



GOBIERNO DEL ESTADO DE
GUERRERO
2015 - 2021



Secretaría de
Educación Guerrero



GUÍA PARA LA ATENCIÓN DE LAS ALUMNAS Y ALUMNOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL



Colección Guías para la discapacidad

HÉCTOR ANTONIO ASTUDILLO FLORES

Gobernador Constitucional del Estado de Guerrero

ARTURO SALGADO URIÓSTEGUI

Secretario de Educación en el Estado de Guerrero

BEATRIZ ALARCÓN ADAME

Subsecretaria de Educación Básica

EDGAR RÍOS MIRANDA

Director de Educación Especial

GUILLERMO FRANCO MORA

Coordinador Estatal del Programa de Fortalecimiento de los Servicios de Educación Especial

CARLOS ENRIQUE GONZÁLEZ NORIEGA

Jefe del Departamento de Integración Educativa

Elaboración:

LARITSSA SOLÍS DELGADO

MANUEL GONZÁLEZ GÓNGORA

MANUEL ÁNGEL HERRERA ADAME

Revisión y estilo de texto:

ROSALBA PARRA ALARCÓN

NETZAR GILBERTO VIVEROS OCAMPO

CARLOS ENRIQUE GONZÁLEZ NORIEGA

índice

	Pág.
Presentación	7
Sobre la Discapacidad Intelectual	9
Estructura de la ficha	15
Fichas de Preescolar	17
Fichas de Primaria	39
Fichas de Secundaria	61
Para saber más	83
Referencias bibliográficas	89

Presentación

La educación es un derecho fundamental de todo ser humano. En nuestro país, el artículo 3° de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos establece que “Toda persona tiene derecho a la educación”. Asimismo, en su fracción II, inciso f, se marca que uno de los criterios que orientará la educación es que “será inclusivo, al tomar en cuenta las diversas capacidades, circunstancias y necesidades de los educandos. Con base en el principio de accesibilidad se realizarán ajustes razonables y se implementarán medidas específicas con el objetivo de eliminar las barreras para el aprendizaje y la participación”.

En ese mismo orden de ideas, el capítulo II de la Ley General de Educación, en su artículo 7°, fracción II, establece que la educación que garantice el Estado será “Inclusiva, eliminando toda forma de discriminación y exclusión, así como las demás condiciones estructurales que se convierten en barreras al aprendizaje y la participación”. De igual forma, en su capítulo VIII de dicha ley, los artículos 61° al 68° expresan los criterios e implicaciones de la Educación Inclusiva, de los cuales, el artículo 64°, fracción VI, manda “garantizar la satisfacción de las necesidades básicas de aprendizaje de los educandos con alguna discapacidad, su bienestar y máximo desarrollo para la autónoma inclusión a la vida social y productiva”.

Asimismo, la Ley de Educación del Gobierno Libre y Soberano de Guerrero emitida el 23 de octubre de 2020 y publi-

cada en el Periódico oficial del Estado de Guerrero, a través de su artículo 35°, manifiesta que “la educación especial buscará la equidad y la inclusión, la cual deberá estar disponible para todos los tipos, niveles, modalidades y opciones educativas establecidas en esta ley”.

Con base en lo anterior, la Dirección de Educación Especial, dependiente de la Subsecretaría de Educación Básica de Guerrero, así como el Programa Fortalecimiento de los Servicios de Educación Especial, ponen a disposición del personal docente, de apoyo y de los padres y madres de familia la presente “Guía para la atención de las alumnas y alumnos con Discapacidad Intelectual” la cual busca fortalecer a los diferentes actores educativos y ser un referente en la atención de las alumnas y alumnos con Discapacidad Intelectual, bajo el objetivo de contribuir al equipamiento de los servicios para mejorar la práctica educativa mediante los principios de inclusión, calidad y equidad.

Es de resaltar que esta Guía fue elaborada con el apoyo de un grupo de docentes y especialistas que trabajan en dichos servicios en el Estado, coordinados y asesorados por el equipo técnico del Departamento de Integración Educativa, con base en los diferentes diagnósticos de índole cuantitativa y cualitativa que se derivaron de los procesos de evaluación implementados en la estructura educativa, teniendo como finalidad el brindar mayores y mejores herramientas teórico-prácticas que permitan diseñar estrategias y técnicas de intervención para atender con

excelencia, equidad e inclusión a la población con Discapacidad Intelectual.

El material aborda al principio referentes teóricos que fundamentan la pertinencia de cada una de las fichas de trabajo, pero principalmente cuenta con una visión que fortalece la práctica educativa con un lenguaje incluyente y con la intención de que las actividades puedan ser desarrolladas, tanto por el personal de Educación Especial y de los diferentes niveles educativos, como por madres, padres o tutores de las alumnas y alumnos con esta condición.

Las actividades se encuentran organizadas en apartados que conforman los niveles de preescolar, primaria y secundaria, las cuales explican los propósitos que se buscan alcanzar, las habilidades adaptativas y áreas de desarrollo que se pretenden mejorar, la vinculación que tienen con el plan y programas de estudio vigentes, el conjunto de recursos materiales a utilizar, la descripción de cómo desarrollar la actividad, sugerencias de evaluación y variantes, bajo un enfoque flexible en donde la creatividad, experiencia y contextos juegan un papel determinante a tomar en cuenta.

Atendiendo al principio de innovación, al interior de cada ficha de trabajo podrán encontrar un código QR, el cual redirige a una carpeta digital que contiene videos, materiales de trabajo, manuales e instrumentos de evaluación sugeridos para desarrollar y dar seguimiento a cada actividad.

Finalmente, al término del documento se encontrará una sección denominada “para saber más”, en la cual se incluyen sitios de interés para conocer un poco más sobre la

Discapacidad Intelectual y las herramientas de trabajo docente que favorecen el enfoque de inclusión.

En espera de que esta Guía sea de gran utilidad para las personas que intervienen en el proceso de atención de las alumnas y alumnos con Discapacidad Intelectual, la Dirección de Educación Especial exhorta a continuar mejorando día a día, mostrando el esfuerzo y dedicación que caracteriza a la comunidad escolar en general.

MTRO. EDGAR RÍOS MIRANDA
DIRECTOR DE EDUCACIÓN ESPECIAL

Sobre Discapacidad Intelectual

En la actualidad el término correcto para referirnos a una persona en situación de discapacidad relacionada al funcionamiento intelectual es: **Discapacidad Intelectual**, el cual contempla una visión e implicaciones holísticas, fundamentadas en el concepto del **funcionamiento humano** y que engloba criterios y aspectos que permiten comprender a un nivel multidimensional la situación de discapacidad.

En ese sentido, antes de ofrecer una definición textual de la Discapacidad Intelectual es preciso analizar brevemente el modelo multidimensional del funcionamiento humano, término sobre el que orbita la nueva concepción de la discapacidad intelectual.

De acuerdo con la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2001) el funcionamiento humano es un término global que alude a todas las actividades vitales de un individuo, abarca las funciones y estructuras del cuerpo, las actividades personales y de participación. Este modelo integra cinco dimensiones y una representación del papel

que juegan los apoyos en el funcionamiento humano, como se muestra en la Figura 1 (Luckasson, et al., 2002, citado por Schalock, 2009, p.26).

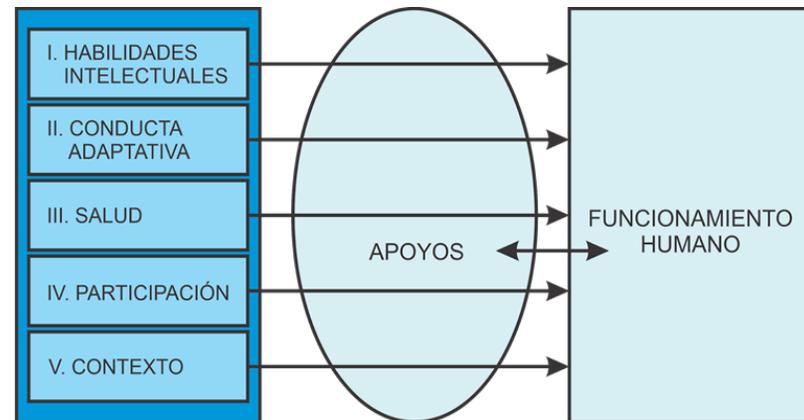


Figura 1. Modelo multidimensional del funcionamiento humano

Para ofrecer una idea más completa de este modelo, a continuación se describen las cinco dimensiones que lo componen:

1. **Habilidades intelectuales:** la inteligencia es una capacidad mental general que incluye razonar, planificar, resolver problemas, pensar de modo abstracto, comprender ideas complejas, aprender con rapidez y aprender de la experiencia.
2. **Conducta adaptativa:** es el conjunto de habilidades conceptuales, sociales, y prácticas aprendidas por las personas para funcionar en su vida diaria.
3. **Salud:** se define como un estado de bienestar físico, mental y social total.
4. **Participación:** es el desempeño de las personas en actividades vitales y se relaciona con el funcionamiento del individuo en sociedad. Se refiere a roles e interacciones en el hogar, trabajo, educación, ocio, espiritualidad y cultura.
5. **Contexto:** incluye factores ambientales como el entorno físico, social, actitudinal, que pueden convertirse en facilitadores o barreras; y los factores personales, como género, raza, edad, motivación, estilo de vida, hábitos, educación, estilos de afrontamiento, origen social, profesión, experiencias de vida, personalidad, recursos psicológicos, etc.

Desde este enfoque se destaca que la manifesta-

ción de la discapacidad intelectual supone la interacción dinámica y recíproca entre habilidades intelectuales, conducta adaptativa, salud, participación, contexto y apoyos individualizados; es decir, si existen limitaciones muy significativas en una de las dimensiones se afectan las demás, de igual manera, si se potencia una dimensión se favorecen las otras. De esta manera, las limitaciones y las fortalezas se encuentran en relación estrecha con los apoyos individualizados que la persona recibe y en consecuencia con la mejora en calidad de vida y funcionamiento independiente.

Así, la raíz de este concepto ha evolucionado desde una característica o rasgo de la persona a un fenómeno humano con un origen en factores orgánicos y sociales, los cuales dan lugar a limitaciones funcionales que reflejan una incapacidad o restricción tanto en los papeles de rendimiento como de funcionamiento y en las tareas que se esperan de una personas en un ambiente social.

En ese orden de ideas, la discapacidad intelectual "...se caracteriza por limitaciones significativas en el funcionamiento intelectual y en la conducta adaptativa, expresada en habilidades adaptativas conceptuales, sociales y

prácticas. La discapacidad se origina antes de los 18 años” (Schalock, et al., 2007, p.8).

Dada la complejidad del término, y para evitar prácticas aisladas y descontextualizadas, es importante tomar en cuenta cinco premisas al momento de realizar acciones de evaluación y diagnóstico (Schalock, 2009, p. 24). Las premisas se asumen como parte de la definición de discapacidad intelectual y ayudan a su entendimiento (Schalock, et al., 2007, p.9), estas son:

1. Las limitaciones en el funcionamiento actual deben considerarse en el contexto de ambientes comunitarios típicos de los iguales en edad y cultura.
2. Una evaluación válida ha de tener en cuenta la diversidad cultural y lingüística, así como las diferencias en comunicación y en aspectos sensoriales, motores y conductuales.
3. En un individuo las limitaciones a menudo coexisten con capacidades.
4. Un propósito importante de describir las limitaciones es el desarrollar un perfil de los apoyos necesarios.
5. Con los apoyos personalizados apropiados durante un periodo de tiempo prolongado, el funcionamiento

en la vida de la persona con discapacidad intelectual generalmente mejora.

De acuerdo a las dos últimas definiciones de la Asociación Americana de las Discapacidades Intelectuales y del Desarrollo (AAIDD, 2011), las limitaciones en la conducta adaptativa constituyen uno de los criterios para caracterizar a una alumna o alumno con discapacidad intelectual, y al mismo tiempo conforman una dimensión del funcionamiento humano que requiere de apoyos especializados para que la persona conquiste un nivel aceptable de funcionamiento independiente y tenga una mejor calidad de vida.

En ese sentido, La AAIDD define la conducta adaptativa como “el conjunto de habilidades conceptuales, sociales y prácticas aprendidas por las personas para funcionar en su vida diaria” (Schalock et al., 2010). Estos tres grupos de habilidades son muy amplios y abarcan casi todas las áreas de desarrollo de cualquier persona que presente discapacidad intelectual (ver tabla 1), asimismo se ponen en juego en todos los ámbitos en los que participa, siendo uno de los factores esenciales de las competencias para hacer frente a las situaciones de la vida.

Habilidades adaptativas conceptuales	Habilidades adaptativas sociales	Habilidades adaptativas prácticas
Lenguaje (receptivo y expresivo). Lectura y escritura. Conceptos de dinero. Conceptos de tiempo y espacio. Concepto de número y de cantidad. Autodirección.	Relaciones interpersonales. Responsabilidad. Autoestima. Credulidad (probabilidad de ser engañado o manipulado). Ingenuidad. Sigue las reglas. Obedece las leyes. Evita la victimización.	Actividades de la vida diaria. Comida. Transferencia / movilidad. Aseo. Vestido. Actividades instrumentales de la vida diaria. Preparación de comidas. Mantenimiento de la casa. Transporte. Toma de medicinas. Manejo del dinero. Uso del teléfono. Habilidades ocupacionales. Mantiene entornos seguros.

Tabla 1. Ejemplos de habilidades conceptuales, sociales y prácticas (Verdugo, 2003).

En las personas con discapacidad intelectual, las dificultades en la conducta adaptativa se derivan de limitaciones en la inteligencia y dificultan la independencia personal, la utilización de las aptitudes físicas, la capacidad para entender las expectativas sociales y la conducta de los demás, así como juzgar y decidir adecuadamente cómo

comportarse en situaciones interactivas.

Sin embargo, aun cuando las limitaciones en la conducta adaptativa tienen su origen en un bajo funcionamiento intelectual, esta discapacidad no se detecta únicamente por la medición de un coeficiente intelectual (CI), pues éste es solamente otro criterio para definirla y no debe ser tomado en forma aislada e independiente, ya que la discapacidad intelectual está presente única y exclusivamente cuando la persona, en su desenvolvimiento diario, manifiesta habilidades adaptativas significativamente menores a lo esperado con relación a sus iguales en edad y contexto, y requiere apoyo para realizar actividades o enfrentarse a situaciones, que otros hacen en forma independiente.

Ahora bien, en el enfoque socioecológico se establece que las personas con discapacidad intelectual son capaces de aprender todo lo que necesitan para adaptarse socialmente, no sólo en habilidades de la vida diaria, sino en el manejo de conceptos, habilidades sociales para convivir con los demás e incluso pueden lograr un cierto nivel de pensamiento abstracto. Las dificultades o las posibilidades no dependen solamente de sus características, sino

de éstas en interacción con los apoyos que reciben del medio.

Es importante destacar que en una alumna o alumno con discapacidad intelectual, su aprendizaje, desarrollo, rendimiento académico y todas sus expectativas futuras (de independencia, adaptación social e inclusión laboral) van a depender no sólo de aquellos aspectos individuales, sino que el contexto en el que se desenvuelve es esencial, así como los apoyos que reciba por parte de las personas que lo rodean.

El entorno escolar es un ambiente propicio para que las niñas, niños, adolescentes y jóvenes adquieran conocimientos y aprendizajes clave para la vida, contribuyendo al desarrollo de la sociedad en general y el bienestar individual y colectivo.

Es necesario que las instituciones educativas adopten medidas que van desde aspectos organizativos generales hasta las prácticas educativas más concretas, en un contexto que favorezca el aprendizaje y la participación de la totalidad de alumnas y alumnos que asisten a la escuela.

En ese sentido, es pertinente tener en cuenta algunas medidas para dar respuesta a las necesidades que presenta la población con discapacidad intelectual, que sin duda favorecerán al resto de las alumnas y alumnos del grupo. Algunas de éstas son:

1. Adaptar las metodologías y materiales a las necesidades de todo el grupo.
2. Dar explicaciones paso a paso.
3. Organizar agrupamientos flexibles.
4. Hacer simplificaciones en el contenido o en su presentación a fin de facilitar su comprensión.
5. Otorgar más tiempo para realizar las tareas.
6. Proporcionar ayuda o guía por parte del docente o de alguna compañera o compañero.
7. En caso necesario, disminuir el número de tareas exigidas.
8. Favorecer rutinas que permitan a la población con discapacidad intelectual, tener mayor independencia y entrenar la autodeterminación.
9. Modificar los criterios de evaluación.

En ese mismo orden de ideas, en la intervención

docente se debe promover que todas las niñas y los niños interactúen y convivan, independientemente de sus características físicas, sociales y culturales, reconociendo que una alumna o alumno con discapacidad requiere particular atención y oportunidades equivalentes (SEP, 2017, p. 525).

Es menester que las y los docentes generen ambientes de aprendizaje armónicos, incluyentes y estimulantes, en los que no exista la distinción ni la segregación; una esfera dinámica de experiencias positivas y actividades que propicien el aprendizaje natural y la inclusión plena, que reconozca los distintos estilos y ritmos de aprendizaje de sus alumnas y alumnos, así como sus fortalezas y áreas de oportunidad.

Al crear ambientes que promueven, además del conocimiento y el aprendizaje, el respeto mutuo y la aceptación de las diferencias ante la diversidad, cada día desde sus aulas, el personal docente está haciendo de la educación inclusiva una realidad.

Estructura de la ficha

Nombre de la ficha: diseñadas con nombres creativos para su fácil manejo.

Propósito: tienen como base los objetivos y propósitos del programa de estudios pero adaptados a las metas que pretende alcanzar cada ficha.

Número de ficha: Para que pueda ubicarla fácilmente.

Habilidades adaptativas: Aquí encontrará las habilidades adaptativas que se desarrollan en las alumnas y los alumnos con la aplicación de cada ficha.

Sobres sorpresa
FICHA
13

HABILIDADES ADAPTATIVAS

Conceptuales

- ◆ Lenguaje (receptivo y expresivo).
- ◆ Lectura y escritura.

Prácticas

- ◆ Actividades de la vida diaria.
- ◆ Actividades instrumentales de la vida.

ÁREAS DEL DESARROLLO

Intelectual

- ◆ Atención.

Comunicación y lenguaje

- ◆ Discriminación auditiva.
- ◆ Discriminación visual.
- ◆ Comprensión verbal.
- ◆ Expresión motora.

PROPÓSITO:

Que las alumnas y los alumnos avancen en la comprensión de textos a través de la asociación de palabras de diferentes campos semánticos, tomando como referencia sus contextos.

RECURSOS

- ◆ 4 recipientes transparentes con etiquetas de frutas, animales, números y figuras geométricas.
- ◆ Tarjetas de diversas figuras.
- ◆ Ruleta.
- ◆ Sobres sorpresa de diferentes temáticas con el juego de tarjetas que le corresponde.



ALINEACIÓN CURRICULAR

Asignatura y grado: Lengua materna. Español 2°

Ámbito: Estudio.

Práctica social del lenguaje: Intercambio de experiencias de lectura.

Aprendizaje esperado: Elige y comenta distintos materiales de lectura.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD Tiempo aproximado: 50 min.

1. Coloque a la vista del grupo 4 recipientes de plástico transparente, los cuales tendrán una imagen pegada al frente referente a: frutas, animales, números y figuras geométricas.
2. Muestre a las alumnas y los alumnos tarjetas de diferentes dibujos, las cuales deben estar colocadas sobre una mesa o en el piso para que puedan visualizarlas.

Recursos: aquí no solo encontrará los recursos que se ocupan en la ficha sino también un código QR que enlaza a la nube para poder descargarlos.

Áreas del desarrollo: también encontrará identificados los elementos del desarrollo que se fortalecen.

Tiempo aproximado: brinda una idea del tiempo que podría tardar aplicando la ficha.

Alineación curricular: en este apartado podrá ubicar los elementos del programa de estudio con los que se vincula la ficha.

Descripción de la actividad: a detalle se presenta la secuencia de actividades y explicación de cómo realizar la ficha.

Descripción de la actividad: (continuación).

3. Indique a una alumna o alumno que pase a seleccionar una tarjeta y la coloque en el recipiente que corresponda de acuerdo a la imagen.
4. Realice la misma indicación hasta que se agoten todas las tarjetas y se propicie la participación de la totalidad del grupo.
5. Verifique que se realice la actividad de manera correcta.
6. Mencione que ahora organizados en equipos, trabajarán una actividad similar con sobres sorpresa, los cuales, como su nombre lo indica son sobres que contienen 3 tarjetas grandes que indican qué van a asociar, por ejemplo: el sobre sorpresa de colores cuenta con 3 tarjetas grandes que dicen; rojo, amarillo y verde, además de 10 tarjetas más con nombres de objetos o productos del entorno, las cuales deben colocar en el color que corresponda, en este caso, la tarjeta que dice plátano y sol, deberá colocarla debajo de la que dice amarillo, y así con las demás tarjetas.
7. Muestre una ruleta, la cual contiene en cada espacio una temática diferente que se encuentra relacionada con los sobres sorpresa: colores, medios de transporte y casa.
8. Explique que pasará al frente la jefa o el jefe de cada equipo para girar la ruleta y de acuerdo a la imagen que les toque se les entregará el sobre.
9. Indique que deberán realizar las asociaciones correspondientes entre todos los integrantes del equipo de acuerdo a su sobre.
10. Verifique que realicen la asociación de manera adecuada, en caso contrario, propicie que se corrija realizando preguntas de reflexión.
11. Intercambie los sobres entre los equipos, para propiciar que la totalidad del grupo realice las asociaciones de los diferentes sobres sorpresa.

Sugerencias de evaluación: se identifican los posibles elementos a evaluar según cada ficha. Además podrá encontrar en el código QR de recursos el formato del instrumento para poder evaluar al grupo.

 **SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN:**

Registre los resultados de la actividad en una rúbrica que contemple los siguientes elementos:

- A. **Excelente:** Lee palabras y establece relación de acuerdo al campo semántico.
- B. **Satisfactorio:** Lee palabras y establece relación con apoyo de preguntas guiadas.
- C. **En proceso:** Realiza la lectura de algunas palabras.

Este instrumento lo puede encontrar en el código QR.

 **VARIANTES DE LA ACTIVIDAD:**

- I. Incluya en los sobres sorpresas imágenes de cada uno de los objetos que se presentan, de esta manera las alumnas y los alumnos primero pueden realizar la asociación con las imágenes, colocándolas en el lugar que corresponde y después agregar la palabra que refiere al dibujo.
- II. Incorpore otras temáticas en los sobres dependiendo de los contextos y campos semánticos que desee ampliar.

Variantes de la actividad: se ofrecen en esta sección sugerencias con las que podrá generar más ideas para realizar variaciones a la actividad.



FICHAS DE PREESCOLAR

¡Imagina qué es!

FICHA
01

PREESCOLAR

HABILIDADES ADAPTATIVAS

Intelectuales

- ◆ Lenguaje (receptivo y expresivo).

ÁREAS DEL DESARROLLO

Intelectual

- ◆ Atención.
- ◆ Memoria.

Comunicación y lenguaje

- ◆ Discriminación visual.
- ◆ Expresión verbal.
- ◆ Comprensión verbal.



PROPÓSITO:

Que las alumnas y los alumnos desarrollen el lenguaje receptivo y expresivo a través de la interacción y reflexión en el aula.



RECURSOS

- ◆ Objetos variados como: juguetes de animales, frutas, alimentos, entre otros, seleccionados de acuerdo al interés y contexto de las alumnas y alumnos.
- ◆ Caja de cartón.
- ◆ Tarjetas con imágenes diversas.
- ◆ Fotos de familiares.



ALINEACIÓN CURRICULAR

Campo de formación académica: Lenguaje y comunicación.

Ámbito: Oralidad.

Práctica social del lenguaje: Descripción.

Aprendizaje esperado: Menciona características de objetos y personas que conoce y observa.



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo aproximado:
50 min.

1. Muestre al grupo los diferentes objetos que previamente seleccionó, para que las alumnas y alumnos los manipulen e interactúen con ellos (se sugiere colocar de 3 a 5 objetos por mesa de trabajo).
2. Guarde todos los objetos en una caja de cartón, de modo que las alumnas y los alumnos ya no puedan verlos.

3. Muestre un ejemplo de cómo realizar la actividad, eligiendo un objeto de la caja para describir sus características sin mencionar el nombre y sin mostrarlo al grupo, para que adivinen de cuál se trata.
4. Propicie la participación voluntaria de las alumnas y alumnos, para que pasen a describir un objeto de la caja y el resto del grupo adivinarán qué es.
5. Continúe con la descripción de los objetos hasta que se agoten los que se encuentran dentro de la caja.
6. Coloque a la vista de todo el grupo los objetos que se vayan descubriendo (esta acción propiciará que manejen la atención y memoria, puesto que tendrán como referente qué objetos se encuentran en la caja, cuáles se describen y cuáles faltan por descubrir).
7. Concluya la actividad utilizando tarjetas con diferentes imágenes, incluyendo las fotos de sus familiares para que las alumnas y alumnos mencionen sus características. Pueden ser proyectadas al grupo en diapositivas o impresas para trabajar en binas o de manera individual.



SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN:

Puede valorar el desempeño de la alumna o alumno mediante una lista de cotejo que contemple los siguientes aspectos:

- A. Identifica características de objetos de uso común relacionados con su contexto escolar y familiar.
- B. Reconoce características básicas de las personas que conoce (nombre, edad, parentesco, etc.).
- C. Describe características generales de objetos utilizando referentes: objetos, dibujos, videos, entre otros.
- D. Menciona rasgos generales de las personas que conoce: familiares, maestros, compañeros de clase y escuela.
- E. Explica a detalle características de objetos y personas que conoce y observa.

Este instrumento lo puede encontrar en el código QR.



VARIANTES DE LA ACTIVIDAD:

- I. Seleccione los objetos a manera de que estén relacionados con los aspectos que se busca fortalecer en las alumnas y alumnos, por ejemplo: el fonema “rr” para lo cual, se pueden elegir juguetes de ferrocarril, perro, guitarra, etc., que contribuyan con la ejercitación del mismo.
- II. Utilice las tarjetas en los siguientes agrupamientos:
 - a) Grupal: utilice el proyector, una lámina o dibujos.
 - b) En equipos: busque incorporar al alumno con discapacidad intelectual, con niños que puedan apoyarlo.
 - c) Individual: entregue las tarjetas al alumno, así como los objetos correspondientes a la misma, para que relacione imagen – objeto y sea más fácil la consolidación.

Tren fonético

FICHA
02

PREESCOLAR

HABILIDADES ADAPTATIVAS

Conceptuales

- ◆ Lenguaje (receptivo y expresivo).

Sociales

- ◆ Relaciones interpersonales.
- ◆ Sigue las reglas.

ÁREAS DEL DESARROLLO

Comunicación y lenguaje

- ◆ Expresión verbal.
- ◆ Comprensión verbal.
- ◆ Memoria secuencial auditiva.

Psicosocial

- ◆ Conciencia y práctica de reglas.
- ◆ Cooperación trabajo en equipo.



PROPÓSITO:

Que las alumnas y los alumnos ejerciten su expresión y comprensión verbal mediante la asociación imagen – palabra, a través de la conciencia y práctica de reglas.



RECURSOS

- ◆ 1 Lona del “Tren Fonético” de 3 m de largo por 2 m de ancho.
- ◆ 3 Juegos de tarjetas de imágenes variadas numeradas del 1 al 20.
- ◆ 1 Dado con números del 1 al 3 (se repetirá el 1, 2 y 3).



ALINEACIÓN CURRICULAR

Campo de formación académica: Lenguaje y comunicación.

Ámbito: Oralidad.

Práctica social del lenguaje: Reconocimiento de la diversidad lingüística y cultural.

Aprendizaje esperado: Conoce palabras y expresiones que se utilizan en su medio familiar y localidad, y reconoce su significado.



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo aproximado:
50 min.

1. Ubique la lona del “tren fonético” en el piso, en un espacio amplio a la vista de todo el grupo.
2. Organice al grupo en 3 equipos, a cada equipo le corresponde un tren de la lona.
3. Coloque en una mesa, un juego de tarjetas del 1 al 20 *boca abajo*, para cada equipo.

4. Propicie que un miembro del equipo 1 lance primero el dado, de acuerdo al número que obtenga en el dado (1, 2 o 3), será el número de tarjetas que seleccionará de la mesa al azar.
5. Solicite que muestre al grupo las tarjetas seleccionadas y mencione el nombre de la imagen.
6. Indique a las alumnas y alumnos que ubiquen las tarjetas seleccionadas en el tren que corresponde a su equipo, deberán colocarlas de acuerdo al número que aparece en cada tarjeta y en cada vagón del tren.
7. Continúe con el equipo 2 y 3, los cuales lanzarán el dado y de acuerdo al número obtenido será la cantidad de tarjetas que elegirán del juego que les tocó, mencionarán el nombre de las imágenes y las colocarán donde corresponda, siguiendo la relación del número que aparece en la esquina de la imagen y el del vagón del tren de su equipo.
8. Mencione que la actividad continúa hasta que el equipo complete su tren con las tarjetas, el cual será el equipo ganador.
9. Concluya la actividad, propiciando que la totalidad de las alumnas y los alumnos pronuncien todas las palabras ubicadas en los vagones del tren de cada equipo, en el orden correspondiente (es importante que emitan los fonemas —sonidos— adecuadamente, puesto que con esta actividad se trabaja expresión oral y la memoria secuencial auditiva).



SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN:

Valore la actividad y el desempeño de las alumnas y alumnos mediante las siguientes preguntas:

- A. ¿Cómo reaccionaron frente a la actividad propuesta?
- B. ¿De qué manera se favoreció el lenguaje con la implementación de la actividad?
- C. ¿Cómo fue la interacción en el desarrollo de la actividad?, ¿se comprendió la indicación?, ¿participaron activamente?, ¿requirieron de un mayor número de indicaciones?
- D. ¿Qué fue lo más relevante y motivante de la actividad?

Este instrumento lo puede encontrar en el código QR.



VARIANTE DE LA ACTIVIDAD:

- I. Utilice una perinola en lugar del dado, por ejemplo, por turnos, cada equipo hará girar la perinola y ejecutarán la indicación que obtengan: cuando salga "Toma 1" el equipo que giró la perinola tomará 1 tarjeta de la mesa y la colocará en el lugar que le corresponda en su tren; cuando salga "Pon 1" el equipo deberá quitar una tarjeta de su tren y regresarla a la mesa; cuando la indicación sea "Todos ponen" TODOS los equipos deberán quitar una tarjeta de su tren y regresarla a la mesa; cuando algún equipo obtenga "Toma todo" podrá elegir todas las tarjetas y ganar en el juego.

Juguemos lotería

FICHA
03

PREESCOLAR

HABILIDADES ADAPTATIVAS

Conceptuales

- ◆ Lenguaje (receptivo y expresivo).

Sociales

- ◆ Sigue las reglas.

ÁREAS DEL DESARROLLO

Intelectual

- ◆ Atención.

Psicosocial

- ◆ Conciencia y práctica de reglas.

Comunicación y lenguaje

- ◆ Discriminación auditiva.
- ◆ Discriminación visual.
- ◆ Expresión verbal.
- ◆ Comprensión verbal.



PROPÓSITO:

Que las alumnas y los alumnos empleen la discriminación visual y auditiva a través de la correspondencia de imágenes y el seguimiento de reglas del juego.



RECURSOS

- ◆ Cartones de lotería fonética con diversas imágenes.
- ◆ Cartas de lotería individuales.
- ◆ Fichas o tapas de plástico.
- ◆ 10 dibujos para colorear.
- ◆ Colores, crayolas o acuarelas.



ALINEACIÓN CURRICULAR

Campo de formación académica: Lenguaje y comunicación.

Ámbito: Oralidad.

Práctica social del lenguaje: Conversación.

Aprendizaje esperado: Expresa con eficacia sus ideas acerca de diversos temas y atiende lo que se dice en interacciones con otras personas.



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo aproximado:
40 min.

1. Proporcione a cada alumna y alumno un cartón de la lotería fonética (recuerde que cada cartón fortalece diversos fonemas —sonidos— en punto y modo de articulación).
2. Indique que jugarán el tradicional juego de lotería y explique las reglas al grupo: seleccionará al azar una carta y la mostrará para que, de manera individual, realicen la correspondencia de la imagen en su cartón, a la cual le colocarán una ficha o tapa. Ganará quien complete primero todas las figuras.

3. Cuando elija una carta, antes de mostrarla al grupo, describa características del objeto para que adivinen de qué se trata (es importante mencionar que esta indicación contribuye con la comprensión verbal).
4. Propicie que quien complete primero su carta, mencione cada una de las imágenes que la conforman, de esta manera se estimula la expresión verbal.
5. Otorgue a la alumna o alumno ganador un dibujo para colorear libremente con: colores, crayolas, acuarelas, pintura, entre otras de su elección.



SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN:

Valore la actividad y el desempeño de las alumnas y alumnos mediante las siguientes preguntas:

- A. ¿Cómo reaccionaron frente a la actividad?
- B. ¿Lograron identificar las imágenes?
- C. ¿Pronunciaron las palabras de manera adecuada ?
- D. ¿Realizaron la discriminación visual y auditiva correspondiente?
- E. ¿Establecieron correspondencia entre la descripción y el objeto del que se trataba?
- F. ¿La actividad fue de interés y motivación?

Este instrumento lo puede encontrar en el código QR.



VARIANTES DE LA ACTIVIDAD:

- I. Grabe en un audio los nombres de las cartas correspondientes a los cartones de la lotería fonética para reproducirla a las alumnas y alumnos, de esta forma propicie la atención al audio y la asociación y discriminación de los objetos.
- II. Puede elegir a una alumna o alumno para mencionar las cartas o usted elegir la carta y que el resto, por turnos, las vaya mencionando, propiciando así la participación de todo el grupo.

Gesto y vocal

FICHA
04

PREESCOLAR

HABILIDADES ADAPTATIVAS

Conceptuales

- ◆ Lenguaje (receptivo y expresivo).
- ◆ Lectura y escritura.

ÁREAS DEL DESARROLLO

Intelectual

- ◆ Sensopercepción.

Psicomotriz

- ◆ Coordinaciones motrices.

Comunicación y lenguaje

- ◆ Discriminación auditiva.
- ◆ Discriminación visual.
- ◆ Expresión verbal.
- ◆ Expresión motora.



PROPÓSITO:

Que las alumnas y los alumnos identifiquen las vocales de manera escrita, fonética y gestual, utilizando el método de Suzanne Borel – Maisonnay, como un acercamiento a la primera etapa de la adquisición de la lectura.



RECURSOS

- ◆ Archivo “vocales método fonético gestual”.
- ◆ Video: Enseñar las letras usando el método fonético gestual.
- ◆ 5 cartones de 40 cm x 20 cm cada uno con una vocal.
- ◆ Pegamento.
- ◆ ½ kg de avena o aserrín, granos de elote y uvas secas.
- ◆ 50 ojos móviles.
- ◆ 30 cm de imán, cortado en pedazos.



ALINEACIÓN CURRICULAR

Campo de formación académica: Lenguaje y comunicación.

Ámbito: Participación social.

Práctica social del lenguaje: Uso de documentos que regulan la convivencia.

Aprendizaje esperado: Escribe su nombre con diversos propósitos e identifica el de algunos compañeros.



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo aproximado:
50 min.

1. Organice el grupo en 5 equipos de trabajo.
2. Entregue a cada equipo un cartón con una vocal, así como los materiales con los que cubrirán los bordes de cada letra, de la siguiente manera:
 - Equipo de la letra “A”: aserrín o avena.
 - Equipo de la letra “E”: granos de elote.

- Equipo de la letra “I”: pedazos de imán.
 - Equipo de la letra “O”: ojos móviles.
 - Equipo de la letra “U”: uvas secas.
3. Explique al grupo que los materiales proporcionados tienen relación con la vocal de su equipo, porque inician con esa letra.
 4. Indique que con el material que tienen deberán de rellenar el contorno de la vocal que les corresponde, como se muestra en la imagen 5 “Vocales con texturas”, que encontrará en los recursos digitales.
 5. Propicie que todos los equipos intercambien la vocal que les tocó (cuando hayan concluido), de manera que la totalidad del grupo puedan manipularlas, recorriendo los bordes de cada letra, acción que permite trabajar la sensopercepción.
 6. Solicite a los equipos los trabajos terminados, puesto que servirán de ejemplo para la siguiente acción.
 7. Muestre el cartón del equipo de la letra “A” y realice la presentación del gesto que le corresponde (para esto debe repasar previamente los gestos del método fonético gestual con apoyo del video “enseñar las letras usando el método fonético gestual”, así como el archivo “vocales método fonético gestual”).
 8. Continúe realizando este ejercicio con todas las vocales.
 9. Coloque las vocales a la vista del grupo, en diferentes puntos del salón de clases.
 10. Realice el gesto de una vocal, para que las alumnas y alumnos se trasladen al punto donde se encuentra la vocal de referencia.
 11. Continúe con esta acción hasta que culmine con las cinco vocales.
 12. Concluya la actividad señalando una a una las vocales ubicadas en el salón de clases para que las alumnas y los alumnos mencionen la letra y realicen el gesto que le corresponde.



SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN:

Para valorar su intervención en esta actividad, reflexione sobre las siguientes interrogantes:

- A. ¿Cómo calificaría esta actividad?
- B. ¿Cómo la realicé?
- C. ¿Se consolidó el aprendizaje de las vocales con el método gestual?
- D. ¿Los alumnos lograron realizar el gesto?
- E. ¿Realizaron la correspondencia de gesto y vocal?
- F. ¿De qué otra manera podría intervenir o implementar el método fonético gestual con los alumnos que presentan discapacidad intelectual en el nivel de preescolar?

Este instrumento lo puede encontrar en el código QR.



VARIANTES DE LA ACTIVIDAD:

- I. Proporcione a cada alumna y alumno las vocales dibujadas en media cartulina, de manera que realicen el llenado del contorno de manera individual.
- II. Ejemplifique el gesto de cada vocal a las alumnas y alumnos para que lo imiten y lo relacionen en su actividad, es decir, realice el gesto y la alumna o alumno deberá señalar en su cartulina a qué letra se refiere o señale la vocal y que realicen el gesto correspondiente.

¿Iguales o diferentes?

FICHA
05

PREESCOLAR

HABILIDADES ADAPTATIVAS

Conceptuales

- ◆ Lenguaje (receptivo y expresivo).
- ◆ Lectura y escritura.
- ◆ Concepto de número y cantidad.

ÁREAS DEL DESARROLLO

Intelectual

- ◆ Atención.
- ◆ Clasificación.
- ◆ Seriación.
- ◆ Secuenciación.

Psicomotriz

- ◆ Coordinaciones motrices.

Comunicación y lenguaje

- ◆ Discriminación visual.



PROPÓSITO:

Que las alumnas y los alumnos reconozcan y asocien los objetos según sus propiedades y cualidades, favoreciendo la preparación para la lectura y escritura, a través del método de aprendizaje perceptivo discriminativo.



RECURSOS

- ◆ Juguetes: 2 carros y 2 muñecos iguales.
- ◆ 2 platos planos de plástico.
- ◆ Fichas del método de aprendizaje perceptivo discriminativo.
- ◆ Marcador o lápiz jumbo inicial.
- ◆ Libro "Síndrome de Down: lectura y escritura".



ALINEACIÓN CURRICULAR

Campo de formación académica: Lenguaje y comunicación.

Ámbito: Oralidad.

Práctica social del lenguaje: Descripción.

Aprendizaje esperado: Menciona características de objetos y personas que conoce y observa.



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo aproximado:
60 min.

1. Elija objetos familiares para las alumnas y alumnos, una opción puede ser: 2 carros y 2 muñecos de juguete.
2. Coloque los 2 carros y los 2 muñecos en fila encima de una mesa, mientras los nombra (deben estar colocados de modo que se puedan abarcar con la mirada los cuatro objetos a la vez, sin tener que mover la cabeza).

3. Exprese “¡Miren!, ¿qué tenemos aquí?”. Si la alumna o alumno aún no puede verbalizarlo, señale por orden, de izquierda a derecha, diciendo al mismo tiempo: “un carro, un muñeco, otro carro, otro muñeco” (debe comprobar que sigue la señalización con su mirada, y que escucha la información sin necesidad de que mueva la cabeza).
4. Mencione (al mismo tiempo que lo realiza) "Ahora tomo un coche y lo pongo aquí". (Se sugiere utilizar un recipiente plano como un plato o una hoja de papel para poner encima los objetos iguales que se emparejan, separándolos de los otros). Repita la misma acción con los muñecos. Cuando ya están colocados por parejas, cada par en su sitio, vuelva a llamar la atención del grupo para que observen y diga: “aquí están los coches, que son iguales, y aquí están los muñecos, que son iguales. Ahora van a hacerlo ustedes”.
5. Ubique de nuevo los 4 objetos en fila y exprese “vamos a poner juntos los muñecos que son iguales. Yo pongo este muñeco aquí. Toma tú el otro muñeco igual y ponlo aquí”. Después de hacerlo, se intentará que la segunda pareja la ponga la alumna o el alumno sin ayuda, dándole sólo la instrucción verbal. Si observa que no va a hacerlo bien porque se dirige al lugar inadecuado, guíele suavemente su mano hacia el lugar correcto, o tape con la mano el lugar incorrecto para evitar el error (esta estrategia facilita que la alumna o alumno realice un ejercicio de reflexión y deduzca lo correcto).
6. Repita la actividad en la misma sesión utilizando otros 4 objetos. En la sesión siguiente, se iniciará la actividad de asociación con 4 de los objetos que ya se asociaron previamente, ofreciendo menos ayuda.
7. Complemente la actividad con la ficha 1 del método de aprendizaje perceptivo discriminativo. La tarea a realizar es hacer una “lectura” de los nombres de los objetos, empezando por el primero de la izquierda de la fila de arriba y terminando por el último de la derecha de la fila de abajo, tal como se haría si fuese un texto de lectura.



SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN:

Analice mediante una lista de cotejo los siguientes indicadores:

- A. Identifica las características de objetos de uso común relacionados con su contexto escolar y familiar.
- B. Menciona los nombres de los objetos que se le presentan de izquierda a derecha.
- C. Realiza la asociación de 2 objetos iguales.
- D. Realiza la asociación de 4 objetos iguales.
- E. Realiza la asociación de 6 objetos iguales.
- F. Asocia las imágenes en un plano gráfico.
- G. Puede tomar el lápiz o marcador con facilidad.
- H. Es capaz de realizar trazos horizontales o verticales.

Este instrumento lo puede encontrar en el código QR.



VARIANTE DE LA ACTIVIDAD:

- I. Cuando observe que la alumna o alumno va consolidando la asociación con objetos, continúe con la implementación de las fichas del método. Inicie el trabajo mostrándole la hoja, señalando y nombrando los dibujos. Después le dirá: “mira, aquí hay un bota, busca dónde está la otra bota igual”. La alumna o el alumno lo busca y señala. “Ahora vamos a unir ambas botas con una raya. Mira cómo la hago”. Trace una línea, empezando por el dibujo de arriba y llegando hasta la bota de abajo. “Ahora lo harás tú con el resto de los dibujos. Toma el lápiz y une los dibujos que sean iguales”.

Cada uno en su lugar

FICHA
06

PREESCOLAR

HABILIDADES ADAPTATIVAS

Conceptuales

- ◆ Concepto de número y cantidad.

Sociales

- ◆ Sigue reglas.

ÁREAS DEL DESARROLLO

Intelectual

- ◆ Clasificación.
- ◆ Seriación.
- ◆ Secuenciación.
- ◆ Razonamiento lógico/matemático.
- ◆ Razonamiento espacio temporal.



PROPÓSITO:

Que las alumnas y los alumnos reconozcan y clasifiquen figuras diferenciando atributos como el color, tamaño, forma y grosor.



RECURSOS

- ◆ Bloques lógicos.
- ◆ 4 recipientes de plástico transparente.
- ◆ Papel bond.
- ◆ Frisos con secuencias de figuras.
- ◆ Etiquetas.



ALINEACIÓN CURRICULAR

Campo de formación académica: Pensamiento matemático.

Eje: Forma, espacio y medida.

Tema: Figuras y cuerpos geométricos.

Aprendizaje esperado: Construye configuraciones con formas, figuras y cuerpos geométricos.



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo aproximado:
60 min.

1. Organice al grupo en equipos de trabajo y entregue un juego de bloques lógicos a cada uno.
2. Deje que manipulen los bloques y que empleen su imaginación y creatividad.
3. Ubique frente al grupo 4 recipientes transparentes, a cada recipiente le debe colocar una etiqueta: 1 círculo, 1 triángulo, 1 cuadrado y 1 rectángulo.

4. Indique a las alumnas y los alumnos que deberán incorporar las figuras que tienen en su mesa en el recipiente que corresponda.
5. Compruebe con los equipos que los elementos que incorporaron a cada recipiente sean los que corresponden, en caso de errores puede realizar las siguientes preguntas: ¿Esta figura es igual que las demás?, ¿creen que va aquí?, ¿dónde creen que debe de ir esta figura?
6. Dibuje un círculo grande en papel bond y colóquelo en el suelo, otra opción puede ser dibujarlo con un gis en el piso del salón de clases.
7. Vacíe todas las figuras al centro del círculo, de manera que todas estén revueltas.
8. Mencione a las alumnas y los alumnos que deben dejar las figuras pequeñas adentro del círculo y las grandes afuera.
9. Verifique que realicen la actividad de manera correcta.
10. Utilice los recipientes empleados en el punto 3 y cambie la etiqueta por una imagen que indique color, por ejemplo: rojo, amarillo y azul.
11. Indique que deberán colocar las figuras del piso en los recipientes que corresponda según el color.
12. Confirme, como cierre de actividad, que todas las figuras se encuentran en el lugar que les corresponde, en caso contrario, realice los planteamientos que considere pertinentes.



SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN:

Registre los resultados de la actividad en una rúbrica que contemple los siguientes elementos:

- A. **Excelente:** Logra reconocer y clasificar variedad de figuras y cuerpos geométricos, considerando su tamaño, color, forma y grosor.
- B. **Satisfactorio:** Reconoce y clasifica figuras y cuerpos geométricos tomando como referencia el tamaño, color y forma.
- C. **En proceso:** Identifica figuras y cuerpos geométricos.

Este instrumento lo puede encontrar en el código QR.



VARIANTES DE LA ACTIVIDAD:

- I. Utilice patrones de secuencias con las figuras que conforman los bloques lógicos, de manera que las alumnas y los alumnos las puedan reproducir, ya sea en la mesa o en el piso.
- II. Muestre al grupo figuras representadas con los cuerpos geométricos, para que las alumnas y los alumnos las reproduzcan.

Barras y números

FICHA
07

PREESCOLAR

HABILIDADES ADAPTATIVAS

Conceptuales

- ◆ Concepto de número y cantidad.

Sociales

- ◆ Sigue las reglas.

ÁREAS DEL DESARROLLO

Intelectual

- ◆ Atención.
- ◆ Seriación.
- ◆ Secuenciación.
- ◆ Razonamiento lógico/matemático.



PROPÓSITO:

Que las alumnas y los alumnos usen el razonamiento matemático en situaciones diversas que demanden utilizar el conteo y crear una relación entre la cantidad y el número, del 1 al 10 con apoyo de las barras numéricas del método Montessori.



RECURSOS

- ◆ 1 juego de barras numéricas de madera del método Montessori con las siguientes medidas de largo 10 cm, 20 cm, 30 cm, 40 cm, 50 cm, 60 cm, 70 cm, 80 cm, 90 cm, 100 cm. Todas de 3 cm de ancho.
- ◆ 10 tarjetas con las medidas de 3 cm x 3 cm, con los números del 1 al 10.



ALINEACIÓN CURRICULAR

Campo de formación académica: Pensamiento matemático.

Eje: Número, álgebra y variación.

Tema: Número.

Aprendizaje esperado: Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida la convencional.



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo aproximado:
50 min.

1. Organice al grupo de manera que estén sentados en círculo y el espacio del centro esté despejado.
2. Presente el material y mencione que se llaman “Barras numéricas”.
3. Invite a las alumnas y los alumnos a que pasen al centro del círculo y ordenen las barras de menor a mayor, indicándoles que empezarán por la barra pequeña.

4. Indique que ahora ordenarán las barras de mayor a menor, iniciando por la barra más grande.
5. Seleccione solo 3 barras, la 1, 2 y 3, y muestre primero la barra que equivale al número 1 y diga “esta es el número 1”, después tome la segunda “esta es el número 2” y señale el color rojo y el azul, 1 y 2, “y esta es el número 3”, mientras muestra la barra y señala los colores correspondientes, diciendo “1, 2 y 3”.
6. Propicie que pase una alumna o alumno al centro, motivando su participación a través de las siguientes preguntas: ¿Me puedes dar el número 2?, ¿puedes poner aquí el número 3?, ¿puedes poner en mi mano el número 1?
7. Compruebe que reconozcan las barras y sus cantidades, señalando cada barra y preguntando una a una ¿ésta qué número es? (Si las alumnas y los alumnos han adquirido el conocimiento de estas tres cantidades, pasamos a las barras correspondientes al 4, 5 y 6).
8. Repita las indicaciones antes proporcionadas con las barras que se acaban de incorporar, las que corresponden al 4, 5 y 6. (recuerde que siempre debe señalar cada uno de los colores y propiciar que las alumnas y los alumnos mencionen las cantidades “uno, dos, tres, cuatro, cinco y seis”).
9. Avance con las siguientes cantidades, en cuanto observe que consolidan el conocimiento de cada una de las barras, hasta llegar al número 10.
10. Emplee las tarjetas con los números, ubicando delante de cada barra la tarjeta con el número correspondiente y mencione al grupo que ese número representa el valor de cada barra.
11. Favorezca la participación de la totalidad del grupo en la actividad, de manera que sean las alumnas y los alumnos quienes coloquen las tarjetas con el valor correspondiente en cada barra.



SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN:

Mediante una rúbrica que incorpore los siguientes elementos:

- A. **Excelente:** Logra comunicar de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes formas, así como también la convencional.
- B. **Satisfactorio:** Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10, utilizando referentes visuales y apoyo en el conteo.
- C. **En proceso:** Menciona de manera oral los números del 1 al 10.

Este instrumento lo puede encontrar en el código QR.



VARIANTE DE LA ACTIVIDAD:

- I. Coloque las barras numéricas en una mesa o en el piso a la vista de las alumnas y los alumnos. Muestre al grupo una tarjeta con un número, por ejemplo el “6” y solicite que alguien pase a entregar la barra que corresponda, una vez que lo haga correctamente, mencione al grupo que esa barra representa ese número y ubíquelo de manera que se pueda observar. Realice la misma acción con las barras restantes, hasta que tenga las 10 tarjetas del 1 al 10, con la barra numérica que corresponda.

¿En qué lugar va?

FICHA
08

PREESCOLAR

HABILIDADES ADAPTATIVAS

Conceptuales

- ◆ Concepto de número y cantidad.

Sociales

- ◆ Sigue las reglas.

ÁREAS DEL DESARROLLO

Intelectual

- ◆ Atención.
- ◆ Secuenciación.
- ◆ Razonamiento lógico/matemático.
- ◆ Razonamiento espacio temporal.



PROPÓSITO:

Que las alumnas y los alumnos desarrollen su pensamiento lógico matemático al comparar y relacionar imágenes mediante el uso de tableros lógicos.



RECURSOS

- ◆ 1 dado.
- ◆ 1 dado con caras de colores.
- ◆ Fichas de colores.
- ◆ 1 Tablero lógico grande de figuras geométricas con las tarjetas correspondientes.
- ◆ Tableros lógicos con diferentes elementos.
- ◆ Tarjetas correspondientes a cada tablero.



ALINEACIÓN CURRICULAR

Campo de formación académica: Pensamiento matemático.

Eje: Número, álgebra y variación.

Tema: Número.

Aprendizaje esperado: Compara, iguala y clasifica colecciones con base en la cantidad de elementos.



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo aproximado:
40 min.

1. Muestre al grupo un tablero lógico en papel bond, el cual puede estar representado con la primer fila de figuras geométricas sin color, y la primer columna con colores básicos como: amarillo, rojo y azul.
2. Explique a las alumnas y los alumnos que la actividad consiste en relacionar la columna con la fila, es decir, si en la primer fila está un triángulo y en la primer columna el color amarillo, debe

de buscar en sus figuras el triángulo amarillo y ubicarlo en ese lugar, así sucesivamente.

3. Propicie que las alumnas y los alumnos pasen a ubicar la figura donde corresponda, relacionando el color y la forma.
4. Compruebe que comprendan la actividad y la relación que deberán de realizar.
5. Organice al grupo en equipos de trabajo y entregue un tablero lógico a cada equipo, es viable que se utilicen diferentes temáticas o campos semánticos, es decir, que cada equipo tenga un tablero diferente.
6. Observe a cada equipo y compruebe que realicen la actividad de manera correcta.
7. Intercambie los tableros entre los equipos para que tengan la posibilidad de resolver todos los tableros presentados.
8. Verifique que todas las alumnas y alumnos participen en la actividad y que realicen las correspondencias de manera correcta.
9. Indique que guarden el material, una vez concluido el ejercicio.
10. Concluya la actividad realizando algunas preguntas de cierre como pueden ser: ¿Qué les pareció la actividad? ¿Fue difícil resolverla? ¿Qué tablero les gustó más?, ¿cuál les gustó menos y por qué?



SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN:

Registre sus observaciones.

- A. ¿Cómo reaccionaron frente a la actividad?
- B. ¿Lograron realizar las correspondencias en cada uno de los tableros lógicos?
- C. ¿Se logró desarrollar el aprendizaje esperado de comparar e igualar elementos?
- D. ¿La actividad permitió desarrollar el pensamiento matemático en las alumnas y los alumnos?
- E. ¿Qué fue lo más motivante y desafiante para las alumnas y los alumnos?

Este instrumento lo puede encontrar en el código QR.



VARIANTE DE LA ACTIVIDAD:

- I. Utilice dos dados, uno con los puntos del 1 al 6 y otro con caras de colores, para que las alumnas y los alumnos lancen el dado de puntos para ubicar el número que corresponda en la columna, y el de color para ubicar la columna en la que deben de representar la cantidad con las fichas del color correspondiente. Para el desarrollo de esta actividad es necesario que visualice previamente el video "Tablero lógico con dados", así como el material disponible en el código QR.

HABILIDADES ADAPTATIVAS

Conceptuales

- ◆ Concepto de número y cantidad.

Sociales

- ◆ Relaciones interpersonales
- ◆ Sigue reglas.

ÁREAS DEL DESARROLLO

Intelectual

- ◆ Atención.
- ◆ Secuenciación.
- ◆ Razonamiento lógico/matemático.
- ◆ Razonamiento espacio temporal.

Psicomotriz

- ◆ Coordinaciones motrices.

Comunicación y lenguaje

- ◆ Discriminación auditiva.
- ◆ Discriminación visual.



PROPÓSITO:

Que las alumnas y los alumnos usen el razonamiento matemático en situaciones diversas que demanden utilizar el conteo y los números del 1 al 10.



RECURSOS

- ◆ 10 vasos desechables por equipo.
- ◆ Hoja con puntos y círculos por equipo.
- ◆ Cronómetro.



ALINEACIÓN CURRICULAR

Campo de formación académica: Pensamiento matemático.

Eje: Número, álgebra y variación.

Tema: Número.

Aprendizaje esperado: Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos.



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo aproximado:
20 min.

1. Explique al grupo que la actividad consistirá en trabajar con vasos desechables y con el uso de un cronómetro, el cual marcará el límite del tiempo, por lo que será necesario realizar la actividad con rapidez y precisión.
2. Invite a pasar al frente a 3 integrantes del grupo, y proporciónales tres juegos de 10 vasos ensamblados o apilados respectivamente, donde 9 serán del mismo color y uno más de un color.

distinto, el cual deberá colocar en la parte superior del paquete de vasos.

3. Indique a los participantes que deben ensamblar los vasos, pasando el de abajo hacia arriba, el segundo, el tercero y así sucesivamente hasta que llegue nuevamente arriba el vaso de color diferente.
4. Marque el tiempo con un cronómetro de un minuto (el video con el cronómetro se encuentra en los recursos del código QR para realizar la actividad).
5. Propicie la participación de todo el grupo de manera voluntaria.
6. Organice el grupo en equipos o mesas de trabajo, a cada equipo debe proporcionarle 10 vasos desechables (del número 10) del mismo color o transparente pero cada uno debe contener un número del 1 al 10.
7. Mencione que cada equipo tendrá una jefa o jefe (puede designarlo usted o ser elegido por sus pares).
8. Muestre al grupo que la actividad consiste en realizar una pirámide de vasos, que primero deben colocar 4 vasos boca abajo (los que contienen los números 10, 9, 8 y 7) y encima intercalados 3 vasos (con los números 6, 5 y 4), luego 2 (el 3 y 2) y por último 1 (el del número 1).
9. Realice un ensayo, en el cuál la jefa o jefe de equipo será quien formará la torre de vasos y el resto deberá apoyar para que coloque los vasos con los números de manera correcta.
10. Repita la actividad, pero ahora con el cronómetro.
11. Intercambie el rol de la jefa o jefe de equipo, para que todo el equipo pueda participar en la actividad.
12. Proporcione a cada equipo una hoja con círculos y puntos, en la cual ubicarán el vaso boca abajo donde corresponda, es decir, el vaso con el número 1 lo colocarán en el círculo que solo contenga 1 punto, y así sucesivamente hasta establecer la correspondencia de cada uno de los vasos.



SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN:

Registre sus observaciones en una rúbrica que contemple los siguientes elementos:

- A. **Excelente:** Logra contar y representar colecciones de hasta 20 elementos.
- B. **Satisfactorio:** Cuenta y representa colecciones de hasta 10 elementos.
- C. **En proceso:** Menciona de manera oral los números del 1 al 10.

Este instrumento lo puede encontrar en el código QR.



VARIANTES DE LA ACTIVIDAD:

- I. Entregue a cada equipo tarjetas con representaciones en las que se muestra la cantidad de vasos que debe utilizar para representar la torre (esta actividad la puede realizar sin utilizar el cronómetro).
- II. Coloque a cada vaso figuras geométricas y con apoyo de las tarjetas muestre patrones y/o representaciones de torres que deben igualar.

Color y cantidad

FICHA
10

PREESCOLAR

HABILIDADES ADAPTATIVAS

Conceptuales

- ◆ Concepto de número y cantidad.

Sociales

- ◆ Sigue reglas.

ÁREAS DEL DESARROLLO

Intelectual

- ◆ Atención.
- ◆ Clasificación.
- ◆ Seriación.
- ◆ Secuenciación.
- ◆ Razonamiento lógico/matemático.

Psicomotriz

- ◆ Coordinaciones motrices.

Comunicación y lenguaje

- ◆ Discriminación visual.



PROPÓSITO:

Que las alumnas y los alumnos identifiquen conceptos matemáticos a través de la manipulación de las regletas de colores o regletas Cuisenaire.



RECURSOS

- ◆ Un juego de regletas de colores o Cuisenaire por equipo.
- ◆ Tarjetas con nombre del color: amarillo, azul y blanco.
- ◆ Hoja con dos círculos, uno color verde y otro naranja, por alumna y alumno.
- ◆ Ejercicio impreso de manera individual.
- ◆ Colores.
- ◆ Video.



ALINEACIÓN CURRICULAR

Campo de formación académica: Pensamiento matemático.

Eje: Número, álgebra y variación.

Tema: Número.

Aprendizaje esperado: Compara, iguala y clasifica colecciones con base en la cantidad de elementos.



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo aproximado:
50 min.

1. Organice el grupo en equipos o mesas de trabajo y entregue un juego de regletas de colores a cada equipo.
2. Coloque en cada mesa de trabajo 3 tarjetas de colores diferentes (blanco, azul y amarillo) con el nombre del color correspondiente, es decir, anotará "blanco" en la tarjeta de color blanco, de igual forma, escriba el nombre del color a las otras dos tarjetas.

3. Mencione a los equipos que deberán colocar las regletas de acuerdo al color que corresponda, por ejemplo: sobre la tarjeta de color amarillo, colocarán todas las regletas amarillas.
4. Retire las tarjetas de color y proporcione a cada alumna o alumno una hoja con dos círculos: uno de color verde y otro color naranja.
5. Indique que en la hoja que tiene cada quien deberán colocar muchas regletas en el círculo verde y pocas regletas en el círculo naranja.
6. Observe que realicen la actividad de manera adecuada, puede corroborar preguntando: ¿En dónde hay muchas regletas?, ¿en cuál círculo hay pocas regletas?
7. Entregue a cada quien un juego de regletas de diferentes tamaños, la indicación consiste en que de manera individual deberán ordenar sus regletas de la más pequeña a la más grande y después de la más grande a la más pequeña.
8. Proporcione a cada alumna y alumno un ejercicio impreso como el que se encuentra en el código QR en el apartado de recursos, el cual consiste en que cada quien deberá medir con las regletas los objetos que se encuentran en dicho ejercicio y colorear el círculo del color de la regleta que corresponde. Para esta actividad de cierre, es importante que en cada mesa de trabajo se encuentre un juego de regletas para que todas y todos puedan medir con los diferentes tamaños.



SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN:

Registre en una lista de cotejo si la alumna o alumno:

- A. Clasifica elementos por color.
- B. Clasifica elementos por tamaño.
- C. Identifica en donde hay muchos elementos.
- D. Reconoce en donde hay pocos elementos.
- E. Ordena elementos del más pequeño al más grande.
- F. Ordena elementos del más grande al más pequeño.
- G. Mide objetos utilizando la regleta que corresponde.
- H. Ubica las regletas en el lugar indicado.
- I. Empareja las regletas a una imagen.

Este instrumento lo puede encontrar en el código QR.



VARIANTES DE LA ACTIVIDAD:

- I. Emplee las regletas mostrando un patrón, por ejemplo: regleta verde, roja, blanca, verde, roja, blanca, y solicite a las alumnas y alumnos que ellos lo representen.
- II. Proporcione a cada alumna y alumno un ejercicio impreso, el cual contiene imágenes representadas por los tamaños de las regletas, para que rellenen el dibujo con las regletas que corresponda, es decir, deben colocar las regletas sobre el dibujo.



FICHAS DE PRIMARIA

Tu nombre con gestos

FICHA
11

HABILIDADES ADAPTATIVAS

Conceptuales

- ◆ Lenguaje (receptivo y expresivo).
- ◆ Lectura y escritura.

ÁREAS DEL DESARROLLO

Intelectual

- ◆ Atención.
- ◆ Sensopercepción.

Psicomotriz

- ◆ Coordinaciones motrices.

Comunicación y lenguaje

- ◆ Discriminación auditiva.
- ◆ Discriminación visual.
- ◆ Expresión verbal.
- ◆ Expresión motora.



PROPÓSITO:

Que las alumnas y los alumnos avancen en el conocimiento de las convenciones del lenguaje oral y escrito a través del método fonético-gestual propuesto por Suzanne Borel - Maissonny.



RECURSOS

- ◆ Video: Enseñar las letras usando el método fonético gestual.
- ◆ Presentación de las letras del alfabeto con el método fonético gestual.
- ◆ Lona del abecedario.
- ◆ Dado con lados de colores.
- ◆ Frisos con nombres de las alumnas y alumnos.



ALINEACIÓN CURRICULAR

Asignatura y grado: Lengua materna. Español 1°.

Ámbito: Participación social.

Práctica social del lenguaje: Producción e interpretación de textos para realizar, trámites y gestionar servicios.

Aprendizaje esperado: Trabaja con su nombre y el de sus compañeros. Utiliza sus datos personales para crear una tarjeta de identificación.



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo aproximado:
50 min.

1. Presente al grupo una lona con el abecedario.
2. Muestre cada una de las letras del alfabeto en la lona e indique que cada una de esas letras tiene un sonido y un gesto en particular y realice el gesto que corresponda a cada letra.
3. Propicie la participación de todo el grupo, de manera que sigan los sonidos y gestos que usted realice.

PRIMARIA

4. Haga preguntas al grupo, para verificar que las alumnas y los alumnos comprenden las señas que usted va realizando, por ejemplo: ¿Cómo es el gesto de la letra “b”? ¿Cuál es el gesto de la “c”? ¿Recuerdan cómo se hace el gesto de la “p”?
5. Indique a las alumnas y los alumnos que utilizarán un dado con colores en cada uno de sus lados, el cual corresponde al fondo de cada letra del abecedario, asimismo, se lanzará el dado y de acuerdo al color que salga realizarán el gesto de la letra que corresponda.
6. Repita esta acción hasta que repasen todas las letras del alfabeto.
7. Entregue a cada alumna y alumno un friso en el cual esté escrito su nombre en color gris junto con su fotografía para que remarquen las letras con un marcador. Si las alumnas y los alumnos pueden escribir entregue el friso en blanco para que ellos escriban su nombre.
8. Explique que se presentará al grupo el friso con su nombre, que realizarán los gestos de cada una de las letras que lo conforman y que lo colocarán a la vista de todo el grupo.
9. Propicie que las alumnas y los alumnos identifiquen su nombre y el de sus compañeros, así como el que observen que los gestos que realizan sean correctos y si no es así, sean ellos quienes los apoyen en su ejecución.



SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN:

Puede apoyarse de una guía de observación que contemple los siguientes elementos:

- A. ¿Cómo calificaría esta actividad?
- B. ¿Cómo la realicé?
- C. ¿Se consolidó el aprendizaje de las vocales con el método gestual?
- D. ¿Las alumnas y los alumnos lograron realizar el gesto?
- E. ¿Realizaron la correspondencia de gesto y vocal?
- F. ¿De qué otra manera podría intervenir o implementar el método fonético gestual?

Este instrumento lo puede encontrar en el código QR.



VARIANTE DE LA ACTIVIDAD:

- I. Utilice la lona del abecedario impresa en tamaño oficio o doble carta como tablero del ABC y empléela como juego de mesa con las alumnas y los alumnos integrados en equipos, proporcione también un dado de colores. La indicación consiste en que las alumnas y los alumnos lanzarán el dado por turnos, de acuerdo al color que les toque en el dado, seleccionarán la letra que corresponda del tablero, la escribirán en su cuaderno y así sucesivamente por turnos hasta que tengan un mínimo de 3 letras para que formen palabras. En este juego ganará quien más palabras logre formar.

¿Qué sigue?

FICHA
12

HABILIDADES ADAPTATIVAS

Conceptuales

- ◆ Lenguaje (receptivo y expresivo).
- ◆ Lectura y escritura.

ÁREAS DEL DESARROLLO

Intelectual

- ◆ Atención.
- ◆ Memoria.
- ◆ Secuenciación.

Comunicación y lenguaje

- ◆ Discriminación auditiva.
- ◆ Discriminación visual.
- ◆ Expresión verbal.
- ◆ Comprensión verbal.
- ◆ Memoria secuencial auditiva.

ALINEACIÓN CURRICULAR

Asignatura y grado: Lengua materna. Español 2°.

Ámbito: Literatura.

Práctica social del lenguaje: Lectura de narraciones de diversos subgéneros.

Aprendizaje esperado: Lee textos narrativos sencillos.



PROPÓSITO:

Que las alumnas y los alumnos identifiquen las principales partes en la estructura de los textos narrativos para favorecer su capacidad de análisis y comprensión lectora con base en sus experiencias previas.



RECURSOS

- ◆ Cuento “El maíz de la viejita”.
- ◆ Tarjetas con los personajes del cuento.
- ◆ Frisos con textos.
- ◆ Hojas blancas.



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo aproximado:
60 min.

1. Muestre al grupo el cuento “El maíz de la viejita” y realice preguntas de indagación, las cuales pueden ser: ¿qué observan en la portada del libro?, ¿de qué creen que trata el cuento?, ¿qué creen que pasará?
2. Realicen la lectura del cuento, con la participación voluntaria de integrantes del grupo, puede utilizar el proyector para mostrar las imágenes o utilizar el cuento impreso. Es necesario que durante

PRIMARIA

la lectura realice preguntas para validar que las alumnas y los alumnos comprendan lo que se está leyendo. Es importante que favorezca la participación de totalidad del grupo.

3. Presente las tarjetas con los personajes del cuento, las cuales puede colocar en una mesa o escritorio a la vista de todo el grupo.
4. Indique que pasarán de manera individual a colocar las tarjetas de los personajes según el orden de aparición y las pegarán en el pizarrón de manera que se puedan visualizar.
5. Propicie la participación de todo el grupo, de manera que puedan apoyar a colocar las imágenes correctamente.
6. Pregunte al grupo: ¿es correcta la ubicación de los personajes?,, en caso de que no estén ordenados correctamente, propicie que las alumnas y los alumnos encuentren el error y puedan modificarlo.
7. Organice el grupo en binas y entregue un friso que corresponde a una parte del cuento, el cual deberán leer para recordar en qué parte se ubica este fragmento.
8. Indique que deberán ordenar la historia del cuento, colocando primero el friso que corresponda, para lo cual, es importante despejar el salón de clases para que coloquen los frisos en el piso.
9. Explique que una vez que esté ordenada la historia del cuento, se leerá para todo el grupo (esto permitirá realizar las correcciones pertinentes).
10. Mencione a las alumnas y los alumnos que para concluir la actividad dibujarán y colorearán el personaje que más les agradó del cuento y escribirán su nombre.



SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN:

Registre los resultados de la actividad en una rúbrica que contemple los siguientes elementos:

- A. **Excelente:** Logra leer, anticipar y comprender los sucesos de la historia.
- B. **Satisfactorio:** Anticipa y comprende lo que acontece en una historia con apoyo de referentes visuales.
- C. **En proceso:** Identifica los sucesos de la historia con apoyos visuales y preguntas dirigidas.

Este instrumento lo puede encontrar en el código QR.



VARIANTES DE LA ACTIVIDAD:

- I. Presente a las alumnas y los alumnos títeres de los personajes del cuento para que ellos lo representen, puede sugerir que cambien el final del cuento o que inventen una historia diferente con los personajes.
- II. Entregue a las alumnas y los alumnos materiales diversos para que ellos elaboren su personaje del cuento y posterior a su elaboración presenten al grupo la historia con los títeres elaborados.

Sobres sorpresa

FICHA
13

HABILIDADES ADAPTATIVAS

Conceptuales

- ◆ Lenguaje (receptivo y expresivo).
- ◆ Lectura y escritura.

Prácticas

- ◆ Actividades de la vida diaria.
- ◆ Actividades instrumentales de la vida.

ÁREAS DEL DESARROLLO

Intelectual

- ◆ Atención.

Comunicación y lenguaje

- ◆ Discriminación auditiva.
- ◆ Discriminación visual.
- ◆ Comprensión verbal.
- ◆ Expresión motora.



PROPÓSITO:

Que las alumnas y los alumnos avancen en la comprensión de textos a través de la asociación de palabras de diferentes campos semánticos, tomando como referencia sus contextos.



RECURSOS

- ◆ 4 recipientes transparentes con etiquetas de frutas, animales, números y figuras geométricas.
- ◆ Tarjetas de diversas figuras.
- ◆ Ruleta.
- ◆ Sobres sorpresa de diferentes temáticas con su respectivo juego de tarjetas.



ALINEACIÓN CURRICULAR

Asignatura y grado: Lengua materna. Español 2°.

Ámbito: Estudio.

Práctica social del lenguaje: Intercambio de experiencias de lectura.

Aprendizaje esperado: Elige y comenta distintos materiales de lectura.



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo aproximado:
50 min.

1. Coloque a la vista del grupo 4 recipientes de plástico transparente, los cuales tendrán una imagen pegada al frente referente a frutas, animales, números y figuras geométricas.
2. Muestre a las alumnas y los alumnos tarjetas de diferentes dibujos, las cuales deben estar colocadas sobre una mesa o en el piso para que puedan visualizarlas.

PRIMARIA

3. Indique a una alumna o alumno que pase a seleccionar una tarjeta y la coloque en el recipiente que corresponda de acuerdo a la imagen.
4. Realice la misma indicación hasta que se agoten todas las tarjetas y se propicie la participación de la totalidad del grupo.
5. Verifique que se realice la actividad de manera correcta.
6. Mencione que ahora organizados en equipos trabajarán una actividad similar con sobres sorpresa, los cuales, como su nombre lo indica, son sobres que contienen 3 tarjetas grandes que indican qué van a asociar, por ejemplo: el sobre sorpresa de colores cuenta con 3 tarjetas grandes que dicen rojo, amarillo y verde,, además de 10 tarjetas más con nombres de objetos o productos del entorno, las cuales deben colocar en el color que corresponda, en este caso la tarjeta que dice plátano y sol, deberá colocarla debajo de la que dice amarillo, y así con las demás tarjetas.
7. Muestre una ruleta, la cual contiene en cada espacio una temática diferente que se encuentra relacionada con los sobres sorpresa: colores, medios de transporte y casa.
8. Explique que pasará al frente la jefa o el jefe de cada equipo, para girar la ruleta y de acuerdo a la imagen que les toque se les entregará el sobre.
9. Indique que deberán realizar las asociaciones correspondientes de acuerdo a su sobre, propiciando que participe la totalidad del equipo.
10. Verifique que realicen la asociación de manera adecuada, en caso contrario, propicie que se corrija realizando preguntas de reflexión.
11. Intercambie los sobres entre los equipos, para que todo el grupo realice las asociaciones de los diferentes sobres sorpresa.



SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN:

Registre los resultados de la actividad en una rúbrica que contemple los siguientes elementos:

- A. **Excelente:** Lee palabras y establece relación de acuerdo al campo semántico.
- B. **Satisfactorio:** Lee palabras y establece relación con apoyo de preguntas guiadas.
- C. **En proceso:** Realiza la lectura de algunas palabras.

Este instrumento lo puede encontrar en el código QR.



VARIANTES DE LA ACTIVIDAD:

- I. Incluya en los sobres sorpresa imágenes de cada uno de los objetos que se presentan, de esta manera las alumnas y los alumnos primero pueden realizar la asociación con las imágenes, colocándolas en el lugar que corresponde y después agregar la palabra que refiere al dibujo.
- II. Incorpore otras temáticas en los sobres dependiendo de los contextos y campos semánticos que desee ampliar.

Asocia la frase

FICHA
14

HABILIDADES ADAPTATIVAS

Conceptuales

- ◆ Lenguaje (receptivo y expresivo).
- ◆ Lectura y escritura.

Prácticas

- ◆ Actividades de la vida diaria.
- ◆ Actividades instrumentales de la vida diaria.

ÁREAS DEL DESARROLLO

Intelectual

- ◆ Atención.
- ◆ Razonamiento espacio temporal.

Comunicación y lenguaje

- ◆ Discriminación auditiva.
- ◆ Discriminación visual.
- ◆ Comprensión verbal.
- ◆ Expresión motora.



PROPÓSITO:

Que las alumnas y los alumnos reflexionen sobre el sistema lingüístico para resolver problemas de interpretación y producción textual con apoyo de imágenes.



RECURSOS

- ◆ Lona o dibujo grande de una casa.
- ◆ Tarjetas con palabras.
- ◆ Imágenes de escenas en diferentes contextos.
- ◆ Frisos con oraciones.



ALINEACIÓN CURRICULAR

Asignatura y grado: Lengua materna. Español 2°.

Ámbito: Literatura.

Práctica social del lenguaje: Lectura de narraciones de diversos subgéneros.

Aprendizaje esperado: Lee y escucha la lectura de textos narrativos sencillos.



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo aproximado:

40 min.

1. Muestre a las alumnas y los alumnos una lona o dibujo de una casa con todos los objetos que se encuentran en ella y pregunte: ¿Qué ven?
2. Coloque en una mesa o escritorio a la vista del grupo las tarjetas con nombres que indican los objetos que se pueden ver en la casa (nota: también hay tarjetas con nombres que no se encuentran en la imagen, estos como distractores).

PRIMARIA

3. Indique que pasarán de manera individual a elegir una tarjeta con el nombre del objeto que observan en la imagen y lo deberán de señalar en la misma (esto favorecerá la lectura de palabras, así como la atención al buscar y encontrar dicho objeto en la imagen).
4. Repita esta indicación hasta que se agote la lectura e identificación de las tarjetas.
5. Organice el grupo en equipos y a cada uno entregue una imagen de una escena, así como los frisos con diversas oraciones.
6. Mencione que deberán seleccionar cuál de las oraciones corresponde a la imagen.
7. Indique que una vez seleccionada la oración que creen que corresponde, pasarán al frente a mostrar al resto del grupo su escena y la oración que eligieron y argumentarán el porqué de su elección. Es importante que muestren también las oraciones que descartaron, para que las compañeras y los compañeros, puedan argumentar si corresponde a la escena o se pudiera cambiar, o incluir más de dos oraciones.
8. Culmine la actividad preguntado: ¿Qué les pareció la actividad?, ¿les resultó fácil o difícil elegir la oración?, ¿por qué?



SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN:

Analice los resultados mediante una guía de observación, que considere lo siguiente:

- A. ¿Cómo reaccionaron las alumnas y los alumnos con la actividad?
- B. ¿De qué manera se favoreció la lectura de palabras?
- C. ¿Se complicó o facilitó la asociación de palabras con apoyo de la imagen?
- D. ¿Se favoreció la argumentación y discusión entre las alumnas y los alumnos para elegir la oración adecuada a la escena?
- E. ¿La utilización de la lona o imágenes facilitó la comprensión y lectura de las palabras en las alumnas y los alumnos?

Este instrumento lo puede encontrar en el código QR.



VARIANTE DE LA ACTIVIDAD:

- I. Muestre al grupo una imagen con una escena familiar y entregue a cada alumno un friso en blanco. La indicación radica en que ellos escriban una oración referente a lo que observan, la pasarán a leer y la colocarán debajo de la imagen. Debe propiciar el análisis de cada una de las oraciones y la contextualización que realizan las alumnas y los alumnos.

Números de colores

FICHA
15

HABILIDADES ADAPTATIVAS

Conceptuales

- ◆ Concepto de número y cantidad.

Prácticas

- ◆ Actividades de la vida diaria.
- ◆ Manejo del dinero.

ÁREAS DEL DESARROLLO

Intelectual

- ◆ Atención.
- ◆ Secuenciación.
- ◆ Razonamiento lógico/matemático.

Comunicación y lenguaje

- ◆ Discriminación visual.



PROPÓSITO:

Que las alumnas y los alumnos realicen operaciones básicas de adición con apoyo de las regletas de colores o regletas Cuisenaire.



RECURSOS

- ◆ Juego de regletas de colores o Cuisenaire por equipo.
- ◆ Video “Cómo sumar con las regletas de Cuisenaire”.
- ◆ Cartel con los valores de cada una de las regletas.
- ◆ Actividades con diversos planteamientos.



ALINEACIÓN CURRICULAR

Asignatura y grado: Matemáticas 1°.

Eje: Número, algebra y variación.

Tema: Adición y sustracción.

Aprendizaje esperado: Resuelve problemas de suma y resta con números naturales menores que 100.



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo aproximado:
60 min.

1. Explique al grupo que la actividad consiste en trabajar con las regletas de colores, las cuales dependiendo del color y la medida les corresponde un valor.
2. Indique los valores de las regletas mostrando cada una, así como la escritura del número que la representa (para esta explicación puede apoyarse del video “Cómo sumar con las regletas de Cuisenaire”).

PRIMARIA

3. Apoye la explicación con el cartel de los valores de cada una de las regletas, el cual debe mantener a la vista de las alumnas y los alumnos.
4. Organice el grupo en equipos de trabajo y entregue un juego de regletas a cada equipo.
5. Mencione que se plantearán diversos problemas de sumas y que ellos tendrán que resolverlos, para lo cual es importante que realice un ejercicio, por ejemplo: ¿Cuál es el resultado de $8+5$? Tomamos una regleta de color café que equivale al número 8 y otra de color amarillo que equivale al número 5, las juntamos y debemos de encontrar una combinación de regletas que tengan exactamente la misma medida que las dos que juntamos (es importante mencionar , que deben de iniciar con la regleta más grande). En este caso elegirán primero la regleta naranja que equivale al número 10 y la colocarán debajo de las regletas que juntamos previamente, como queda un espacio aún, se buscará otra regleta que complete exactamente la medida, en este caso sería la regleta verde que equivale al número 3. Una vez que tenga representada la cantidad, quitamos las dos regletas anteriores (café y amarilla) y tenemos que el resultado de la suma es: una regleta naranja del número 10 y otra verde del número 3, y que juntas forman el número 13, por lo que 13 es el resultado de la suma planteada.
6. Pregunte al grupo si comprendieron la indicación, en caso contrario, realice otros ejemplos.
7. Plantee diversos problemas de sumas para que los realicen en equipos.
8. Propicie que las alumnas y los alumnos utilicen su cuaderno para escribir los resultados de las operaciones realizadas.
9. Verifique que utilicen de manera adecuada las regletas y que los resultados sean los correctos.



SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN:

Se sugiere elaborar una rúbrica que contemple lo siguiente:

- A. **Excelente:** Logra resolver problema de suma con números naturales menores que 100.
- B. **Satisfactorio:** Resuelve problemas de suma con números naturales menores que 50.
- C. **En proceso:** Soluciona problemas de suma con números naturales menores que 20.

Este instrumento lo puede encontrar en el código QR.



VARIANTE DE LA ACTIVIDAD:

- I. Elabore problemas que conlleven la implementación de adiciones para su resolución, entregue a cada equipo los planteamientos para que los resuelvan, utilizando las regletas. Es importante que tomen como referencia el cartel con los valores y si lo considera necesario puede apoyarse del video.

Unidades, decenas y centenas

FICHA
16

HABILIDADES ADAPTATIVAS

Conceptuales

- ◆ Concepto de número y cantidad.

Sociales

- ◆ Relaciones interpersonales
- ◆ Sigue las reglas.

ÁREAS DEL DESARROLLO

Intelectual

- ◆ Atención.
- ◆ Memoria.
- ◆ Razonamiento lógico/matemático.

Psicosocial

- ◆ Conciencia y práctica de reglas.



PROPÓSITO:

Que las alumnas y los alumnos identifiquen la relación entre unidad, decena y centena a través del uso del tablero de Montessori.



RECURSOS

- ◆ Tarjetas de 10 cm x 20 cm con cantidades de 1 a 3 cifras.
- ◆ Tarjetas en blanco de 10 cm x 20 cm.
- ◆ Tableros de Montessori.



ALINEACIÓN CURRICULAR

Asignatura y grado: Matemáticas 2°.

Eje: Número, algebra y variación.

Tema: Número.

Aprendizaje esperado: Comunica, lee, escribe y ordena números naturales hasta 1000.



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo aproximado:
50 min.

1. Inicie la actividad explicando que las cantidades están formadas por cifras, las cuales pueden recibir el nombre de unidades, decenas y centenas, dependiendo el lugar que ocupen en una cantidad específica.
2. Muestre un tablero de Montessori y explique que cuenta con tres columnas que corresponden a las unidades, decenas y centenas.

PRIMARIA

3. Explique que para esta actividad utilizarán fichas verdes (unidades), azules (decenas) y rojas (centenas), colóquelas por separado y a la vista de todo el grupo.
4. Coloque en una caja tarjetas con diversas cantidades de una, dos y tres cifras. Pida a una alumna o alumno que tome una tarjeta y la muestre al resto del grupo para que determinen de qué cantidad se trata.
5. Organice al grupo en equipos de tres integrantes. Entregue un tablero a cada equipo, así como 9 fichas de cada color y algunas tarjetas en blanco que servirán para que las alumnas y los alumnos escriban cantidades de una, dos y tres cifras.
6. Solicite que coloquen sus tarjetas con las cantidades escritas en la caja que utilizó en el punto número 4.
7. Elija una cantidad de una cifra, muéstrela al grupo y pida que con ayuda de las fichas de colores la representen en sus tableros, verifique que realicen la tarea de manera correcta y que utilizaron las fichas verdes. Continúe la actividad de la misma manera, con cantidades de dos cifras; asegúrese de que utilicen las fichas azules para las decenas.
8. Seleccione una cantidad de tres cifras, muéstrela al grupo y solicite que cada equipo la represente correctamente en su tablero, indique que cuando hayan terminado deberán levantar las manos y gritar “¡lo logramos!”. Confirme que cada equipo haya realizado la tarea de manera correcta y favorezca la colaboración entre equipos para que todos logren terminar cada ejercicio. Repita esta acción con diversas cantidades tomadas al azar, cada equipo puede obtener puntos por acierto y establezca una meta para ganar.
9. Para culminar la actividad presente al grupo algunas cantidades y solicite que las alumnas y los alumnos mencionen cuántas unidades, decenas y centenas conforman dicha cantidad.



SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN:

Apóyese de una lista de cotejo que contemple los siguientes aspectos:

- A. Comprende equivalencia entre unidad y decena.
- B. Comprende equivalencia entre decena y centena.
- C. Realiza cambios de unidades a decenas.
- D. Realiza cambios de decenas a centena.
- E. Lee y escribe cantidades de una cifra.
- F. Lee y escribe cantidades de dos cifras.
- G. Lee y escribe cantidades de tres cifras.
- H. Comunica, lee y escribe cantidades de una cifra.
- I. Comunica, lee y escribe cantidades de dos cifras.
- J. Comunica, lee y escribe cantidades de tres cifras.
- K. Representa cantidades de hasta tres cifras en el tablero.

Este instrumento lo puede encontrar en el código QR.



VARIANTE DE LA ACTIVIDAD:

- I. Explique que 10 fichas verdes conforman o valen 1 ficha azul y que 10 fichas azules conforman 1 roja. Muestre al grupo algunas cantidades representadas con fichas en el tablero de Montessori, asegúrese que puedan visualizar la representación y pídale que escriban en su cuaderno la cantidad correcta. Por cada acierto la alumna o el alumno obtendrá una ficha verde, continúe con el ejercicio cuantas veces considere necesario, el objetivo es que obtenga 10 fichas verdes y que se dé cuenta que deberá realizar el cambio para obtener la ficha azul.

Carrera de caballos

FICHA
17

HABILIDADES ADAPTATIVAS

Sociales

- ◆ Relaciones interpersonales.
- ◆ Sigue las reglas.

ÁREAS DEL DESARROLLO

Intelectual

- ◆ Atención.
- ◆ Memoria.
- ◆ Razonamiento lógico/matemático.
- ◆ Razonamiento espacio temporal.

Psicosocial

- ◆ Conciencia y práctica de reglas

Comunicación y lenguaje

- ◆ Discriminación visual.
- ◆ Expresión motora.



PROPÓSITO:

Que las alumnas y los alumnos utilicen de manera flexible la estimación y el cálculo mental a través del juego e interacción con sus pares.



RECURSOS

- ◆ Actividad en papel bond o impresa de cálculo mental “la serpiente”.
- ◆ Lona del juego “carrera de caballos” de medidas de 3 m de largo por 2 m de ancho.
- ◆ 3 Dados grandes.
- ◆ 2 Caballos de juguete.



ALINEACIÓN CURRICULAR

Asignatura y grado: Matemáticas 2°.

Eje: Número, algebra y variación.

Tema: Adición y sustracción.

Aprendizaje esperado: Calcula mentalmente sumas y restas de números de dos cifras, dobles de números de dos cifras y mitades de números pares menores que 100.



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo aproximado:
40 min.

1. Muestre al grupo la actividad de “la serpiente”, la cual consiste en realizar cálculos matemáticos mentalmente para completar los espacios en blanco.
2. Mencione que completarán los espacios en blanco, puede propiciar la participación de las alumnas y los alumnos para que escriban los números o preguntar al grupo para que den la respuesta y escriba la cantidad que corresponde.

PRIMARIA

3. Comente al grupo que ahora iniciará el juego “Carrera de caballos” y coloque a la vista la lona.
4. Divida el grupo en dos equipos, el uno y el dos, para iniciar el juego “Carrera de caballos”, a cada equipo entregue un caballo de juguete que deberán colocar en la línea de salida.
5. Explique la actividad: se tiene una lona grande con diferentes cantidades y 3 dados, dos de ellos tienen números diferentes del 1 al 9 y otro dado tiene los signos de “+”, “-” y “x”. El juego consistirá en que tres integrantes de cada equipo lanzarán cada uno un dado, dependiendo de las cantidades que obtengan y del signo que corresponda, es la operación que deben realizar de manera mental, cuando tengan el resultado, un integrante del equipo debe colocarse sobre el número que corresponda en la lona, por ejemplo: si en los dados obtienen $2 + 8$, deberá de colocarse en el número 10 que se encuentra en la lona. Si la operación mental que realiza el equipo es correcta, avanzará su caballo un nivel, si es incorrecta no avanzará. Esta secuencia de indicaciones las realizarán de uno en uno los equipos, respetando el turno que les corresponde. Ganará el equipo en el que su caballo llegue primero a la meta (es importante mencionar, que si el equipo no logra resolver la operación mentalmente, el otro equipo puede robar el turno).
6. Propicie la participación de todos los integrantes del equipo variando los roles entre quienes lanzan los dados, mueven el caballo y se paran en el resultado que corresponde en la lona.
7. Compruebe que los resultados sean los correctos y valide cuál es el equipo ganador.



SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN:

Apóyese de una lista de cotejo que contemple los siguientes aspectos:

- A. Realiza mentalmente sumas de una cifra.
- B. Calcula mentalmente sumas de números de dos cifras,
- C. Realiza mentalmente restas de números de una cifra.
- D. Calcula mentalmente restas de números de dos cifras.
- E. Calcula mentalmente sumas y restas de números de dos cifras.
- F. Realiza multiplicaciones sencillas.
- G. Calcula mentalmente operaciones sencillas.

Este instrumento lo puede encontrar en el código QR.



VARIANTE DE LA ACTIVIDAD:

- I. Coloque al grupo de pie formando un semicírculo, ubique al centro el juego “Carrera de caballos” de manera que se pueda visualizar. Mencione operaciones sencillas que impliquen el cálculo mental, la alumna o el alumno que realice la operación de manera correcta, se ubicará en la lona sobre el número que corresponda al resultado, continúe con los diferentes cálculos hasta que se utilicen todos los resultados posibles del juego.

¿Números con semillas?

FICHA
18

HABILIDADES ADAPTATIVAS

Conceptuales

- ◆ Lectura y escritura.
- ◆ Concepto de número y cantidad.

Sociales

- ◆ Sigue reglas.

ÁREAS DEL DESARROLLO

Intelectual

- ◆ Atención.
- ◆ Memoria.
- ◆ Secuenciación.
- ◆ Razonamiento lógico/matemático.

Psicomotriz

- ◆ Coordinaciones motrices.

Comunicación y lenguaje

- ◆ Discriminación visual.



PROPÓSITO:

Que las alumnas y los alumnos identifiquen y representen cantidades mediante el uso de la matriz de cálculo Nepohualtzintzin.



RECURSOS

- ◆ Matriz de cálculo Nepohualtzintzin.
- ◆ Video con la explicación del uso de la matriz de cálculo.
- ◆ Juego de atención “cuadros y puntos”.
- ◆ Tarjetas de cantidades.



ALINEACIÓN CURRICULAR

Asignatura y grado: Matemáticas 2°.

Eje: Número, algebra y variación.

Tema: Número.

Aprendizaje esperado: Lee, escribe y ordena números naturales hasta 1000.



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo aproximado:
40 min.

1. Inicie la actividad con el juego de atención “cuadros y puntos”, el cual consiste en una tabla con 9 cuadros impresa en una hoja y fichas de colores.
2. Entregue a cada alumna y alumno un paquete de fichas y la tabla correspondiente al juego.
3. Muestre al grupo las tarjetas con la secuencia de puntos que

PRIMARIA

deben de ubicar de manera individual en su tabla.

4. Corrobore que hagan de manera adecuada la representación y muestre otras tarjetas. Realice de 3 a 4 representaciones.
5. Explique al grupo que se trabajará la representación de cantidades utilizando la matriz de cálculo Nepohualtzintzin.
6. Muestre la matriz de cálculo y explique cómo se utiliza, puede apoyarse del video, proyectándolo y después reforzar la explicación de manera práctica con el Nepohualtzintzin.
7. Represente diversas cantidades en la matriz de cálculo, en este grado escolar solo se representarán cantidades hasta el número 1000.
8. Propicie la participación de las alumnas y los alumnos de manera que representen una cantidad menor a 1000 y pida que de manera individual mencionen de qué cantidad se trata. Después la alumna o el alumno representará una cantidad y el grupo dirá de cuál se trata.
9. Entregue a cada alumna y alumno una matriz de cálculo Nepohualtzintzin.
10. Indique cantidades menores de 1000 para que las representen en su Nepohualtzintzin (es importante que inicie con unidades y después avance a las centenas).
11. Mencione que una vez representada la cantidad que les indicó deberán anotarla en su cuaderno.
12. Solicite a cada alumna y alumno que represente una cantidad diferente para comprobar que comprendieron el uso de la matriz en la lectura y representación de cantidades.



SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN:

Analice los resultados mediante una rúbrica. Puede apoyarse de los siguientes elementos:

- A. **Excelente:** Logra leer, escribir y ordenar diferentes cantidades con números naturales hasta el 1000.
- B. **Satisfactorio:** Identifica y escribe números naturales hasta el 500.
- C. **En proceso:** Identifica números naturales hasta el 500.

Este instrumento lo puede encontrar en el código QR.



VARIANTE DE LA ACTIVIDAD:

- I. Proporcione a cada alumna y alumno un juego de 5 tarjetas con diferentes números e indique que deberán ordenar las cantidades de sus tarjetas de menor a mayor, después representarlas en su matriz de cálculo Nepohualtzintzin y escribirlas en su cuaderno de trabajo.

Estampillas

FICHA
19

HABILIDADES ADAPTATIVAS

Conceptuales

- ◆ Concepto de dinero.
- ◆ Concepto de número y cantidad.

Sociales

- ◆ Relaciones interpersonales
- ◆ Sigue las reglas.

ÁREAS DEL DESARROLLO

Intelectual

- ◆ Atención.
- ◆ Memoria.
- ◆ Razonamiento lógico/matemático.

Psicosocial

- ◆ Conciencia y práctica de reglas.
- ◆ Cooperación, trabajo en equipo.



PROPÓSITO:

Que las alumnas y los alumnos comprendan la equivalencia entre unidad, decena y centena, y la apliquen en la resolución de problemas de suma o resta.



RECURSOS

- ◆ Estampillas Montessori.
- ◆ Tableros de Montessori.
- ◆ Números del 0 al 9 en color verde.
- ◆ Números del 0 al 9 en color azul.
- ◆ Números del 0 al 9 en color rojo.
- ◆ Problemas de suma o resta.
- ◆ Dinero didáctico \$1, \$10 y \$100.
- ◆ 2 Dados para cada equipo.



ALINEACIÓN CURRICULAR

Asignatura y grado: Matemáticas 2°.

Eje: Número, algebra y variación.

Tema: Adición y sustracción.

Aprendizaje esperado: : Resuelve problemas de suma y resta con números naturales hasta 1000.



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo aproximado:
50 min.

1. Inicie la actividad identificando algunas cantidades hasta de tres cifras que se encuentren en el salón de clases, pida al grupo que se las dicten, escríbalas en el pizarrón, en una cartulina o papel bond y colóquelas a la vista.
2. Muestre un tablero de Montessori y explique que cuenta con tres columnas que corresponden a las unidades, decenas y centenas.

PRIMARIA

3. Muestre al grupo las estampillas y explique la manera en que se utilizan para representar una cantidad en el tablero (puede apoyarse del material explicativo “Estampillas Montessori” incluido en los recursos).
4. Solicite la participación de las alumnas y los alumnos y pida que con ayuda de las estampillas representen algunas de las cantidades escritas previamente.
5. Organice al grupo en equipos. Proporcione un tablero, 20 estampillas verdes, 20 estampillas azules, 10 estampillas rojas, así como números del 0 al 9 en color verde, azul y rojo.
6. Explique que las estampillas son un excelente recurso para solucionar problemas matemáticos de suma y resta, con o sin transformación; ejemplifique el procedimiento para realizar una suma o una resta según el contenido que desee abordar, asegurándose de que cada paso sea comprendido por todo el grupo.
7. Plantee uno o dos problemas que impliquen el uso de suma o resta, por ejemplo: “en el grupo de 2°A hay 26 butacas y en el grupo de 2° B hay 27, ¿Cuántos butacas hay en total?”. Promueva la participación del grupo para resolver dichos planteamientos utilizando las estampillas y el tablero; en su caso, haga especial énfasis en la transformación de las unidades a decenas (los problemas deben considerar los conocimientos previos, ritmos de aprendizaje y características de sus alumnas y alumnos).
8. Mencione que bajo su mesa encontrarán acertijos (problemas) matemáticos, los cuales deberán resolver con ayuda de las estampillas y el tablero.
9. Indique que intercambiarán sus acertijos o desafíos y que los resolverán con la ayuda de las estampillas y el tablero; revise los procedimientos, representaciones y resultados de cada equipo.



SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN:

Valore a través de una lista de cotejo los siguientes elementos:

- A. Comprende la equivalencia entre unidad y decena.
- B. Comprende la equivalencia entre decena y centena.
- C. Resuelve problemas de suma o resta con números naturales hasta 100, sin transformaciones.
- D. Resuelve sumas o restas con números naturales y con transformaciones hasta 100.
- E. Resuelve sumas o restas con números naturales hasta 1000, sin transformaciones.
- F. Resuelve sumas o restas con números naturales y con transformaciones hasta 1000.

Este instrumento lo puede encontrar en el código QR.



VARIANTE DE LA ACTIVIDAD:

- I. Organice al grupo en equipos de 4 o 5 integrantes, nombre una cajera o cajero en cada equipo a quien entregará en una caja el dinero didáctico; por turnos, cada alumna y alumno lanzará dos dados y con base en los puntos obtenidos la cajera o el cajero le entregará dicha cantidad en dinero didáctico, pero indique que no pueden tener más de 10 monedas de \$1 o de \$10, propiciando que hagan los cambios correspondientes. Ganará quien obtenga un billete de \$100. Usted puede fijar la meta en dos o más billetes de \$100.

¿Contamos?

FICHA
20

HABILIDADES ADAPTATIVAS

Conceptuales

- ◆ Autodirección.
- ◆ Concepto de número y cantidad.

Prácticas

- ◆ Actividades de la vida diaria.
- ◆ Manejo del dinero.

ÁREAS DEL DESARROLLO

Intelectual

- ◆ Clasificación.
- ◆ Razonamiento lógico/matemático.
- ◆ Razonamiento espacio temporal.

Comunicación y lenguaje

- ◆ Discriminación visual.



PROPÓSITO:

Que las alumnas y los alumnos desarrollen el pensamiento matemático a través de la representación de cantidades con apoyo del ábaco.



RECURSOS

- ◆ Ábaco de cuentas externas.
- ◆ Ruleta de números.
- ◆ Ficha con la actividad del Cajero.
- ◆ 2 Dados.
- ◆ Monedas didácticas de \$1 y \$10.
- ◆ Billetes didácticos de \$100 y \$1000.



ALINEACIÓN CURRICULAR

Asignatura y grado: Matemáticas 3°.

Eje: Número, algebra y variación.

Tema: Número.

Aprendizaje esperado: Lee, escribe y ordena números naturales hasta 10,000.



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo aproximado:
50 min.

1. Explique que se trabajará con un ábaco de cuentas externas y muéstrelo al grupo.
2. Entregue a cada alumna y alumno un ábaco de cuentas externas para que vayan siguiendo su explicación y manipulen el material.
3. Mencione la siguiente explicación y acompáñela con la ejemplificación en su ábaco: En la posición en que se muestra este ába-

PRIMARIA

co, cada cuenta que se inserta en la varilla del extremo derecho, representa una unidad, es decir, vale uno. 10 cuentas que se hayan colocado en una de las varillas, se deben cambiar por una cuenta que se coloca en la varilla que está inmediatamente a la izquierda, es decir, por una decena. Una cuenta (que vale una decena), puede cambiarse por 10 cuentas que se registran en la varilla que está inmediatamente a la derecha de la cual se tomó la cuenta. En la práctica se saca la cuenta (decena) y se meten diez cuentas (unidades) en la varilla de la derecha. A partir de la primera regla se puede derivar el valor de cada cuenta en las otras varillas, así las unidades se representan en la varilla que está en el extremo derecho del ábaco, las decenas en la varilla a la izquierda de las unidades y así sucesivamente las centenas, unidades de millar, etcétera.

4. Muestre una ruleta con diferentes cantidades la cual con apoyo de una alumna o alumno puede girar, la cantidad que aparecerá en la ruleta es la que tendrá que representar en su ábaco y anotarla en su cuaderno.
5. Pase a alguien más a girar la ruleta y sin quitar las cuentas que ya tienen en su ábaco, deberán agregar las que corresponden a la nueva cantidad obtenida en la ruleta, de igual forma anotará esta cantidad en su cuaderno.
6. Repita esta secuencia de 3 a 5 veces más realizando preguntas de seguimiento para comprobar que se comprende la actividad: ¿Cuántas cuentas han puesto?, ¿cuántas cuentas les faltan para tener 10?, si tienen 10 cuentas, ¿por cuál o cuáles las deben cambiar?, ¿dónde tienen que colocar la cuenta que vale las diez cuentas que van a cambiar?
7. Concluya la actividad con la comprobación de que las alumnas y los alumnos comprendieron la actividad y los cambios que deben realizar para ubicar las unidades, decenas, centenas, hasta las decenas de millar.



SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN:

Analice los resultados mediante una rúbrica. Puede apoyarse de los siguientes elementos:

- A. **Excelente:** Logra leer, escribir y ordenar diferentes cantidades con números naturales hasta el 10, 000 utilizando instrumentos de conteo y realizando los cambios correspondientes al valor posicional.
- B. **Satisfactorio:** Identifica y escribe números naturales hasta el 1000 con el apoyo de instrumentos de conteo.
- C. **En proceso:** Representa números naturales hasta el 500 con apoyo de ábaco u otro instrumento de conteo.

Este instrumento lo puede encontrar en el código QR.



VARIANTES DE LA ACTIVIDAD:

- I. Implemente la actividad del cajero, utilizando los dados con puntos, el ábaco de cuentas externas y los billetes didácticos con los valores siguientes: 1 unidad = 1 moneda de un \$1, 1 decena = 1 moneda de \$10, 1 centena = 1 billete de \$100 y 1 unidad de millar = 1 billete de \$1000.
- II. En esta situación las cuentas registradas en el lugar de las unidades del ábaco pueden representar monedas de un peso, las cuentas que se registran a la izquierda, monedas de 10 pesos; y sucesivamente las demás cuentas pueden representar billetes de 100 pesos.



FICHAS DE SECUNDARIA

HABILIDADES ADAPTATIVAS

Conceptuales

- ◆ Autodirección.

Sociales

- ◆ Obedece las leyes.
- ◆ Evita la victimización.

ÁREAS DEL DESARROLLO

Intelectual

- ◆ Atención.

Afectiva

- ◆ Autoconcepto.

Psicosocial

- ◆ Conciencia y práctica de reglas.

Comunicación y lenguaje

- ◆ Expresión verbal.

Psicomotora

- ◆ Coordinaciones motrices.



PROPÓSITO:

Que las alumnas y los alumnos logren reconocer y valorar algunos derechos de las personas con discapacidad, identificando los artículos más significativos y relacionarlos con los retos que afronta en su vida cotidiana.



RECURSOS

- ◆ Documento “Los principales derechos de las personas con discapacidad”.
- ◆ Recortable “Dibujos para folleto”.
- ◆ Video “Ian (fragmento)”.
- ◆ Presentación “Algunos derechos de las personas con discapacidad en imágenes”.
- ◆ Folleto “Mis derechos”.



ALINEACIÓN CURRICULAR

Asignatura y grado: Formación Cívica y Ética 1°.

Eje: Conocimiento y cuidado de sí.

Tema: Sujeto de derecho y dignidad humana.

Aprendizaje esperado: Reconoce que es una persona con dignidad y derechos humanos y se organiza con otras personas para promover un trato respetuoso.



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo aproximado:
60 min.

1. Presente al grupo el video “Ian (fragmento)”.
2. Pregunte a las alumnas y alumnos ¿Por qué creen que el niño en silla de ruedas desaparecía del parque? ¿Cómo se sentirían si nadie quisiera jugar con ustedes? ¿Qué pasaría si estuvieran enfermos y no hubiera doctores, o si tuvieran prohibido venir a la escuela? ¿Les gustaría?
3. Explique al grupo que al igual que todos los niños, niñas y ado-

lescentes tienen derechos que nadie les puede negar, como el derecho a la educación, el derecho a la salud, el derecho al esparcimiento y el derecho al trabajo.

4. Presente el documento “Los principales derechos de las personas con discapacidad” y hágalas saber que existen documentos legales que amparan sus derechos.
5. Projete la presentación “Algunos derechos de las personas con discapacidad en imágenes” y explique los artículos 24°, 25°, 27° y 30°.
6. Realice un ejercicio de correlación en su pizarrón, donde invite a las alumnas y los alumnos a unir con una línea los derechos escritos en una columna con su imagen respectiva (para ello deberá imprimir previamente las diapositivas). Puede variar el orden de las imágenes a fin de que todo el grupo participe o utilizar otras imágenes.
7. Proporcione a la alumna o alumno el folleto “Mis derechos” y el recortable “Dibujos para folleto”. Indíqueles que deberán completar el tríptico recortando y pegando las imágenes donde corresponda según los derechos analizados.
8. Explique que pueden conservar el folleto realizado y que con él podrán exigir sus derechos si en alguna ocasión no llegaran a reconocérselos.
9. Invite a las alumnas y los alumnos presentar dicho folleto al director de la escuela.



SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN:

Se sugiere elaborar una lista de cotejo que incluya los siguientes indicadores:

- A. Conceptualiza qué es un derecho.
- B. Se reconoce como sujeto de derechos.
- C. Identifica el documento “Los principales derechos de las personas con discapacidad” como un instrumento legal para garantizar sus derechos.
- D. Relaciona correctamente los derechos con su significado.

Este instrumento lo puede encontrar en el código QR.



VARIANTES DE LA ACTIVIDAD:

- I. Se puede analizar otro documento de interés como la Declaración Universal de los Derechos Humanos.
- II. Se puede solicitar a las alumnas y los alumnos realizar la investigación del texto en la biblioteca o en internet para fomentar la investigación en línea.

Círculos, colores y datos

FICHA
22

HABILIDADES ADAPTATIVAS

Conceptuales

- ◆ Concepto de número y cantidad.

ÁREAS DEL DESARROLLO

Intelectual

- ◆ Clasificación.
- ◆ Razonamiento lógico/matemático.
- ◆ Razonamiento espacio temporal.

Psicomotora

- ◆ Lateralidad.

Comunicación y lenguaje

- ◆ Discriminación visual.



PROPÓSITO:

Que las alumnas y los alumnos desarrollen habilidades que les permitan interpretar y comunicar información matemática mediante la organización y representación de datos en gráficas circulares.



RECURSOS

- ◆ Paleta bicolor.
- ◆ Video “Elementos de una gráfica circular”.
- ◆ Ejercicio de Gráfica circular.
- ◆ Archivo Excel “Gráfica circular”.



ALINEACIÓN CURRICULAR

Asignatura y grado: Matemáticas 1°.

Eje: Análisis de datos.

Tema: Estadística.

Aprendizaje esperado: Recolecta, registra y lee datos en gráficas circulares.



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo aproximado:
90 min.

1. Invite a las alumnas y los alumnos a salir a la cancha.
2. Organice al grupo formando un círculo donde puedan estar viendo al centro. Es importante que no dejen espacio entre integrantes.
3. Proporcione a cada alumna y alumno una paleta bicolor (verde y rojo).

4. Pida que levanten la paleta mostrando el color verde a aquellos que les agrade comer picante, y a quienes no que muestren la paleta color rojo.
5. Solicite a las alumnas y los alumnos con paletas del mismo color que se coloquen juntos manteniendo la formación en círculo.
6. Pregunte: ¿Qué porción es más grande, la que gusta de comer picante o la que no?
7. Repita el ejercicio a partir del punto 4 con diferentes preguntas. Por ejemplo: ¿Quiénes son niñas? ¿Quiénes tienen más de 12 años? ¿A quién le gusta la pizza? ¿A quién le gusta el fútbol? Entre otras.
8. Regrese con el grupo al salón y presénteles el Video “*Elementos de una gráfica circular*”. Comente algunas ideas generales y explique con sus palabras los términos: gráfica y proporción.
9. Proyecte el Archivo de Excel “*Gráfica circular*” y obteniendo datos del grupo introduzca la información, de manera que observen las variaciones de porcentajes en la gráfica circular.
10. Pregunte en cada gráfica ¿Cuál es el indicador con mayor porcentaje? ¿Cuál es que representa una menor proporción?
11. Imprima el Archivo “Ejercicio de gráfica circular” e invite al grupo a representar e iluminar alguna de las gráficas que se presentaron en la proyección.
12. Invite a las alumnas y los alumnos a presentar sus gráficas y explicar la información que representa.



SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN:

Puede apoyarse de una rúbrica que contemple los siguientes elementos:

- A. Identificó y organizó correctamente los datos en el ejercicio grupal al formar entre todo el grupo una gráfica.
- B. Comprende la información expresada en una gráfica circular.

Este instrumento lo puede encontrar en el código QR.



VARIANTES DE LA ACTIVIDAD:

- I. Utilizar gráficas circulares que se encuentren en revistas, libros o internet para explicarlas al grupo y a su vez invite a explicar las gráficas.
- II. Durante una clase de computación se puede facilitar a la alumna o alumno el archivo en Excel para que juegue con los datos y observe los cambios en las gráficas.

¿Quién ganará?

FICHA
23

HABILIDADES ADAPTATIVAS

Conceptuales

- ◆ Concepto de número y cantidad.

Sociales

- ◆ Credulidad (probabilidad de ser engañado o manipulado).

ÁREAS DEL DESARROLLO

Intelectual

- ◆ Razonamiento lógico/matemático.

Psicosocial

- ◆ Conciencia y práctica de reglas.

Psicomotriz

- ◆ Coordinaciones motrices.



PROPÓSITO:

Que las alumnas y los alumnos logren estimar la probabilidad clásica de eventos simples en experimentos aleatorios, favoreciendo la comprensión de información estadística.



RECURSOS

- ◆ Monedas de \$10.
- ◆ Formato de registro de eventos.
- ◆ Recipientes con 40 taparroschas.
- ◆ Video “Qué es el azar, qué es aleatorio”.
- ◆ Video “Juegos de azar y matemáticas”.



ALINEACIÓN CURRICULAR

Asignatura y grado: Matemáticas 1°.

Eje: Análisis de datos.

Tema: Probabilidad.

Aprendizaje esperado: Realiza experimentos aleatorios y registra los resultados para un acercamiento a la probabilidad frecuencial.



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo aproximado:
30 min.

1. Organice al grupo en equipos de 4 integrantes. Proporcionar a cada alumna y alumno una moneda de \$10, y un formato de registro de eventos, además cada equipo dispondrá de un recipiente con 40 taparroschas.
2. Comente que jugarán “voladitos”, explique que cada integrante hará girar su moneda de 10 pesos sobre la mesa o al aire y acto seguido la cubrirá con su mano e intentará adivinar qué cara de

SECUNDARIA

la moneda se mostrará. Quienes logren adivinar la cara de la moneda tomarán una taparrosca y marcarán con una “X” el resultado en el *formato de registro de eventos*.

3. Permita a las alumnas y los alumnos seguir jugando durante 15 minutos. Al finalizar invite a realizar el conteo de las taparrosca obtenidas de manera individual para saber quién ha ganado.
4. Pregunte, según sus registros: ¿Cuál era la cara que con mayor frecuencia aparecía? ¿Por qué escogían esa cara en específico?
5. Proyecte al grupo el video “*Qué es el azar, qué es aleatorio*” y el video “*Juegos de azar y matemáticas*”. Rescate con el grupo ideas principales y explique con sus palabras qué es la probabilidad.



SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN:

Puede apoyarse de una lista de cotejo que contemple los siguientes elementos.

- A. Comprende la noción de probabilidad.
- B. Escoge apropiadamente la probabilidad del evento según la frecuencia de los resultados.
- C. Explica el porqué de su elección (águila o sol).
- D. Identifica correctamente cuál es el evento con mayor probabilidad según la información estadística analizada.

Este instrumento lo puede encontrar en el código QR.



VARIANTES DE LA ACTIVIDAD:

- I. Una alumna o alumno de cada equipo puede jugar sin moneda y tratará de adivinar quién de sus compañeras o compañeros ganará, si acierta, obtendrá una taparrosca también.
- II. Se pueden variar los objetos para hacer el ejercicio aleatorio, por ejemplo: dados, perinolas u otros.

La historia a partir de mi historia

FICHA
24

HABILIDADES ADAPTATIVAS

Conceptuales

- ◆ Lenguaje (receptivo y expresivo).
- ◆ Conceptos de tiempo y espacio.
- ◆ Concepto de número y cantidad.

Sociales

- ◆ Relaciones interpersonales.

ÁREAS DEL DESARROLLO

Intelectual

- ◆ Seriación.
- ◆ Secuenciación.
- ◆ Razonamiento lógico/matemático.

Afectiva

- ◆ Autoconcepto.

Psicosocial

- ◆ Compartición.

Comunicación y lenguaje

- ◆ Discriminación visual.

Ritmo

- ◆ Ritmo.



PROPÓSITO:

Que las alumnas y los alumnos desarrollen nociones de tiempo y espacio para la comprensión de los hechos y procesos de la historia de México, ubicando los principales acontecimientos de nuestra historia como país.



RECURSOS

- ◆ Fotografías de la alumna o alumno y de sus familiares: madre, padre, hermanas, hermanos, abuelas y abuelos.
- ◆ Tira de papel de 30cm de alto x 15 m de largo.
- ◆ Presentación “Imágenes de la Independencia y la Revolución Mexicana”.



ALINEACIÓN CURRICULAR

Asignatura y grado: Historia de México 2°.

Eje: Civilizaciones.

Tema: Panorama del periodo.

Aprendizaje esperado: Reconoce los principales procesos y rasgos culturales de México antiguo y los ubica en tiempo y espacio.



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo aproximado:
60 min.

1. Pegue la tira de papel alrededor del salón a una altura donde el grupo pueda interactuar directamente con ella. Gradúe la tira con una línea central que recorra toda la tira y con 12 secciones de igual tamaño, cada sección equivaldrá 10 años, la línea del tiempo debe comprender el periodo de 1900 a 2020.
2. Invite a las alumnas y los alumnos a pegar fotografías de cuando eran bebés en el año en que nacieron y pregúnteles ¿quién na-

ció primero?, ¿quién es más joven?

3. Ayude a las alumnas y los alumnos a pegar las fotografías de su mamá y papá en el año de su nacimiento. Realice a continuación las siguientes preguntas: ¿hace cuantos años nació tu papá?, ¿cuántos años tenía tu mamá cuando naciste?
4. Proyecte la *presentación “Imágenes de la Independencia y la Revolución Mexicana”* y comente brevemente estos hechos históricos. Mientras les relata apóyese de la línea del tiempo para ubicarlos según su temporalidad y pegue las imágenes proyectadas donde corresponda.
5. Pregunte al grupo ¿hace cuanto tiempo pasó la Independencia de México?, ¿y la Revolución Mexicana?



SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN:

Puede apoyarse de una lista de cotejo que contemple los siguientes elementos:

- A. Entiende el tiempo como un continuo pasar de los años.
- B. Comprende la relación de una década dentro de la línea del tiempo.
- C. Es capaz de ubicar un evento dentro de la línea del tiempo.
- D. Comprende que a mayor distancia en la línea mas tiempo ha transcurrido desde el presente.
- E. Ubica eventos importantes de la historia de México en la línea del tiempo.
- F. Comprende que su vida forma parte de la misma historia.

Este instrumento lo puede encontrar en el código QR.



VARIANTES DE LA ACTIVIDAD:

- I. Invite a los familiares a compartir experiencias de su niñez y con ayuda de la línea del tiempo ubicar la temporalidad de esos eventos.
- II. Vea con el grupo la película “Las aventuras de Peabody y Sherman” y al final socialicen qué es lo que más les agradó de la película y qué haría si pudieran viajar en el tiempo.

Ubicación

FICHA
25

HABILIDADES ADAPTATIVAS

Conceptuales

- ◆ Conceptos de tiempo y espacio.

Prácticas

- ◆ Actividades de la vida diaria.
- ◆ Transferencia/movilidad.
- ◆ Habilidades ocupacionales.

ÁREAS DEL DESARROLLO

Intelectual

- ◆ Atención.
- ◆ Memoria.
- ◆ Sensopercepción.
- ◆ Razonamiento espacio temporal.

Psicomotriz

- ◆ Lateralidad.
- ◆ Esquema corporal.

Comunicación y lenguaje

- ◆ Discriminación visual.



PROPÓSITO:

Que las alumnas y los alumnos desarrollen habilidades para interpretar, representar y analizar información en representaciones cartográficas de diversas fuentes y recursos tecnológicos, estudiando la organización del espacio y geografía de su localidad.



RECURSOS

- ◆ Recortable “Íconos de ubicación”.
- ◆ Mapa de su ciudad.
- ◆ Video “Barney El Camión y los puntos cardinales”.



ALINEACIÓN CURRICULAR

Asignatura y grado: Formación cívica y ética 2°.

Eje: Conocimiento y cuidado de sí.

Tema: Identidad personal y cuidado de sí.

Aprendizaje esperado: Construye una postura crítica ante la difusión de información que promueven las redes sociales y medios de comunicación y que influyen en la construcción de identidades.



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo aproximado:
90 min.

1. Pregunte al grupo qué saben de los mapas: ¿qué son?, ¿para qué sirven?, ¿han usado uno alguna vez?
2. Consiga un mapa de la ciudad donde viven, de preferencia tamaño pliego, o en su defecto proyecte una aplicación de mapas como Google Maps donde puedan ver las calles de su ciudad.
3. Pregunte si pueden ubicar algunos lugares de interés común

como la escuela, el hospital, el mercado, el ayuntamiento, el parque, entre otros.

4. Pregunte al grupo si identifican por dónde sale el sol y que señalen también por dónde se oculta. Hágales conocer esos puntos cardinales como este y oeste. Pida que extiendan sus brazos a los lados y ayúdeles a orientar su brazo derecho al oriente y explique que cuando tienen a su derecha el este y el oeste a su izquierda siempre tendrán en frente al norte y detrás el sur.



5. Vuelva a preguntar la ubicación de los cuatro puntos cardinales, para validar que hayan adquirido la orientación.
6. Muestre nuevamente el mapa y señale ahí los cuatro puntos cardinales.
7. Proporcione a cada alumna y alumno un mapa de su ciudad tamaño carta y el recortable “Íconos de ubicación”. Pida que recorten y peguen los íconos en el mapa según corresponda: su casa, la parada de transporte público, la iglesia, el parque, la tienda, el hospital, la escuela, el ayuntamiento, las canchas deportivas, la estación de policías y el mercado.
8. Realice ejercicios de localización pidiendo que señalen dónde está cada lugar en el mapa y pregunte en qué dirección cardinal se encuentran otros lados tomando como referencia su escuela.



SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN:

Puede apoyarse de una rúbrica que contemple los siguientes elementos:

- A. Ubica los cuatro puntos cardinales.
- B. Ubica los lugares de interés según los íconos.
- C. Orienta la ubicación de otros lugares en relación a su ubicación actual.

Este instrumento lo puede encontrar en el código QR.



VARIANTES DE LA ACTIVIDAD:

- I. Si considera muy complicado comprender el mapa de su ciudad puede empezar utilizando un croquis de su escuela y realizar los ejercicios considerando únicamente los espacios escolares.
- II. Proyectar el video “Barney El Camión y los puntos cardinales” para reforzar la comprensión de los puntos cardinales.
- III. Puede emplear una brújula para que las alumnas y los alumnos observen la orientación del norte y además podrán usarla sobre el mapa para ubicar la orientación cardinal de los lugares marcados en su mapa.

Las redes no me atrapan

FICHA
26

HABILIDADES ADAPTATIVAS

Conceptuales

- ◆ Lenguaje (receptivo y expresivo).
- ◆ Autodirección.

Sociales

- ◆ Relaciones interpersonales.
- ◆ Responsabilidad.
- ◆ Autoestima.
- ◆ Credulidad (probabilidad de ser engañado o manipulado).
- ◆ Ingenuidad.

Prácticas

- ◆ Uso del teléfono.

ÁREAS DEL DESARROLLO

Intelectual

- ◆ Clasificación.

Afectiva

- ◆ Autorregulación emocional.
- ◆ Descentración afectiva (empatía).
- ◆ Conciencia.
- ◆ Voluntad.

Psicosocial

- ◆ Conciencia y práctica de reglas.
- ◆ Criterio moral.

Comunicación y lenguaje

- ◆ Discriminación auditiva.
- ◆ Discriminación visual.



PROPÓSITO:

Que las alumnas y los alumnos formen criterios y asuman posturas de manera responsable, informada, crítica y comprometida que les permita consolidar sus valores para la toma de decisiones y acciones que favorezcan la convivencia democrática.



RECURSOS

- ◆ Presentación “Código de ética para las redes sociales”.



ALINEACIÓN CURRICULAR

Asignatura y grado: Formación cívica y ética 2°.

Eje: Conocimiento y cuidado de sí.

Tema: Identidad personal y cuidado de sí.

Aprendizaje esperado: Construye una postura crítica ante la difusión de información que promueven las redes sociales y medios de comunicación e influyen en la construcción de identidades.



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo aproximado:
60 min.

1. Investigue previamente con el grupo qué redes sociales utilizan y cuál es el contenido que más llama su atención. También puede preguntar con docentes y familiares acerca de las modas en cuanto al contenido digital que están consumiendo las alumnas y los alumnos.
2. Realice una selección de contenidos que sus alumnas y alumnos normalmente visualizan, es importante escoger los temas que

interesan abordar con el grupo, por ejemplo: temas musicales obscenos o con contenido violento, videos de terror, memes grotescos o poco apropiados, contenidos que promuevan la violencia de género, discriminación o algún otro antivallor.

3. Pregunte al grupo qué hay de nuevo en las redes, y comparta lo que a usted le gusta ver en estas plataformas y lo que no. Se sugiere proyectar una cuenta de Facebook creada para este fin con los contenidos a analizar, donde incluya también contenido positivo.
4. Pregunte después de cada publicación vista qué emociones les generan (miedo, enojo, emoción, interés) y cual es su actitud ante dichas publicaciones, si las comparten con otros, si las comentan o si las evitan.
5. Promueva durante el ejercicio conciencia para detenerse si alguna publicación le provoca una emoción negativa, enfatice que debemos evitar verla y compartirla, ya que genera malestar ver ese tipo de publicaciones y también para las otras personas si las compartimos.
6. Muestre al grupo la *presentación “Código de ética para las redes sociales”* y generen un código de ética para el uso de sus redes sociales.



SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN:

Puede apoyarse de una rúbrica que contemple los siguientes elementos:

- A. Identifica los contenidos nocivos en las redes sociales
- B. Identifica las emociones que le causan las publicaciones
- C. Comprende la importancia de no observar ni compartir contenido inapropiado.

Este instrumento lo puede encontrar en el código QR.



VARIANTES DE LA ACTIVIDAD:

- I. Puede platicar previamente con los familiares para sensibilizarlos sobre la importancia de conocer los contenidos que sus hijas e hijos observan en internet, indagar en conjunto qué contenidos no apropiados han visto que ofrecen estas redes y posteriormente invitarlos a la actividad.
- II. Con ayuda de la o el docente de computación de la escuela o alguien más que conozca sobre la gestión de seguridad en las redes sociales, oriente al grupo a proteger su privacidad y generar filtros de contenido en sus redes sociales.

Hexágonos negros

FICHA
27

HABILIDADES ADAPTATIVAS

Conceptuales

- ◆ Concepto de número y cantidad.

Sociales

- ◆ Responsabilidad.
- ◆ Autoestima.

Prácticas

- ◆ Actividades de la vida diaria.
- ◆ Preparación de comidas.

ÁREAS DEL DESARROLLO

Intelectual

- ◆ Memoria.

Afectiva

- ◆ Autorregulación emocional.
- ◆ Voluntad.

Psicosocial

- ◆ Imitación.

Comunicación y lenguaje

- ◆ Discriminación visual.

Psicomotora

- ◆ Esquema corporal.



PROPÓSITO:

Que las alumnas y los alumnos valoren el funcionamiento integral del cuerpo humano, para mantener la salud y evitar riesgos asociados a la alimentación, comprendiendo que el consumo de alimentos con exceso de calorías tiene implicaciones como la obesidad.



RECURSOS

- ◆ Presentación “Que comer y que no comer”.
- ◆ Video “Plato del bien comer”.
- ◆ Video “Jarra del buen beber”.
- ◆ Registro “¿Cómo me alimenté hoy?”.



ALINEACIÓN CURRICULAR

Asignatura y grado: Química 3°.

Eje: Sistemas.

Tema: Sistemas del cuerpo humano y la salud.

Aprendizaje esperado: Analiza el aporte calórico de diferentes tipos de alimentos y utiliza los resultados de su análisis para evaluar su dieta personal y la de su familia.



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo aproximado:
60 min.

1. Pregunte al grupo ¿qué comieron el día de ayer? ¿Cuál es su comida favorita? ¿Saben cuáles son los alimentos nutritivos y cuáles debemos evitar? ¿Quién sabe qué es la obesidad?
2. Proyecte el video “Plato del bien comer” y el video “Jarra del buen beber”.
3. Muestre el plato del bien comer y la jarra del buen beber con

SECUNDARIA

ayuda de la presentación “Qué comer y qué no comer” y analice con el grupo cuáles son los alimentos y bebidas que regularmente consumen, la actividad física que realizan diariamente y cómo observan su complexión: delgado, robusto, etc. Es importante que en este momento enfatice cuáles son los alimentos que deben evitar por ser considerados altos en calorías, es decir, que provocan obesidad en las personas y que los sellos nos ayudan a identificar qué productos deben evitar consumir.

4. Proporcione al grupo el registro “¿Cómo me alimenté hoy?” e indíqueles que colorearán de color verde una porción del círculo si es que durante el día comen alimentos del plato del bien comer, y que si llegan a consumir un alimento etiquetado con un sello, deberán colorear un hexágono de color negro.
5. Al día siguiente socializar los registros y analizar en grupo: ¿estoy comiendo sanamente? ¿Cómo deseo mantener mi cuerpo, sano u obeso? ¿Qué debo hacer para mantener mi salud?



SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN:

Puede utilizar una escala estimativa que contemple los siguientes elementos:

- A. Identifica los alimentos del plato del bien comer y la jarra del buen beber.
- B. Comprende que el consumo elevado de calorías es causa de obesidad.
- C. Evita el consumo de alimentos etiquetados con sellos que indica exceso de calorías u otros ingredientes que no son sanos para consumo.

Este instrumento lo puede encontrar en el código QR.



VARIANTES DE LA ACTIVIDAD:

- I. Prepare cocteles de frutas con las alumnas y los alumnos, con la intención de generar buenos hábitos alimenticios. Durante esa actividad también se pueden estudiar texturas, aromas, sabores, patrones, fracciones, etc. abarcando de manera transversal otros contenidos.
- II. Elabore carteles promoviendo el plato del bien comer, la jarra del buen beber y el nuevo etiquetado para identificar los sellos. Sería significativa la actividad si además se presentaran los carteles a otros grupos llevando consigo los productos para que observen directamente el etiquetado.

Participación digital

FICHA
28

HABILIDADES ADAPTATIVAS

Conceptuales

- ◆ Lenguaje (receptivo y expresivo).
- ◆ Lectura y escritura.

Sociales

- ◆ Relaciones interpersonales.
- ◆ Responsabilidad.
- ◆ Sigue las reglas.

Prácticas

- ◆ Actividades instrumentales de la vida diaria.
- ◆ Uso del teléfono.
- ◆ Habilidades ocupacionales.

ÁREAS DEL DESARROLLO

Intelectual

- ◆ Atención.

Afectiva

- ◆ Autoconcepto.

Psicosocial

- ◆ Conciencia y práctica de reglas.

Comunicación y lenguaje

- ◆ Discriminación visual.

Psicomotora

- ◆ Coordinaciones motrices.



PROPÓSITO:

Que las alumnas y los alumnos utilicen medios digitales como recursos en los que puede proporcionar información de identificación, preferencias personales o producciones para participar de convocatorias, procesos de contratación y encuestas.



RECURSOS

- ◆ Tabla de información de identificación personal.
- ◆ Video "Cómo crear Formularios en Google".



ALINEACIÓN CURRICULAR

Asignatura y grado: Español 3°.

Ámbito: Participación social.

Práctica social del lenguaje: Producción e interpretación de textos para realizar trámites y gestionar servicios.

Aprendizaje esperado: Revisa convocatorias y llena formularios diversos.



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo aproximado:
60 min.

1. Imprima para cada alumna y alumno la Tabla información de identificación personal, si lo considera modifique la tabla antes de imprimir.
2. Pregunte a las alumnas y los alumnos verbalmente su información personal y reflexione con ellos la importancia de recordar esos datos y la utilidad que tienen en diferentes situaciones de la vida diaria, por ejemplo para contratar algún servicio, solicitar

SECUNDARIA

trabajo, volver a casa dando la dirección al taxista, etc.

- Proporcione la Tabla información de identificación personal a las alumnas y los alumnos y solicíteles que escriban su información personal en ella.
- Diseñe una convocatoria con alguna actividad del interés del grupo (concurso de fotografía, canto, baile o de alguna producción literaria como un poema, carta o calavera) y seleccione los rasgos a evaluar. Disponga de un premio simbólico o significativo que motive la participación en la convocatoria.
- Revise la Guía para crear y utilizar Formularios Google, para generar un formulario por medio del cual las alumnas y los alumnos participen de la convocatoria, ingresando su información de identificación personal así como su producción para concursar. El producto solicitado podrá ser un video, audio o escrito según la naturaleza de la convocatoria. Por ejemplo:

Tipo de concurso	Producto
Poema, carta, calavera	Escrito
Baile original, canto, declamación	Video
Fotografía, dibujo	Imagen o foto
Canto	Audio

- Presente la convocatoria a su grupo invitándolos a participar. Es importante que cada alumna y alumno cuente con un tutor que le ayude a realizar la actividad, poniendo a su disposición un dispositivo móvil o computadora y ayudándole en su caso a ingresar la información. No debe perder de vista que lo importante es que la alumna o el alumno viva la experiencia de utilizar este tipo de recursos digitales.
- Desarrolle la convocatoria y premie a los ganadores.



SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN:

Puede apoyarse de una rúbrica que considere los siguientes elementos:

- Identifica sus datos personales.
- Identifica los elementos de una convocatoria.
- Participa activamente de la convocatoria.
- Identifica el tipo de información que se solicitó en el formulario digital.

Este instrumento lo puede encontrar en el código QR.



VARIANTES DE LA ACTIVIDAD:

- Podrían investigarse con antelación algunos programas, convocatorias o concursos que requieran registros en línea para orientar a las alumnas y los alumnos en su participación y ayudarles a identificar el tipo de información que en ellos se solicita.
- De igual manera podría hacerse el ejercicio con formularios escritos o con formatos de solicitud de trabajo.

Palabras que construyen

FICHA
29

HABILIDADES ADAPTATIVAS

Conceptuales

- ◆ Lenguaje (receptivo y expresivo).
- ◆ Autodirección.

Sociales

- ◆ Relaciones interpersonales.

ÁREAS DEL DESARROLLO

Intelectual

- ◆ Atención.

Afectiva

- ◆ Autorregulación emocional.

Psicosocial

- ◆ Conciencia y práctica de reglas.
- ◆ Relación asertiva.
- ◆ Cooperación trabajo en equipo.
- ◆ Criterio moral.

Comunicación y lenguaje

- ◆ Expresión verbal.



PROPÓSITO:

Que las alumnas y los alumnos logren expresar sus ideas, utilizando el lenguaje para organizar su pensamiento y discurso; intercambiar ideas ordenadamente y construir conocimientos, acuerdos y compromisos.



RECURSOS

- ◆ Diapositiva “Reglamento del debate”.
- ◆ Campana.



ALINEACIÓN CURRICULAR

Asignatura y grado: Español 3°.

Ámbito: Estudio.

Práctica social del lenguaje: Intercambio oral de experiencias y nuevos conocimientos.

Aprendizaje esperado: Participa en un debate.



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo aproximado:
60 min.

1. Organice al grupo en dos equipos.
2. Explique que participarán en un debate, que se trata de una actividad donde compartirán lo que cada uno piensa respetando el pensamiento de cada quien, y que tiene como finalidad aprender y llegar a acuerdos en común.
3. Presente la diapositiva “Reglamento del debate” y explique lo que está permitido y lo que no está permitido hacer durante el

SECUNDARIA

debate.

4. Organice el mobiliario del salón de tal manera que los equipos se encuentren uno frente a otro.
5. Seleccione un tema que el grupo conozca, que sea significativo para las alumnas y los alumnos y que usted haya observado opiniones distintas al interior del grupo. También puede utilizar alguno de los siguientes temas: ¿Quién debe cocinar, barrer, lavar la ropa y los trastes sucios en casa?, ¿Es correcto que las niñas y los niños usen celular? ¿Los jóvenes pueden fumar y beber? ¿Esta bien tatuarse el cuerpo? Entre otros.
6. Modere el debate con una campana que indique el cambio de turno para dialogar.
7. Ayude a las alumnas y los alumnos a construir una conclusión o un acuerdo a raíz de los argumentos vertidos.
8. Invite a los participantes a darse la mano como gesto de haber llegado a un acuerdo.



SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN:

Puede apoyarse de una escala estimativa que contemple los siguientes elementos:

- A. Utilizó el lenguaje para compartir ideas.
- B. Construyó nuevo conocimiento.
- C. Respetó los turnos para participar.
- D. Aceptó cambios en su forma de pensar.
- E. Sustentó sus argumentos.

Este instrumento lo puede encontrar en el código QR.



VARIANTES DE LA ACTIVIDAD:

- I. Los equipos pueden fortalecerse con docentes o familiares, que a su vez participen activamente en el debate, desde luego dando protagonismo a las alumnas y los alumnos, de esta manera se vivirá una experiencia más enriquecedora del debate.
- II. Podrán darse lapsos de 5 minutos para reorganizar el equipo, discutir argumentos y presentar nuevas ideas, ello con el fin de dar tiempo a las alumnas y los alumnos de pensar y brindar espacios para replantear sus ideas.

¿Quién eres?

FICHA
30

HABILIDADES ADAPTATIVAS

Conceptuales

- ◆ Autodirección.

Sociales

- ◆ Relaciones interpersonales.
- ◆ Autoestima.

ÁREAS DEL DESARROLLO

Intelectual

- ◆ Memoria.

Afectiva

- ◆ Autoconcepto.
- ◆ Autorregulación emocional.
- ◆ Conciencia.
- ◆ Voluntad.

Comunicación y lenguaje

- ◆ Comprensión verbal.



PROPÓSITO: Que las alumnas y los alumnos aprendan a autorregular sus emociones y generar las estrategias asociadas a las dimensiones de autoconocimiento, autorregulación y autonomía, que les permitan identificar, manejar, valorar y actuar conforme a sus propios criterios, intereses y estados emocionales.



RECURSOS

- ◆ Música relajante para meditar.



ALINEACIÓN CURRICULAR

Asignatura y grado: Educación socioemocional y tutoría 3°.

Dimensión: Autorregulación.

Habilidad asociada a la dimensión socioemocional: Regulación de las emociones.

Aprendizaje esperado: Modela y promueve estrategias de regulación entre sus compañeros y amigos.



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo aproximado:
60 min.

1. Inicie la clase guiando al grupo con el siguiente ejercicio de respiración: cada quien en su lugar, en el suelo o sobre la paleta de su butaca o mesa, en una posición cómoda, cierren los ojos y relájense como si estuvieran en la playa escuchando el mar.
2. Pida a sus alumnas y alumnos que imaginen: “Una pelota muy grande y colorada”, “una uva verde muy pequeña”, “montañas

SECUNDARIA

enormes al atardecer”, “nubes que se mueven en el cielo”. Pídaleles finalmente que respiren profundo y abran los ojos.

3. Pregunte a algunas alumnas o algunos alumnos “¿quién eres?” Seguramente le responderán con su nombre. Hágales saber que ese es su nombre y que seguirían siendo las mismas personas si se llamaran diferente.
4. Siga preguntando “¿quién eres?” hasta que observe en ella y ellos la duda de quiénes son.
5. Preséntese diciendo “Yo soy una mujer (o un hombre)...” y agregue 3 valores o cualidades que más le agraden de usted, por ejemplo: “Yo soy una mujer decidida, responsable y cariñosa”.
6. Vuelva a preguntarles “¿Quién eres?” y ayúdeles a construir la afirmación “Yo soy un niño (una niña, adolescente o joven)...” y que añadan dos o tres características positivas que reconozcan de sí, si observa que les cuesta trabajo, puede sugerir valores y características que le reconozca como fortalezas, por ejemplo: responsable, amable, alegre, feliz, fuerte, amoroso, respetuoso, inteligente, puntual, comprometido, apuesto, etc.
7. Pida que memoricen quiénes son, y retroaliméntelos constantemente recordándole quiénes son y a su vez motíveles a nunca olvidar quiénes son.



SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN:

Puede apoyarse de una lista de cotejo que contemple los siguientes elementos:

- A. Participa del ejercicio de relajación.
- B. Logra relajarse con el ejercicio.
- C. Identifica sus características positivas.
- D. Logra memorizar la afirmación ¿Quién es?
- E. Responde convencida o convencido su afirmación cuando se le pregunta ¿Quién eres?

Este instrumento lo puede encontrar en el código QR.



VARIANTES DE LA ACTIVIDAD:

- I. Pueden reforzar el conocimiento de quiénes son realizando un collage con imágenes de revista que representen sus gustos y valores.
- II. Al iniciar cada jornada escolar solicite a las alumnas y los alumnos presentarse con el enunciado, “Buenos días, me llamo... y soy una niña (niño, adolescente o joven)...” y los demás tendrán que contestar “¡y sí lo eres!”.

Para saber más



Escanee el código QR para acceder a una lista de 20 materiales de consulta con actividades, sugerencias y aportaciones teóricas relacionadas con la atención de niñas, niños y adolescentes con Discapacidad Intelectual. A continuación se describen brevemente los materiales que podrá encontrar.



Apreciamos las diferencias. Alumnos con discapacidad intelectual. Establece una serie de actividades por ciclos escolares basada en una metodología activa, participativa y globalizada que parte de las características, intereses y necesidades individuales del grupo, lo que favorece la consecución de los objetivos planteados y un desarrollo dinámico y lúdico para alumnas y alumnos con discapacidad intelectual.



Antología. Discapacidad intelectual. Hacia el fortalecimiento de la atención educativa de las y los alumnos que presentan necesidades educativas especiales asociadas a discapacidad intelectual. Antología organizada en 5 capítulos que aborda las temáticas de discapacidad intelectual desde la conceptualización a la intervención educativa, con orientaciones para la evaluación y orientaciones para las familias de las personas con discapacidad intelectual.



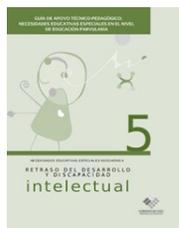
Discapacidad intelectual. Guía didáctica para la inclusión en educación inicial y básica. Material elaborado por el Consejo Nacional de Fomento Educativo (CONAFE), que refiere a conceptos básicos de la inclusión educativa, discapacidad intelectual, atención educativa por nivel educativo desde preescolar a secundaria, estrategias de inclusión educativa y orientaciones a los familiares sobre cómo apoyar a sus hijas e hijos con esta condición en casa.



Educación pertinente e inclusiva. La discapacidad en educación indígena. Guía-cuaderno 3: Atención educativa de alumnos y alumnas con discapacidad intelectual. Parte de conceptos básicos en torno a la atención educativa de alumnas y alumnos con discapacidad intelectual, proporcionando sugerencias didácticas para la atención educativa de alumnas y alumnos indígenas migrantes con discapacidad intelectual.



Estrategias de atención para las diferentes discapacidades. Manual para padres y maestros. Manual que refiere a las características generales de alumnas y alumnos que presentan discapacidad intelectual, proporcionando un listado de estrategias de atención para docentes y familiares en las asignaturas de Español y Matemáticas.



Guía de apoyo técnico – pedagógico: Necesidades educativas especiales en el nivel de educación parvularia. Necesidades educativas especiales asociadas a retraso del desarrollo y discapacidad intelectual. Documento que busca ampliar el conocimiento y comprensión de las necesidades asociadas a la discapacidad intelectual que presentan algunas niñas y niños, así como el contribuir a facilitar y enriquecer la respuesta educativa en este nivel.



Guía de materiales para la inclusión educativa: Discapacidad intelectual y del desarrollo. Educación Infantil. Referente bibliográfico que proporciona diversas actividades para trabajar en el grupo regular y apoyar la concientización del alumnado sobre la idea de que todos somos diferentes.



Guía de materiales para la inclusión educativa: Discapacidad intelectual y del desarrollo. Educación Primaria. Material dirigido a docentes independientemente de que cuenten o no con alumnado con discapacidad intelectual en sus aulas, mismo que recoge en cada etapa educativa actividades como: carteles de sensibilización, propuestas de cuentos, lecturas con sus respectivas actividades, juegos, materiales en soporte audiovisual, películas y obras de teatro para ver y analizar, así como otras propuestas para que los tutores puedan desarrollarlas si lo consideran oportuno.



Guía de materiales para la inclusión educativa: Discapacidad intelectual y del desarrollo. Educación Secundaria. Guía de actividades dirigida a docentes en educación secundaria, la cual ofrece propuestas sobre diferentes materiales que están disponibles en el mercado, seleccionados y analizados para que puedan ser utilizados de forma sencilla y cotidiana en el aula.



Guía para facilitar la inclusión de alumnos y alumnas con discapacidad en escuelas que participan en el PEC, ofrece una serie de actividades para alumnas y alumnos que presentan Discapacidad Intelectual, desde la conceptualización, evaluación, ideas sobre cómo trabajar en el aula regular, así como un directorio de organizaciones de la sociedad civil que trabajan a favor de las personas con discapacidad intelectual.



Guía para la atención educativa de alumnos con necesidades específicas asociadas a discapacidad intelectual (DI) o trastorno del desarrollo intelectual (TDI). Guía elaborada por asesores técnicos pedagógicos del estado de Guerrero con el propósito de integrar información para la unificación de criterios en torno a la detección, evaluación, así como en la atención educativa de esta población.



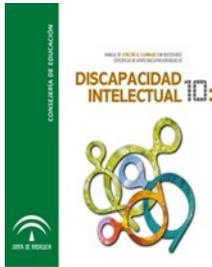
Guía para la atención educativa a los alumnos y alumnas con discapacidad psíquica asociada al retraso mental. Documento que se centra en el alumnado con discapacidad psíquica asociada al retraso mental, que incluye desde la detección, valoración, propuesta de escolarización acorde a sus necesidades específicas, así como la determinación de los apoyos y recursos ordinarios y especializados que necesitan.



Guía para la inclusión digital de alumnos con discapacidad. Proporciona información en el uso de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje, estableciendo funciones de accesibilidad en el sistema operativo de una tableta. Además proporciona un banco de aplicaciones que apoyaran el desarrollo de habilidades cognitivas y para la vida en alumnas y alumnos, dichas aplicaciones están clasificadas de acuerdo a los campos de formación académica de la educación básica, así como por el tipo de discapacidad.



Guía para padres y madres. Guía dirigida a madres y padres de familia, su propósito es orientarlos a través de preguntas sobre el síndrome de Down, partiendo de la sensibilización, la orientación y los apoyos que se pueden proporcionar en casa.



Manual de atención al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo derivadas de Discapacidad Intelectual. Manual que recoge aspectos importantes de la Discapacidad Intelectual, de aspectos relativos a conceptos teóricos, métodos de evaluación y respuesta educativa. Parte de la diversidad como fuente de aprendizaje y tiene como objetivo ofrecer un punto de apoyo para familias o profesionales de la educación en la concepción de esta discapacidad.



Manual de atención al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo derivadas de Síndrome de Down. Manual que difunde entre la comunidad educativa información básica del alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo, delimitando sus características generales, de los sistemas y pruebas de detección, la determinación de las necesidades, así como la respuesta educativa más adecuada.



Orientaciones y estrategias para el mejoramiento de la lectura y escritura en alumnos de telesecundaria. Discapacidad Intelectual. Propuesta de trabajo que contribuye a dar respuesta al docente de telesecundaria respecto a cómo apoyar a alumnas y alumnos con discapacidad intelectual para seguir progresando en el aprendizaje de la lectura y escritura. Su propósito se centra en dotar a docentes de elementos teórico-prácticos sobre la adquisición de la lectura y escritura en esta población, favoreciendo su aprendizaje y participación en actividades escolares, así como mejorando su inclusión dentro de los diversos contextos en los que se desenvuelven.



Palabras + palabras aprendamos a leer. Manual para la familia. Recurso didáctico enfocado en favorecer el acceso temprano a la lectura para aquellos estudiantes que presentan necesidades específicas, dirigido a profesoras y profesores con especial énfasis en que la familia y la escuela trabajen unidas y desarrollen acciones de manera colaborativa para el aprendizaje de la lectura.



Saberes y quehaceres de los maestros de apoyo. Reflexiones en torno a la discapacidad intelectual y a la escuela inclusiva. Documento que rescata información relevante del trabajo con los alumnos con discapacidad intelectual, partiendo de las funciones de docentes de apoyo de las USAER, proporcionando estrategias para cada una de las habilidades adaptativas.



Síndrome de Down: lectura y escritura. Libro que ofrece a docentes y familiares un método de lectura y escritura para alumnas y alumnos con síndrome de Down. Presenta material ordenado que le permite al lector pasar por cada una de las etapas de la lectura y escritura, así como actividades prácticas para continuar favoreciéndola.

Referencias bibliográficas

Asociación Americana de Discapacidades Intelectuales y del Desarrollo AIDD. (2011). *Discapacidad Intelectual. Definición, clasificación y sistemas de Apoyo*. Alianza editorial.

Organización Mundial de la Salud. (2001). *Clasificación internacional del funcionamiento, de la discapacidad y de la salud: CIF*.

Schalock, R. L. (2009). La nueva definición de discapacidad intelectual, apoyos individuales y resultados personales. *Siglo Cero*, 40(229), 22-39. <https://sid.usal.es/idocs/F8/ART11724/Schalock.pdf>

Schalock, R. L., Luckasson, R. A., Shogren, K. A., Borthwick-Duffy, S., Bradley, V., Buntix, W., Coulter, D. L, Craig, E. M., Gomez, S. C., Lachapelle, Y., Reeve, A., Snell, M. E., Spreat, S., Tassé, M. J., Thompson, J. R., Verdugo, M. A., Wehmeyer, M. I. y Yeager, M. H. (2007). El nuevo concepto de retraso mental: comprendiendo el cambio al término discapacidad intelectual. *Siglo Cero*, 38(224), 5-20. <https://sid.usal.es/idocs/F8/ART10365/articulos1.pdf>

Verdugo, M.A. (2003). Análisis de la definición de discapacidad intelectual de la Asociación Americana sobre retraso mental de 2002. *Siglo Cero*, 34(205), 1-17. <http://ocw.umh.es/ciencias-de-la-salud/Atencion-al-alumnado-con-necesidades-educativas-especiales-459/materiales-de-aprendizaje/unidad-8-alumnos-con-discapacidad-intelectual/analisis-discapacidad-aarm-2002.pdf>

