Retarlos a ser el equipo que ordene las frases correctamente en el menor tiempo posible.
- Verificar respuestas correctas de forma grupal.
- Preguntarles qué hicieron para saber cómo acomodar las palabras.
- Compartirles el objetivo de la clase y hacer preguntas para incitarlos a descubrir la importancia del mismo.
- Invitarlos a prestar completa atención.
- Reproducir una melodía que musicalice la historia.
- Contarles el cuento “Un montón de bebés...” de la manera más gráfica posible para envolver a los niños en la historia.

Estrategias para Generar y Rescatar

Tiempo: 25 minutos



Preguntas para generar:

Definir o aclarar palabras:

- ¿Qué es un Tenrec?
- ¿Qué es un personaje?

Crear imágenes sensoriales:

- ¿Lograste imaginar toda la historia?
- ¿Cómo te imaginas a los Tenrec?
- ¿Cómo te imaginas la casa de los personajes?

Realizar predicciones:

- ¿De qué crees que va a tratar el cuento?
- ¿Qué crees que suceda después?
- ¿Qué otro final podría tener el cuento?
- ¿Qué pasaría si no pudiera imaginar lo que estoy leyendo?

Interpretar el significado de frases o palabras:

- ¿Qué es una idea principal?
- ¿Cómo puedo hacer para encontrar las ideas principales en un texto?
- ¿Qué significa sintetizar o resumir? ¿En dónde has escuchado estas palabras?
- ¿Cómo puedo resumir un texto?
- Si tuvieras que resumir este cuento en un dibujo, ¿qué dibujarías?

Identificar emociones y sentimientos:

- ¿Cómo crees que se sentía el señor Sincola al cuidar a los bebés? ¿Alguna vez te has sentido así?
- ¿Qué es lo que más te gustó del cuento?
- ¿Quién fue tu personaje favorito en el cuento?
- ¿Cómo te sientes cuando terminas de leer un texto y sabes de qué se trató?
- ¿Cómo te sientes cuando terminas de leer algo y no sabes de qué trató?

Compartir conocimientos y experiencias:

- ¿Te gusta leer? ¿Por qué?
- ¿De qué se trató el cuento?
- ¿Qué personajes había?
- ¿En dónde ocurrió la historia?
- ¿Qué es lo más importante que sucedió en el cuento?
- ¿Has leído otros cuentos o textos?
- ¿De qué se trataban?
- ¿Qué se debe hacer para entender lo que se está leyendo?
- ¿Qué es lo que recuerdas de los textos o cuentos que has leído?

Organizador Visual:

¿Qué ocurre?	
Lugares	
Personajes	
Ideas principales	
Conceptos	
Conocimientos y experiencias	

Actividad de cierre:

Tiempo: 25 minutos

- Reunirse en los equipos de inicio e invitarlos a que por equipo pasen a tomar un texto (anexo 2, sesión 6).
- Solicitar que un integrante de cada equipo lea el texto en voz alta a su pequeño grupo de trabajo.
- Indicar que respondan oralmente y comenten en equipo las preguntas: ¿De qué trata el texto? ¿Qué personajes hay? ¿Dónde ocurre? ¿Qué ideas son las más importantes del texto?
- Entregar por equipo una tira de cartulina de aproximadamente 20 cm por el largo de la misma.
- Doblar en tres partes a modo de tríptico.
- Indicar que dentro de cada espacio de la cartulina harán dibujos. Hacer la pregunta: ¿Cómo contarías la historia que leíste en solo tres dibujos o tres escenas? Invítalos a plasmar las ideas principales en sus dibujos.
- Dependiendo del tiempo disponible, pasar a algunos representantes de cada equipo a narrar de qué trataba su texto y mostrar su tríptico de imágenes.
- Para finalizar, se rescatarán a modo de resumen las ideas plasmadas en el organizador visual y se escucharán algunas conclusiones de los participantes.



Evidencias de aprendizaje:

- Álbum de emociones
- Fotografía de la sesión *día*

Adecuaciones al contexto específico:

ORDENA LAS PALABRAS PARA FORMAR ORACIONES.



1. está / niña / llorando / La

Blank yellow box for writing the sentence.



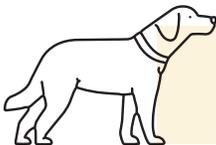
2. el / príncipe / Cenicienta / cuento / del / Es / de

Blank yellow box for writing the sentence.



3. Tengo / un / nuevo / reloj

Blank yellow box for writing the sentence.



4. abuelo / perro / de / El / grande / muy / es / mi

Blank yellow box for writing the sentence.



5. Mi / decorado / de / Navidad / está / árbol / ya

Blank yellow box for writing the sentence.



6. su / en / Minion / escribiendo / está / libreta. / El

Blank yellow box for writing the sentence.

LECCIÓN *dia* 3

Elementos de un cuento

Intención: Reconocer los elementos de un cuento (inicio, desarrollo y desenlace) para crear una historia.



**Sin título,
de Garry Winogrand**

Tiempo: 60 minutos

Materiales

- Imagen sin título, de Garry Winogrand
- Hojas blancas
- Colores / Crayolas

Habilidades a desarrollar

- Escucha activa
- Autoconocimiento
- Razonamiento
- Comunicación de sentimientos y emociones
- Creatividad

Tema: Identificar las partes de un cuento

Estrategias para orientar: El Ciempiés

Tiempo: 10 minutos

- El mediador comienza cantando: “Los ciempiés no tienen pies, no tienen pies, sí los tienen pero no los ves; los ciempiés tienen ____ pies”.
- A medida que el animador canta, los integrantes repiten la letra de la canción, por supuesto tienen que decirla con el mismo ritmo.
- Cuando los participantes manejen la canción, deben formar una fila y caminar lentamente.
- Dicha actividad se realizará tomando al compañero de enfrente de la cabeza. La segunda ronda será tomándose de los hombros. La tercera de la cintura. La cuarta de las rodillas. La quinta de los talones.

Nota: Recordar las reglas del juego (revisar sesión 1) y acomodar los asientos en forma de herradura.

Estrategias para Generar y Rescatar:

Durante esta sesión es importante hacer énfasis en las tres partes del cuento y los momentos temporales.



Preguntas para generar:

Preguntas básicas para introducir el tema

- ¿Qué está sucediendo en la imagen?
- ¿Qué es un cuento?
- ¿Cuáles son las partes de un cuento?
- ¿Qué pasa en la introducción?
- ¿Qué pasa en el nudo?
- ¿Qué pasa en el desenlace?

Preguntas complementarias para:

Explorar sistemáticamente

- ¿Qué tipo de personas están en la imagen?
- ¿Qué parentesco tienen?

Definir, aclarar y utilizar palabras

- ¿Qué es un aeropuerto?
- ¿Qué es un cuento?
- ¿A qué nos referimos con introducción, nudo y desenlace?

Construir narraciones

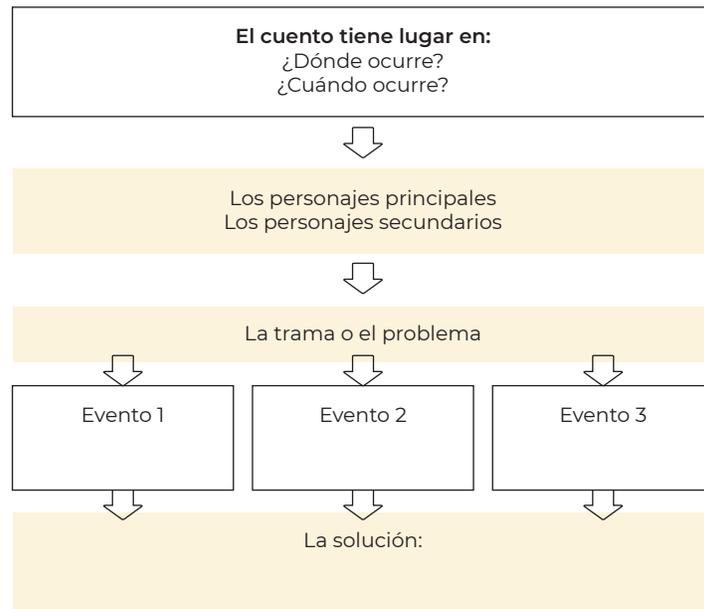
- ¿Qué ves en la imagen?
- ¿Qué está pasando en la imagen?
- ¿Qué crees que pasó antes?
- ¿Qué crees que pasa ahora?
- ¿Qué crees que pasará después?

Indagar experiencias, conocimientos y opiniones

- ¿Han estado en un aeropuerto?
- ¿Qué hacen cuando viajan?

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?



Actividad de cierre:

1. Los participantes reflejarán en una hoja de papel lo aprendido.
 - Cada participante creará un cuento con la estructura revisada en la sesión (introducción, nudo y desenlace). Asignar de 15 a 20 minutos para esto.
 - Los cuentos creados se compartirán en plenaria.
2. Monstruo de las emociones.
 - Plasmar en plastilina un monstruo que represente cada emoción.

Evidencias de aprendizaje:

- Un cuento redactado por participante

Adecuaciones al contexto específico:



LECCIÓN día 4

Autorregulación de emociones

Intención: Identificar reacciones propias ante sus emociones para explorar nuevas herramientas de autorregulación.



La señora más mala del mundo

Tiempo: 60 minutos

Materiales

- Pizarrón
- Plumones
- Hojas
- Colores
- Crayones

Habilidades a desarrollar

- Diálogo
- Vocabulario de emociones
- Atención
- Reflexión

Tema: Reacciones ante emociones

Estrategias para orientar: Globo

Tiempo: 3 minutos

1. Decir a los alumnos que se conviertan en un globo que se va a ir inflando conforme el mediador sopla.
2. Cuando el mediador sopla, ellos aspirarán, llenando su cuerpo de aire. Conforme se vayan "inflando" irán subiendo las manos. Cuando ya no puedan meter más aire, soltarán todo el aire como si fueran un globo desinflándose.

Estrategias para Generar y Rescatar

Tiempo: 20 minutos

Se les enseñará a utilizar su "bote de la calma" para saber de qué maneras reaccionamos a nuestras emociones.

¿Qué haces si alguien te molesta?

¿Qué más?

Preguntas para generar:

Definir o aclarar palabras:

- ¿Cómo es una persona malvada?
- ¿A qué se refiere cuando dice que era espantosa?
- ¿Sabes qué significa la palabra desesperada?
- ¿Sabes qué hace un boticario?

Crear imágenes sensoriales:

Cierra tus ojos, imagina que te levantas muy temprano, te estiras y bostezas. Como todas las mañanas, vas a la cocina para comer el desayuno que tu mamá te preparó, pero ¡oh, sorpresa! ¡Hoy el desayuno es comida para perro!

- ¿Cómo te sientes?
- ¿A qué huele?
- ¿Te imaginas a qué sabe?
- ¿Qué le dirías a tu mamá?

Realizar predicciones:

- ¿Qué crees que hará la señora más mala después de que se fueron todos los del pueblo?
- ¿Crees que los habitantes del pueblo vuelvan?
- ¿Por qué crees que la señora trata así a las personas?



Preguntas para generar:**Interpretar el significado de frases o palabras:**

- ¿Qué crees que significa la frase: "Solo se oía el silbido del viento"?

Identificar emociones y sentimientos:

- ¿Cómo se siente cuando alguien es malo contigo?
- ¿Qué crees que sienta la señora al ser tan malvada con todos?
- ¿Tú cómo te sientes cuando llegas a ser malo con alguien más?
- ¿Qué sientes cuando haces algo amable por otra persona?

Compartir conocimientos y experiencias:

- ¿Qué hubieran hecho ustedes si estuvieran en el lugar de los personajes?
- ¿Qué otra cosa podrías hacer?
- ¿Alguna vez has conocido una persona tan mala como la señora?

Organizador Visual:

(Rescate al terminar la lectura)

**Actividad de cierre:****Tiempo:** 10 minutos

- Pedir al grupo que en parejas piensen en una situación que les haya generado una emoción muy fuerte, ya sea positiva o negativa. ¿Cómo reaccionaron ante ella? ¿Qué comportamientos surgieron de esa emoción? ¿Qué ocasionó ese comportamiento? Ofrecer ejemplos si se considera necesario.
- Compartir con el grupo las conclusiones a las que llegaron con su pareja.

Evidencias de aprendizaje:

- Mapa de rescate
- Autorretrato
- Fotos con su bote de la calma

Adecuaciones / Comentarios:

- Durante el rescate de los comportamientos que se generan a partir de una emoción, se les enseñará a utilizar el "bote de la calma" que previamente realizaron.
- El bote de la calma es un bote relleno con agua, glicerina o aceite, brillantina y otros objetos que sean llamativos para el niño. Se trata de una estrategia para tomarnos un respiro cuando nos sentimos abrumados, el bote se agita para mover los objetos dentro, después miraremos los objetos hasta que lleguen nuevamente al fondo del bote, respirando profundo y lento para poder tranquilizarnos.

Bibliografía:

- Pransky, J., & Carpenos, L. (2000). Healthy Thinking/feeling/doing from the Inside Out: A Middle School Curriculum and Guide for the Prevention of Violence, Abuse & Other Problem Behaviors.

