

Estrategias de Intervención grupal

Diseño y sugerencias de aplicación

- La clave para transformar equipos, potenciar la colaboración y construir comunidades auténticas.
- Descubre cómo implementar estrategias que unen, inspiran y movilizan a los grupos hacia objetivos comunes, fomentando el diálogo, la inclusión y el crecimiento personal y colectivo.
- Una guía imprescindible para facilitadores, educadores y líderes que desean hacer de cada encuentro un espacio de cambio real y significativo.



Frine Virginia Montes Ramos

ISBN: 978-607-9003-94-4



Estrategias de Intervención grupal

Diseño y sugerencias de aplicación

Frine Virginia Montes Ramos

Centro de Bachillerato Tecnológico Agropecuario No. 3
Instituto Universitario Anglo Español
Universidad Politécnica de Durango

Primera Edición: diciembre 2025

Editado en México

ISBN: 978-607-9003-94-4

Editor:

Instituto Universitario Anglo Español

Diseño general:

Valeria Sandoval Macias

No está permitida la impresión o reproducción
total o parcial por cualquier otro medio, de este libro
sin autorización por escrito de los editores.

Prólogo

Hoy por hoy ser docente, instructor, coordinador, líder de un grupo representa un gran reto, vemos que hay gran variedad de fenómenos sociales y por ende grupales que se han generado en parte como efectos de la pandemia por el SARS COV 2; hay una clara y drástica modificación en la conducta, por ende en las interacciones, en la constitución de los grupos, ejercicio del poder y el liderazgo.

El presente libro, producto del módulo de Dinámica y Manejo de Grupos del Programa de Maestría en Educación del Instituto Universitario Anglo Español, muestra un claro recorrido por los niveles educativos y presenta una serie de estrategias que tocan aspectos sustanciales de cada nivel educativo; sin embargo, se destaca la flexibilidad de adaptación de todas ellas al resto de los niveles educativos, con la intervención creativa de los docentes y/o facilitadores.

Para el nivel de preescolar, Diana Rosario Tinoco Arreola propone 10 estrategias, en las que se tocan aspectos tan sensibles como la percepción y socialización de las emociones, elementos de una sana convivencia, la imaginación, la escucha activa, autoimagen positiva y la convivencia grupal.

Para el nivel de primaria, el manual contempla 18 estrategias desarrolladas por Valeria Sandoval Macias, Eva María Meza Orona y Dana Elizabeth Cárdenas Soria, en ellas se abordan aspectos tan vitales como el desarrollo de relaciones positivas, la comunicación, el valor de la amistad, la promoción de una convivencia sana e inclusiva; temas tan esenciales como la lectoescritura, la comprensión lectora, la orientación espacial, el reparto equitativo; estrategias de desarrollo del pensamiento crítico y capacidad de argumentación y discernimiento.

Para el nivel de secundaria y media superior, se integran 9 estrategias para el aprendizaje del inglés propuestas por Dora Esmeralda Molina Villa, en las que se busca reforzar el aprendizaje y retención de vocabulario mediante actividades lúdicas y colaborativas, actividades que propician una participación activa y el trabajo en equipo.

Para la atención específica de todos los niveles, Xitlaly Guadalupe Rodríguez Salas propone 8 estrategias que se centran en Fomentar el interés y las habilidades pre lectoras y pre escritoras en niños con discapacidad intelectual, sentando las bases para el aprendizaje de la lectoescritura de manera lúdica y significativa; son estrategias que buscan introducir al alumno ciego en el uso del ábaco Cramer como herramienta fundamental para el cálculo matemático; introducir al alumno sordo en la adquisición de vocabulario básico de la Lengua de Señas Mexicana a través de campos semánticos, fomentando la comunicación temprana y la interacción con su entorno. El común de las estrategias es la promoción de la participación y la interacción social del alumno en actividades estructuradas con sus compañeros, fomentando la comunicación funcional y el desarrollo de habilidades socioemocionales.

Por último, en el apartado de Atención específica orientado a Talleres de capacitación, Lizbeth Abigail Flores Vales plantea 9 estrategias que pretenden despertar el interés y familiaridad con el entorno de corte y confección mediante dinámicas colaborativas sencillas y divertidas, busca facilitar el aprendizaje de puntadas básicas mediante una dinámica grupal con enfoque práctico y visual; desarrollar habilidades básicas de costura y diseño textil mediante la creación colaborativa de mochilas recicladas, integrando reflexión, creatividad y conciencia ambiental; busca desarrollar habilidades básicas de confección mediante la creación colaborativa de prendas con materiales reciclados, fomentando la conciencia ambiental, el trabajo en equipo y la expresión creativa; asimismo, desarrollar habilidades técnicas y sociales mediante actividades colaborativas en corte y confección. Por otro lado, propone estrategias que fomentan el aprendizaje técnico básico en cocina creativa mediante la elaboración colaborativa de gomas de enchiladas, integrando creatividad, organización y reflexión grupal; el proceso de elaboración artesanal de semillas enchiladas y su presentación creativa para empaque o venta; desarrollar habilidades culinarias básicas y fomentar el trabajo en equipo mediante la elaboración y empaquetado artesanal de duraznos en almíbar, fomentar el aprendizaje culinario, la tradición y el trabajo en equipo mediante la elaboración grupal de jamoncillo artesanal.

Todos los apartados son, sin duda una clara muestra de creatividad en la que las estrategias propuestas propician no solo un aprendizaje significativo, sino que van marcando la pauta para una dinámica de grupo que incluye, que integra y que nutre el ser de cada uno de sus integrantes.

Dra. Frine Virginia Montes Ramos

Índice

01

Introducción del proyecto

En este apartado se invita al lector a conocer acerca de las estrategias didácticas y técnicas de dinámicas propuestas por las alumnas de la Maestría en Educación de la XL Generación

02

Descripción General del Sustento teórico de las estrategias

Gracias a una breve descripción de las características de cada nivel educativo, se permite al lector conocer un panorama general de las técnicas grupales que se proponen para favorecer la integración, cohesión, inclusión, hábitos socioemocionales y relaciones interpersonales en grupos variados.

03

Estrategias de intervención grupal. Nivel Preescolar

1. Telaraña de amistad
2. Semáforo emocional colectivo
3. Mural colectivo "Nuestro espacio de juego"
4. Estatuas musicales
5. Cuento encadenado
6. Espejo de virtudes
7. Caja de los buenos gestos
8. Exploradores del espacio escolar
9. Pasarela de animales
10. Exploradores en movimiento

Índice

Estrategias de intervención grupal. Nivel Primaria

04

1. Detectives de letras y sonidos
2. Figuras misteriosas del Tangram
3. El club de las mayúsculas
4. Lotería de sonidos y letras
5. Rompecabezas de sílabas
6. Repartiendo el almuerzo
7. El gran debate de los animales
8. Detectives de noticia falsa
9. ¡Mi comunidad ideal!
10. Debate ¿Y si todos fuéramos robots?
11. Construyamos un mundo ideal
12. Detectives del cuento perdido
13. Cien problemas, mil soluciones
14. Diez, el amigo perfecto
15. Muñecas y muñecos
16. Con el corazón
17. ¿Con qué lentes ves?
18. Tortas y tacos

Estrategias de intervención grupal. Nivel Secundaria

05

1. Role playing "Red de Servicios Comunitarios"
2. Semáforo de comprensión
3. Participación aleatoria con abatelenguas
4. Lectura robada por aplauso
5. Ensalada de frutas
6. El ahorcado

Índice

06

Estrategias de intervención grupal. Nivel Media Superior

1. Bingo
2. Carrera de pares por equipos
3. Tesoro escolar

07

Estrategias de intervención grupal. Todos los niveles atención específica

1. La caja mágica
2. Descubriendo las vocales
3. El dado silábico
4. El tesoro de los números
5. Palabras silenciosas
6. Constructores colaborativos
7. Tablero de palabras compartidas
8. Exploraciones en mi nube sensorio motriz

08

Estrategias de intervención grupal. Todos los niveles atención específica. Taller-Capacitación

1. Detectives de la tela
2. Explorando puntadas
3. Mochilas con memoria
4. Moda reciclada en acción
5. Confección creativa en equipo
6. Gomititas enchiladas
7. Semillas
8. Duraznos en almibar
9. Taller de jamoncillo artesanal

09

Conclusiones

A partir de la realización de este cuadernillo de estrategias y técnicas, pudimos tener la oportunidad de reflexionar la utilidad, dinámicas, técnicas y organizaciones dentro de cada una de las aulas poniendo a prueba su viabilidad en otros niveles para enriquecer nuestras experiencias en cada grupo realizando los ajustes correspondientes.

10

Referencias

Fundamento y sustento teórico.

Introducción

El presente libro de Estrategias de Intervención Grupal. Diseño y Sugerencias de Aplicación, responde a la necesidad creciente de docentes y facilitadores grupales de contar con herramientas didácticas accesibles, creativas y funcionales, adaptadas a los diferentes niveles y modalidades de la educación básica y media superior; desde el nivel preescolar hasta media superior, transitando de educación regular hasta los espacios de atención especial; se diseñaron fichas que integran elementos pedagógicos, lúdicos y reflexivos con el propósito de potenciar el aprendizaje significativo de cada estudiante.

Cada una de las fichas se desarrolló mediante un proceso colaborativo, en el que participaron maestras e instructoras comprometidas con la innovación educativa y la inclusión; se trabajó en equipo para analizar las características de los grupos destinatarios, se buscó la estructuración de contenidos necesarios y pertinentes, mediante estrategias didácticas adecuadas. Este enfoque permitió enriquecer cada ficha con aportes diversos que aseguran su potencial efectividad.

A continuación, se describen brevemente los tipos de fichas que conforman este fichero: Para Preescolar, se muestran estrategias con materiales lúdicos que parten del juego como eje fundamental; las actividades desarrollan habilidades sensoriales, sociales y emocionales en ambientes seguros y estimulantes.

Para Primer Grado de Primaria, las fichas siguen un enfoque lúdico y visual, que introducen conceptos básicos y promueven el gusto por aprender a través de juegos, colores y movimiento.

Para alumnos de Cuarto Grado de Primaria, se promueven estrategias diseñadas para reforzar aprendizajes previos y desarrollar habilidades como la comprensión lectora, la expresión escrita y el razonamiento lógico.

Para alumnos de Sexto Grado de Primaria, las Fichas se enfocan en fortalecer el pensamiento crítico, la argumentación y la autonomía; se trabajan temas transversales y dinámicos que invitan a la reflexión y al trabajo colaborativo.

Para el ámbito de la Educación Especial a nivel Preescolar, Primaria y Secundaria, se presentan fichas inclusivas diseñadas para atender distintas discapacidades: física, intelectual, sensorial y psicosocial; se adaptaron las dinámicas para favorecer el acceso equitativo al conocimiento.

Finalmente para Educación Especial, el espacio de Integración laboral integra Fichas tipo taller que fomentan el aprendizaje práctico, la autoestima y el desarrollo de habilidades para la vida; se abordan temas de cocina, conservación de alimentos y confección, integrando creatividad y narrativas visuales.

Estas estrategias no solo enriquecen la práctica educativa, sino que también invitan a repensar el papel del grupo como espacio de transformación; con cada estrategia, se abre la posibilidad de construir comunidades más empáticas, creativas y comprometidas con el aprendizaje compartido.

Descripción general del sustento teórico de las estrategias propuestas

Las estrategias pedagógicas presentadas en este compendio, están fundamentadas en una integración de teorías constructivistas, enfoques de educación emocional, aprendizaje cooperativo y modelos inclusivos. Tienen como propósito fundamental promover espacios de aprendizaje significativo, así como, propiciar una transformación grupal y responder a la diversidad de contextos escolares. Estas estrategias no son solo herramientas metodológicas; son prácticas que consolidan grupos más empáticos, críticos y unidos. Las estrategias que se proponen en forma de fichas de actividades (técnicas grupales) permiten estructurar el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera clara, funcional y adaptada a diversos niveles educativos (preescolar, primaria, secundaria, media superior, todos los niveles atención específica y taller-capacitación) cada técnica contiene elementos clave como datos generales de la estrategia, objetivos de la estrategia, descripción detallada de la estrategia, desarrollo y procesamiento y criterios de evaluación.

Lewin destaca que el aprendizaje no solo implica la repetición de experiencias pasadas, sino también la capacidad de modificar conductas y estrategias basadas en análisis teóricos de nuevas situaciones, lo cual explica el lento progreso en algunos ámbitos sociales. (Lewin, 1944)

Estrategias de Intervención grupal

NIVEL PREESCOLAR

Diana Rosario Tinoco Arreola





Título: Telaraña de amistad

Datos generales

1	Público objetivo	Alumnos de preescolar
	Número de participantes	15-20 alumnos
	Duración estimada	10-15 min.
	Espacio	Área despejada Organizados en círculo
	Materiales	Bola de estambre

Objetivos

2	Objetivo general	Que cada niño y niña comparta su identidad, gustos y reconozca la diversidad en el grupo.
	Objetivo específico	• Expresarse oralmente con claridad. • Escuchar y respetar turnos. • Reconocer afinidades y diferencias con sus pares. • Fortalecer sentido de pertenencia colectiva.

Descripción detallada

- 3**
- **Introducción:** Cuestionar a los alumnos si conocen las telarañas, cómo son, qué forma tienen, para qué son, cómo creen que se elaboran. Posteriormente invitarlos a realizar una telaraña presentando el material propuesto, cómo creen que lo podríamos utilizar para formar una telaraña. Para comenzar nuestra telaraña proponer presentarnos, cuál es nuestro nombre, qué nos gusta hacer, comer, color o jugar y después de tomar un lado del estambre lanzarlo a otro compañero para que posteriormente haga lo mismo.
 - **Desarrollo:** Especificar a los alumnos que es importante respetar los turnos de los compañeros y mantener la escucha activa prestando atención. Seguir el orden de lanzar o dar el estambre a uno de los compañeros siguiendo las dinámicas.
 - **Cierre:** Cuestionar a los alumnos cómo observan nuestra telaraña, qué podemos ver, cómo la realizamos.
 - **Variantes/Adaptaciones:** Apoyo verbal o visual para quienes tienen dificultades expresivas (tarjetas con imágenes/gustos)
 - **Observaciones para el Facilitador:** Apoyar con preguntas directas a quienes requieran ayuda.

4 Procesamiento y Retroalimentación

- **Preguntas de Reflexión/Debate:**
 - ¿Qué aprendimos? ¿Qué conocemos de otros compañeros que no sabíamos? ¿Cómo nos sentimos al presentarnos con nuestros compañeros? ¿Para qué nos sirvió hacer una telaraña? ¿Quedamos todos dentro de la telaraña?
- **Temas de Discusión:**
Tomar en cuenta inclusión, semejanzas, diferencias, gustos y escucha activa.

5 Criterios de Evaluación

- **Indicadores de Éxito:** Manifestaciones en cuanto a expresión oral, escucha activa, empatía, afinidad con compañeros, dinámica y participación activa.
- **Observaciones sobre el Grupo:** Uso de normas de convivencia, respeto de turnos, seguridad al expresarse, disposición en la actividad.
- **Consideraciones Adicionales:** Tomar en cuenta necesidades individuales de los niños.
- **Posibles Dificultades/Retos:** Posible dificultad de la participación de todos sin considerar las preguntas directas o detonadoras.



Título: Semáforo emocional colectivo

Datos generales

1	Público objetivo	Alumnos de preescolar
	Número de participantes	15-20 alumnos
	Duración estimada	20 min. aprox.
	Espacio	Aula
	Materiales	caja con tarjetas de colores, semáforo, tarjetas con situaciones

Objetivos

2	Objetivo general	Que los niños/as aprendan a identificar y comunicar sus emociones y reconocer las de los demás.
	Objetivo específico	- Reconocer emociones básicas. - Usar lenguaje para expresar cómo se sienten. - Escuchar y mostrar empatía hacia sus compañeros. - Regular sus emociones en un ambiente de respeto y apoyo.

3 Descripción detallada

- **Introducción:** Cuestionar a los alumnos acerca de las emociones que conocemos, cuáles conocemos en nosotros mismos, cuáles hemos visto en otras personas, cómo se llaman esas emociones, en qué momentos las hemos sentido, qué nos hace sentir alegres, tristes o molestos. Posteriormente, explicarles que tenemos un semáforo que realizaremos entre todos, primero por equipos y después de manera grupal. Primero, explicarles que por equipos irán organizando las tarjetas de situaciones que los hacen sentir de determinada manera asociándolo con el color que creen que corresponde.
- **Desarrollo:** En los equipos de manera individual irán argumentando porqué lo relacionaron con el color del semáforo y debatiendo o llegando a acuerdos con sus compañeros.
- **Cierre:** Finalmente, en una gráfica de emociones acomodada por colores los alumnos por equipo irán pegando las situaciones que los hacen sentir de determinada manera y la explicarán a sus coetáneos.
- **Variantes/Adaptaciones:** Uso de pictogramas o dibujos para quienes tengan dificultad verbal.
- **Observaciones para el Facilitador:** Previamente identificar emociones agradables en verde, de preocupación en amarillo y las que nos producen demasiado desagrado en rojo.

4 Procesamiento y Retroalimentación

- **Preguntas de Reflexión/Debate:**
 - ¿Qué emociones siento con frecuencia? ¿Qué emociones sienten mis compañeros? ¿Qué me hace sentir feliz/triste/enojado etc.? ¿Cuáles emociones y situaciones se parecen a las que viven mis compañeros? ¿Identificaba todas las emociones con anterioridad? ¿Cómo me hizo sentir esta actividad?
- **Temas de Discusión:**

Cuestionar a los alumnos cómo podemos gestionar nuestras emociones, cómo podemos hacer para seguir conociendo y respetando nuestras emociones.

5 Criterios de Evaluación

- **Indicadores de Éxito:** Manifestaciones para reconocer sus emociones dentro y fuera del grupo, actitudes frente a la expresión emocional de sus compañeros, reconocimiento de emociones y capacidad para nombrarlas.
- **Observaciones sobre el Grupo:** Muestras de trabajo individual y colectivo, seguridad en la exposición grupal. Manejo de emociones durante la actividad.
- **Consideraciones Adicionales:** Prever material suficiente, equilibrar equipos de trabajo.
- **Posibles Dificultades/Retos:** Trabajo en equipos de manera colaborativa tomando en cuenta las personalidades de los alumnos.



Título: Mural colectivo “Nuestro espacio de juego”

Datos generales

1

Público objetivo	Alumnos de preescolar
Número de participantes	15 a 20 alumnos
Duración estimada	30 min. aprox
Espacio	Patio cívico y aula
Materiales	Juguetes traídos de casa, papel kraft, pinturas, pinceles, recortes, pegamentos, marcadores.

Objetivos

2

Objetivo general	Crear una representación colectiva del espacio ideal de juego y convivencia.
Objetivo específico	- Identificar elementos del entorno que fomentan juego y convivencia. - Colaborar visualmente con otros en una producción artística. - Valorar la diversidad de ideas y estética. - Usar vocabulario para describir el espacio que imaginan.

3

Descripción detallada

- **Introducción:** Previamente se les solicitará a los alumnos traer un juego o juguete que pueda compartir o que se pueda observar por el resto de sus compañeros. Comenzar a los niños sentando en un círculo en el suelo y traer su juguete con ellos. Cuestionar a los alumnos acerca de para qué creen que trajeron ese juguete, porqué decidieron traerlo y mostrarlo a sus compañeros. Algunos alumnos explicarán al resto de sus compañeros la función e importancia que tiene su juguete para ellos. Cuestionarle a los alumnos si el aula o el patio pueden ser espacios de juego, porqué y qué tipo de juegos realizamos en cada espacio. Explicar a los alumnos que podrán jugar con sus compañeros de manera libre por 4 minutos eligiendo un amigo o dos como máximo e intercambiando sus juguetes y posteriormente realizaremos un mural representándonos mientras jugamos.

- **Desarrollo:** Posteriormente explicaré a los alumnos que debemos guardar nuestros juegos o juguetes porque elaboraremos un mural de manera grupal. Cuestionarlos acerca de qué es un mural, cómo se realiza, qué materiales podemos utilizar para realizarlos, les explicaré que en este mural deberemos dibujar nuestra área de juego, cuestionarlos acerca de qué es buena idea que agreguemos al mural, qué juegos, qué áreas, qué personas, qué acciones podemos dibujar para que en nuestro mural represente el juego sano y de convivencia con nuestros compañeros. Proceder a elaborar nuestro mural de manera grupal.

- **Cierre:** Después lo pondremos a secar en el patio y ahí retomaremos qué elementos agregamos a nuestro mural, porqué, qué más pudimos haber agregado, qué nos pudo haber mejorado nuestro mural.

- **Variantes/Adaptaciones:** Texturas distintas para niños con limitaciones motoras o sensoriales.

- **Observaciones para el Facilitador:** Incluir la participación e integración de todos los alumnos, llegar a acuerdos con alumnos acerca de qué vamos a representar, qué materiales utilizar, qué de los juguetes que trajimos podemos incluir y qué emociones sentimos en un espacio de convivencia.

4

Procesamiento y Retroalimentación

- **Preguntas de Reflexión/Debate:** ¿Cómo nos sentimos al realizar el mural? ¿Pusimos todas las ideas que queríamos? ¿Qué es importante realizar para tener un espacio de juego donde todos nos sintamos felices e incluidos? ¿Qué acciones nos desagradan en nuestro espacio de juego?

- **Temas de Discusión:** Cuestionar a los alumnos que otros espacios de juegos tienen, con quién juegan en casa, qué sintieron al trabajar en un solo espacio todos

5

Criterios de Evaluación

- **Indicadores de Éxito:** Manifestaciones de inclusión y trabajo colaborativo durante el juego y en la realización del mural, capacidad para compartir y autorregularse en el juego, tipos de participación, preferencias mostradas sobre juegos, colores y materiales diversos.

- **Observaciones sobre el Grupo:** Expresiones al trabajar en las diferentes organizaciones y diversificar el material.

- **Consideraciones adicionales:** Prever uso de material y espacios disponibles.

- **Posibles Dificultades/Retos:** Uso y escucha de las ideas y llegar a acuerdos con compañeros.



Título: Estatuas musicales

Datos generales

1	Público objetivo	Alumnos de preescolar
	Número de participantes	15-20 alumnos
	Duración estimada	15 min. aprox.
	Espacio	Patio escolar
	Materiales	Bocina, listones, recursos humanos

Objetivos

2	Objetivo general	Usar el cuerpo y la música para expresar emociones y fomentar autocontrol.
	Objetivo específico	- Identificar emociones y expresarlas mediante gestos y posturas. - Escuchar y responder a señales auditivas. - Fortalecer el autocontrol y el respeto por turnos. - Disfrutar del movimiento colectivo.

Descripción detallada

- 3** - **Introducción/Presentación:** Explicar a los alumnos que jugaremos a las estatuas musicales representando diferentes emociones, cuestionar acerca de si conocen el juego, qué reglas tiene el juego o cómo se juega, después de que expliquen sus conocimientos previos procederé a explicar que pondré diferentes canciones con ritmos musicales y ellos bailarían de manera libre y espontánea y cuando la música pare ellos deben parar representando una emoción que los haga sentir esa canción. Observaremos a qué compañeros nos parecemos en emociones o posturas y daremos una palmada para una nueva ronda.
- **Desarrollo:** Comenzar con música alegre para que los alumnos puedan actuar con ella como rompehielo, podremos alternar otros ritmos musicales, como clásicos, de orquesta, románticos, infantiles. Después de cada ronda reflexionar y algunos compañeros nombrarán las emociones que los hacen sentir y porque.
- **Cierre:** Compartir en círculo de manera oral, cuáles canciones nos hicieron sentir mejor, cuáles ritmos fueron nuestros favoritos, qué emociones logramos sentir al interactuar con nuestros compañeros.
- **Variantes/Adaptaciones:** Permitir posturas adaptadas según movilidad (de pie o sentado). Realizar ajustes comenzando solo con el uso del cuerpo y después usar opciones con listones o pelotas pequeñas. Trabajar en parejas imitar la postura de un compañero como efecto espejo
- **Observaciones para el Facilitador:** Tomar en cuenta los gustos musicales de los integrantes del grupo. Invitarlos a ser propositivos al elegir alguna canción de su preferencia.

4 Procesamiento y Retroalimentación

- **Preguntas de Reflexión/Debate:** ¿Qué posturas o gestos representaban alegría, tristeza, enojo, miedo? ¿Qué nos costó mas trabajo realizar? ¿Porqué algunas canciones nos producen alegría o enojo? ¿Cuál postura de algún compañero nos pareció interesante y porqué? ¿Es posible sacar nuestras emociones con nuestro cuerpo en nuestra vida diaria y cómo?
- **Temas de Discusión:** Cuestionar a los alumnos qué emociones sintieron durante el juego, en casa cómo representamos nuestras emociones, cómo las representa nuestra familia, qué hacemos cuando nos sentimos de diferentes maneras

5 Criterios de Evaluación

- **Indicadores de Éxito:** Manifestaciones de los alumnos en cuanto a identificación de emociones, nombrarlas, representarlas, seguridad al usar su cuerpo, actitud en actividades colectivas y en pareja.
- **Observaciones sobre el Grupo:** Conocimiento de emociones, uso de la corporeidad, ritmo y equilibrio, participación activa, autorregulación y autoestima.
- **Consideraciones adicionales:** Usar imágenes visuales para quienes requieran ayuda.
- **Posibles Dificultades/Retos:** Realizar una ronda de rompehielo para que los alumnos fortalezcan su seguridad.

Título: Cuento encadenado



Datos generales

Público objetivo	Alumnos de preescolar
Número de participantes	15-20 alumnos
Duración estimada	20 min. aprox.
Espacio	Aula
Materiales	Imágenes de personajes, lugares, situaciones, títere como mediador, pintarrón, marcadores

Objetivos

Objetivo general	Estimular la imaginación, el pensamiento narrativo y la escucha activa mediante la creación colectiva de cuentos.
Objetivo específico	• Inventar una historia grupal con estructura lógica. • Esperar turnos y respetar las ideas de los demás. • Usar vocabulario diverso.

Descripción detallada

- Introducción/Presentación:** Cuestionar a los alumnos acerca de su gusto por los cuentos, cuáles cuentos conocen, qué partes contiene un cuento, qué personajes participan en los cuentos, qué es lo que más nos agrada acerca de los cuentos. Cuestionarles si con anterioridad han realizado un cuento que venga de su imaginación y cómo podemos elaborarlo. Invitarlos a realizar un cuento de manera grupal por turnos utilizando el títere que definirá cada turno. Explicarle a los alumnos que podremos usar las imágenes para agregar personajes o lugares o utilizar otros desde nuestra imaginación.

- Desarrollo: Comenzar definiendo el título del cuento y de quién queremos que trate. La docente actuará como escribana con las aportaciones de los alumnos. Posteriormente por turnos iremos dando inicio, nudo y desenlace a nuestro cuento respetando las ideas y participaciones de nuestros compañeros, utilizando la inventiva individual y grupal. Durante este desarrollo se irán revisando las aportaciones que vayamos dando para que las ideas sean congruentes.

- Cierre: De manera grupal iremos leyendo en voz alta nuestro cuento apoyándonos con la lectura de imágenes para continuar dando secuencia. Cuestionar a los alumnos si están contentos con el resultado, cómo supimos como elaborar un cuento, porqué fue importante la participación de todos los compañeros al elaborar nuestro cuento, para qué nos sirvió utilizar el títere, cómo podemos enriquecer nuestro cuento.

- Variantes/Adaptaciones: Posibilidad de participar mediante dibujos o gestos si hay dificultad verbal. Incrementar el nivel de graduación de la actividad por palabras si se aprende lectoescritura. Elaboración de cuentos sugerida en equipos de 3 integrantes posteriormente.

- Observaciones para el Facilitador: Tomar en cuenta las opiniones de los alumnos pero no perder el enfoque de que las ideas deben ser congruentes entre sí, ayudar a dirigirlos con preguntas de reflexión en el momento oportuno

Procesamiento y Retroalimentación

- Preguntas de Reflexión/Debate:** ¿Qué aprendimos que no sabíamos? ¿Cómo se elaboran los cuentos? ¿Por qué es importante escuchar las opiniones de los demás compañeros? ¿De qué otra manera podremos realizar un cuento? ¿Cómo se sintieron? ¿Sabían que podían inventar historias y cuentos?

- Temas de Discusión: Palabras que desconocíamos y ahora conocemos, partes de los cuentos, acciones de los personajes, qué harían igual o qué diferente, alternativa de cambiar el final del cuento según su imaginación.

Criterios de Evaluación

- Indicadores de Éxito:** Manifestaciones en cuanto a escucha activa, respeto de turnos, propuesta creativa, uso del lenguaje oral, congruencia de las ideas, respeto a la diversidad e ideas diferentes a las propias.

- Observaciones sobre el Grupo: Capacidad de trabajar en actividades colectivas y colaborativas, identificación de situaciones reales en relatos y capacidad de discernir la realidad y la fantasía.

- Consideraciones Adicionales: Tomar en cuenta intereses grupales, retroalimentación individual de trabajo en casa relatando el cuento.

- Posibles Dificultades/Retos: Dar secuenciación a los hechos dentro del cuento. Promover el pensamiento crítico mediante cuestionamientos.

Título: Espejo de virtudes



Datos generales

1

Público objetivo	Alumnos de preescolar
Número de participantes	15-20 alumnos
Duración estimada	10 min. por semana aprox.
Espacio	Aula
Materiales	Espejos individuales, espejo del aula con afirmaciones, hojas, crayolas

Objetivos

2

Objetivo general	Fomentar el desarrollo de una autoimagen positiva, expresión emocional y reconocimiento de cualidades propias y ajenas de los niños
Objetivo específico	- Favorecer el reconocimiento de cualidades personales. - Promover el desarrollo de la autoestima y seguridad emocional. - Estimular el lenguaje oral y afectivo. - Fomentar la empatía y respeto a los demás.

Descripción detallada

3

- **Introducción/Presentación:** Previamente solicitar a los alumnos traer un espejo individual donde puedan observar todo su rostro. Cuestionar a los alumnos acerca de para qué sirven los espejos, para qué creen que se les solicitó, cuán se usan los espejos, para qué los usa nuestra familia. Explicarle a los niños que es importante tener un espejo para que tengamos la idea de quiénes somos, de conocernos y de conocer a nuestros compañeros. Cuestionar acerca de si todos tenemos, boca, nariz, cabello, si nuestros ojos son iguales que los de nuestros compañeros en forma y color, qué significa que seamos diferentes, pero a la vez tengamos lo mismo. Invitar a los alumnos a observarse en el espejo, observar cada parte de su rostro, cabello, orejas, etc. Decir en voz alta algo que nos gusta de nosotros y porqué. Posteriormente explicaré que cada quien nos dibujaremos en una hoja como nos observamos y pegaremos nuestros dibujos alrededor del espejo, explicarles que una vez a la semana iremos realizando el ejercicio de observarnos en el espejo para encontrar las cosas que nos agradan de nosotros mismos.
- **Desarrollo:** Comenzar observándose de manera individual en el espejo y realizar su dibujo según se observen. Cada semana la dificultad irá aumentando, añadiendo cualidades no solo físicas como color o tamaño de partes de nuestro cuerpo, sino cualidades personales como "me gusta que soy amable", o "me gusta que soy buen amigo".
- **Cierre:** De manera grupal observaremos los dibujos de nuestros compañeros como si fuera una galería de arte, cuestionaré a ver si adivinan cuál dibujo pertenece a cada quién y porque, cuestionarlos acerca de qué otras cosas nos gustan de nuestros compañeros, reflexionar acerca de como nos hizo sentir esta actividad, qué emociones tuvimos, cómo me sentí al verme al espejo, qué me costó mas trabajo.
- **Variantes/Adaptaciones:** Usar un espejo grande en caso de débiles visuales. Apoyar con fotografías a quienes tienen limitada o poca movilidad física.
- **Observaciones para el Facilitador:** Motivar a los alumnos que se muestren inseguros al reconocerse a sí mismos. Es importante dar continuidad a la técnica para mayor impacto del reconocimiento de cualidades, autoestima y empatía.

4

Procesamiento y Retroalimentación

- **Preguntas de Reflexión/Debate:** ¿Qué aprendimos que no sabíamos? ¿Por qué creen que es importante hablarnos con amor? ¿Por qué debemos respetar que todos tenemos cualidades y somos diferentes? ¿Qué aspectos me gustan de mis compañeros cuando lo observo?
- **Temas de Discusión:** ¿Qué sienten las personas cuando les decimos cosas positivas y qué sienten cuando les decimos cosas negativas? ¿Qué palabras recibo en casa y en la escuela que me hacen sentir importante?

5

Criterios de Evaluación

- **Indicadores de Éxito:** Manifestaciones en cuanto autoestima, reconocimiento de cualidades físicas y no físicas, sentido de pertenencia en el grupo, empatía, ayuda a algún compañero, motivación al representarse así mismo.
- **Observaciones sobre el Grupo:** Habilidades de introspección, verbalización de características personales y de otros.
- **Consideraciones Adicionales:** Prever uso del material para todos los integrantes.
- **Posibles Dificultades/Retos:** Reconocer al inicio cualidades que no sean físicas, seguridad a representarse a sí mismos.

Título: Caja de los buenos gestos



Datos generales

Público objetivo	Alumnos de preescolar
Número de participantes	15-20 alumnos
Duración estimada	10 min. aprox una vez por semana
Espacio	Aula
Materiales	Caja decorada, papeles de colores, crayones

Objetivos

Objetivo general	Promover actos cotidianos de inclusión, amabilidad y apoyo en el aula.
Objetivo específico	- Identificar acciones positivas hacia otros. - Proponer y realizar gestos de ayuda. - Reconocer cuando otros los ayudan o apoyan.

Descripción detallada

- Introducción/Presentación:** Explicarle a los alumnos que esta caja de los buenos gestos funcionará como un buzón en donde ellos, al final de la mañana agregarán una nota o dibujo correspondiente a una acción positiva que observaron en algún compañero, que ello nos ayudará a reconocer las acciones de nuestros compañeros y a mejorar con nuestras amistades dentro del grupo; por ejemplo ayudar a alguien, compartir su refrigerio, etc. Decirles que después de integrarlos de manera individual, daremos lectura o explicación de qué representa y que realizaremos esta actividad una vez por semana.

- Desarrollo: Comenzar desntinando un tiempo en el aula para sus representaciones gráficas de manera individual y llenado de la caja de los buenos gestos. Posteriormente dar lectura o explicación dentro del grupo lo que cada papel representa en la caja de las buenas acciones.

- Cierre: Cuestionar a los niños si habían observado todas las acciones de sus compañeros, qué acciones nos hacen sentir mejor, que valores o actitudes demostramos al tener estas acciones, qué acciones estamos aprendiendo a realizar gracias a nuestros compañeros.

- Variantes/Adaptaciones: Dibujar o usar pictogramas en lugar de escribir según el nivel de dificultad.

- Observaciones para el Facilitador: Dar un momento al final de cada sesión para reflexionar con los alumnos acerca de nuestras acciones.

Procesamiento y Retroalimentación

- Preguntas de Reflexión/Debate:** ¿Qué aprendimos que no sabíamos? ¿Para qué nos sirve reconocer las acciones de nuestros compañeros y las propias? ¿Cómo nos sentimos cuándo recibimos una buena acción de un compañero? ¿Qué acciones podemos seguir poniendo en práctica para mantener una buena convivencia?

- Temas de Discusión: Acciones que desconocíamos y ahora conocemos, qué acciones podemos seguir llevando a cabo en casa o en la calle, qué podemos hacer cuándo necesitamos ayuda de otros.

Criterios de Evaluación

- Indicadores de Éxito:** Manifestaciones en cuanto a escucha activa, respeto de turnos, propuesta creativa, uso del lenguaje oral, acciones de ayuda, empatía, colaboración y reconocimiento.

- Observaciones sobre el Grupo: Cohesión del grupo y preferencia por ayudar a otros, capacidad para solicitar ayuda.

- Consideraciones Adicionales: Prever el material con anticipación, destinar el tiempo previsto para que sea reflexivo y temporal.

- Posibles Dificultades/Retos: Uso del lenguaje escrito o representaciones gráficas en el tiempo previsto según el nivel de alcance.



Título: Exploradores del espacio escolar

Datos generales

1	Público objetivo	Alumnos de preescolar
	Número de participantes	15-20 alumnos. Equipos organizados en 4 integrantes
	Duración estimada	30 min. aprox.
	Espacio	Área escolar
	Materiales	Lupas de juguete, hojas de registro, lápices.

Objetivos

2	Objetivo general	Observar colectivamente el entorno escolar para proponer mejoras o ideas de convivencia.
	Objetivo específico	• Observar con atención diferentes áreas del jardín o aula. • Registrar con dibujos lo que les gusta o cambiarían. • Proponer ideas para mejorar.

Descripción detallada

- 3**
- **Introducción/Presentación:** Cuestionar a los alumnos acerca de qué espacios tiene su escuela, cuáles son seguros, en cuáles podemos convivir y nos hacen sentir bien. Proponerles explorar las áreas de la escuela, observar qué nos gusta y qué podemos mejorar y cómo irlo mejorando. Les diré que se integrarán en equipos de 4 exploradores para que puedan llegar a acuerdos mediante su observación y propuestas. Y posteriormente, volveremos al salón para dar las propuestas a nuestros compañeros para mejorar nuestra área escolar.
 - **Desarrollo:** Organizar los equipos de manera equilibrada tomando en cuenta la personalidad de los integrantes. Repartir el material y salir a la escuela observar, indicar que cada equipo deberá dirigir su participación fuera del aula y registrando las áreas que se pueden mejorar.
 - **Cierre:** Posteriormente, de manera grupal irán compartiendo sus áreas a mejorar y propuestas para un espacio más seguro y de mejor convivencia. Se puede optar por realizar la votación dentro del grupo para realizar un proyecto de qué área mejorar primero en conjunto.
 - **Variantes/Adaptaciones:** Apoyo visual o auditivo, permitir explorar áreas seguras si hay movilidad limitada. Establecer compañeros monitores para quien lo necesite.
 - **Observaciones para el Facilitador:** Permitir la libre exploración y moderación de los acuerdos.

Procesamiento y Retroalimentación

- 4**
- **Preguntas de Reflexión/Debate:** ¿Qué aprendimos que no sabíamos? ¿Cómo podemos mejorar dentro y fuera de la escuela? ¿Para qué nos sirve establecer acuerdos? ¿Cómo podemos trabajar en equipo de mejor forma? ¿Qué podemos hacer para organizarnos a mejorar el espacio escolar?
 - **Temas de Discusión:** Acciones que desconocíamos y ahora conocemos, qué acciones podemos seguir llevando a cabo en casa o en la calle, cómo podemos fortalecer nuestras relaciones con amigos en la escuela, acciones de mejora en cuanto al cuidado del medio ambiente.

Criterios de Evaluación

- 5**
- **Indicadores de Éxito:** Manifestaciones en cuanto a escucha activa, respeto de turnos, propuesta creativa, trabajo en equipo, uso de términos y conceptos de convivencia, respeto y toma de acuerdos.
 - **Observaciones sobre el Grupo:** Cohesión del grupo y preferencia por ayudar a otros, escuchar y tomar acuerdos, propositivos.
 - **Consideraciones Adicionales:** Prever adecuación de los espacios y organización de los equipos.
 - **Posibles Dificultades/Retos:** Participación activa de todos los integrantes en su equipo.



Título: Pasarela de los animales

Datos generales

Público objetivo	Alumnos de preescolar
Número de participantes	15-20 alumnos. organización individual, parejas y grupal.
Duración estimada	25-30 min. aprox.
Espacio	Aula
Materiales	Hoja de papel crepé, bocina, micrófono.

Objetivos

Objetivo general	Fomentar la expresión corporal, la imaginación y la convivencia grupal.
Objetivo específico	• Explorar formas de movimiento a través del juego de roles. • Participar en dinámicas grupales con respeto y alegría. • Observar y valorar las expresiones de los demás.

Descripción detallada

- Introducción/Presentación:** Cuestionar a los alumnos cuáles animales conocen, qué sonidos hacen, cómo caminan. Proponerles al grupo realizar una pasarela de animales donde cada niño interpretará un animal diferente y los demás trataremos de adivinar qué animales son los que representaron. Explicarles que después de realizarlo de manera individual, realizaremos la pasarela en parejas y posteriormente de manera grupal ejecutando e intercambiando los movimientos.

- Desarrollo: Invitar a los alumnos a que pasen animándolos y poniendo una representación de alfombra roja, sonido y micrófono. Los compañeros irán infiriendo qué animales representan sus compañeros según sus movimientos sin ejecutar ningún sonido. Posteriormente realizarán movimientos diferentes representándolos por parejas, llegando al acuerdo entre los dos de elegir un solo animal. Como parte final de la pasarela pasará todo el grupo en el orden que sea de su preferencia para representar diferentes hábitat animales.

- Cierre: Cuestionar a los alumnos qué sintieron al representar a diferentes animales, qué sintieron al observar a sus compañeros representando animales, cuáles animales les costó mas dificultad representar y adivinar.

- Variantes/Adaptaciones: Los niños con movilidad limitada pueden hacer movimientos con brazos o gestos faciales; se adapta la pasarela según necesidades.

- Observaciones para el Facilitador: Prever el material como hoja de papel crepé para representar la alfombra y los recursos tecnológicos.

Procesamiento y Retroalimentación

- Preguntas de Reflexión/Debate:** ¿Qué aprendimos que no sabíamos? ¿Qué fortalecemos mediante este juego? ¿Para qué nos sirve trabajar de manera individual, en parejas y con todo el grupo? ¿Me costó trabajo representar algún animal y por qué?

- Temas de Discusión: Cualidades y capacidades físicas, uso de nuestro cuerpo para representar, seguridad al participar con nuestros compañeros, ventajas de trabajar en parejas.

Criterios de Evaluación

- Indicadores de Éxito:** Manifestaciones en cuanto a niveles de atención, pensamiento crítico para la resolución de problemas, propuestas creativas, seguridad y autoestima al usar su cuerpo, respeto y atención al turno de compañeros.

- Observaciones sobre el Grupo: Autoestima, autorregulación, seguridad, empatía y observación crítica.

- Consideraciones Adicionales: Se pueden sugerir roles en caso de que los alumnos requieran ayuda.

- Posibles Dificultades/Retos: Seguridad y disposición por parte de todos los alumnos.

Título: Exploradores en movimiento

Metodología: Rincones de trabajo

Datos generales

1

Público objetivo	Alumnos de preescolar
Número de participantes	20-25 alumnos. organización equipos de 4 integrantes
Duración estimada	45 min. aprox.
Espacio	Patio escolar
Materiales	Aros, números, colores, banco bajo, cuerda, masking-tape, gusano de juguete, cajas de cartón, mesas, pelotas suaves, conos, pelotas grandes y costales



Objetivos

2

Objetivo general	Desarrollar habilidades motrices básicas y fortalecer la convivencia a través de un circuito lúdico y cooperativo.
Objetivo específico	- Coordinar movimientos de desplazamiento, salto, trepa y equilibrio. - Seguir instrucciones y respetar turnos. - Colaborar con compañeros en actividades físicas grupales. - Usar su cuerpo como medio de expresión, disfrute y exploración.

Descripción detallada

3

- **Introducción/Presentación:** Explicar a los alumnos que en esta ocasión trabajaremos por rincones o circuitos de trabajo, haciendo equipos en los que trabajaremos de manera simultánea cada 7 minutos y cuando diga cambio nos tocará cambiar de estación y acomodar el material como estaba asignado, explicar qué realizaremos en cada estación y cómo participaremos. Organizar los equipos en cada estación.

- **Desarrollo:** Asignar los equipos y ejecutar las acciones en cada estación y contabilizar el tiempo que dure cada equipo en las diferentes estaciones.

Estación 1. Salta y cuenta. Los niños saltan dentro de los aros diciendo el número o color que está marcado en cada uno. Si pueden, cuentan en voz alta hasta el número del aro.

Estación 2. Camino del equilibrio. Los niños caminan sobre la línea o banco tratando de no caer. Pueden imitar animales (caminar como gato, pato, oso).

Estación 3. Tunnel misterioso. Pasar gateando por el túnel hasta salir al otro lado. Pueden llevar una "piedra mágica" (pelota pequeña) de un lado a otro.

Estación 4. Lanza y acierta. Desde una marca, los niños lanzan una pelota intentando encestarla dentro del aro o caja. Cada acierto se celebra con una palmada grupal.

Estación 5. Empuja y rueda en equipo. Por parejas, deben empujar una pelota grande o costal hasta una meta sin soltarla. Luego regresan rodando o caminando.

- **Cierre:** Finalmente invitar a todos a realizar un círculo, hacen estiramientos y respiraciones para relajarnos. Cuestionar a los alumnos ¿Cuál estación fue tu favorita?, ¿Cómo te sentiste?, ¿Qué aprendiste de tu cuerpo? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Qué habilidades pusieron en práctica?

- **Variantes/Adaptaciones:** Adaptar una bolsa abierta en lugar de un costal para niños con movilidad limitada.

- **Observaciones para el Facilitador:** Prever el material con anticipación la organización del material.

Procesamiento y Retroalimentación

4

- **Preguntas de Reflexión/Debate:** ¿Qué aprendimos que no sabíamos? ¿Qué fortalecemos mediante este juego? ¿Cómo nos sentimos al trabajar en equipo? ¿Qué logramos hacer? ¿Qué podemos mejorar?

- **Temas de Discusión:** Cualidades y capacidades físicas, uso de nuestro cuerpo para representar, seguridad al resolver retos físicos, integración en los equipos y grupales.

Criterios de Evaluación

5

- **Indicadores de Éxito:** Manifestaciones en cuanto a niveles de integración, habilidades físicas, capacidad de resolución de problemas, respeto en las áreas de trabajo.

- **Observaciones sobre el Grupo:** Autoestima, seguridad, colaboración, cooperación, respeto de espacios.

- **Consideraciones Adicionales:** Se pueden cambiar las actividades propuestas según los objetivos o habilidades a desarrollar.

- **Posibles Dificultades/Retos:** Trabajar de manera simultánea cuando están poco adaptados.

Estrategias de Intervención grupal

NIVEL PRIMARIA

*Valeria Sandoval Macias
Eva María Meza Orona
Dana Elizabeth Cardenas Soria*





Título: Detectives de letras y sonidos

1

Datos generales

Público objetivo	Alumnos de primer grado de primaria
Número de participantes	20 a 30 alumnos (organizados en equipos de 5)
Duración estimada	40 a 45 minutos
Espacio	Aula o cualquier espacio abierto
Materiales	-Tarjetas con imágenes claras y llamativas -Tarjetas con letras móviles -Sobres o cajas con etiquetas de letras -Lupa de juguete por equipo -Hojas de trabajo -Sticker o estampas para premiar

2

Objetivos

Objetivo general	Identificar y asociar sonidos iniciales de palabras con su representación gráfica.
Objetivo específico	Favorecer el desarrollo de la conciencia fonológica y la relación sonoro-gráfica a través de actividades lúdicas que permita identificar, discriminar y representar sonidos iniciales de palabras

3

Descripción detallada

- **Introducción:** El docente se disfraza de detective(opcional solo puede llevar una lupa)para simular se el “Jefe de Detectives de Letras”, les dice: “Hoy tenemos la misión de encontrar letras, pues hay palabras que perdieron la letra con la que empiezan o su primer letra, y solo los mejores detectives podrán encontrarla usando sus oídos y su vista... ¿Quieren descubrirlas?

-Dinámica para formar equipos, a cada equipo se le entrega una lupa o distintivo

- **Instrucciones:** Los equipos rotan por cuatros estaciones

Estación 1: Escucho y adivino

-El maestro dice palabras haciendo énfasis en el sonido de la primer letras (ej. casa, mano)y los alumnos deben levantar la tarjeta con la letra inicial correspondiente

Estación 2: Completo la palabra

-Se presentan imágenes sin la letra inicial(ej __asa, __una) los alumnos deben colocar la letra faltante

Estación 3: Dibuja el sonido

-A partir de un sonido que el maestro da (ej. m) los niños deben dibujar un objeto que empiece con ese sonido

Estación 4: Caza de letras

-Con anticipación, se esconden tarjetas de letras por el salón, los niños deben encontrar la letra inicial del sonido inicial que el maestro dará.

***Es importante mencionar que el docente al pronunciar las palabras debe resaltar, incluso exagerar el sonido de las letras; recordar que las letras tienen sonido no nombre.**

4

Cierre y Procesamiento

- Formados en un círculo conversar sobre:

-**Preguntas de reflexión:**¿Qué sonidos descubrimos hoy? ¿Qué palabras iniciaban con la misma letra?

-Se entregan stickers o diplomas simbólicos.

5

Criterios de Evaluación

Formativa: Observación directa del reconocimiento sonoro y selección de letras

-Lista de cotejo:

- Identifica sonido inicial
- Asocia letras correspondientes
- Participa activamente

-**Autoevaluación:** cada niño completa una hoja con pictograma: ¿Cómo te sentiste hoy? ¿Qué palabra te gustó más?

Título: Figuras misteriosas del Tangram



1

Datos generales

Público objetivo	Alumnos de primer grado de primaria
Número de participantes	20 a 30 alumnos (organizados en equipos de 3 a 5 niños)
Duración estimada	45 a 50 minutos
Espacio	Aula, cancha o espacio amplio abierto
Materiales	-Tangrams individuales de foamy o madera -Plantillas de figuras(objetos, animales) -Carteles con nombres de figuras -Hojas de trabajo

2

Objetivos

Objetivo específico	Desarrollar la percepción visual, la orientación espacial y el reconocimiento de formas geométricas mediante el uso del tangram
Objetivo general	Desarrollar habilidades de pensamiento espacial, reconocimiento de figuras geométricas y coordinación visomotriz a través del uso lúdico y creativo del tangram

3

Descripción detallada

- Introducción:** Mostrar un tangram grande
- Decir a los niños que ese es un rompecabezas muy antiguo llamado Tangram, con solo 7 piezas se pueden crear muchas figuras. Hoy seremos creadores de figuras misteriosas
- Instrucciones:** Proporcionar a cada niño un tangram y dar un tiempo para que lo manipulen, dejarlos armar figuras de manera libre.
- Hacer preguntas sobre las formas de figuras que tiene el tangram ¿Qué formas ven? ¿Cuál es la más grande? ¿Cuál la más pequeña?
- Repartir las plantillas con figuras
- Momento 1:** Imitación guiada; el docente guía la construcción de una figura simple en el pizarrón para que los niños la reproduzcan.
- Momento 2:** Retos por equipo; cada equipo elige una plantilla de figura (barco, animal, etc.)
- Colaboran para recrearla y luego la presentan. Se valora la creatividad y el trabajo en equipo
- Momento 3:** Figuras propias; cada niño inventa su propia figura de manera libre, la remarca en una hoja y le pone su nombre.

4

Cierre y Procesamiento

- Los niños comparten su figura inventada con el grupo.
- **Preguntas de reflexión:** ¿Qué aprendimos del tangram? ¿Cuál fue tu figura favorita? ¿Fue difícil o divertido?

5

Criterios de Evaluación

- Formativa:** Observación directa del uso correcto del tangram, reconocimiento de figuras, coordinación y trabajo en equipo.
- Lista de cotejo:
 - Identifica formas
 - Construye con precisión
 - Participa y coopera .
- Autoevaluación:** con caritas de emociones contestar
 - ¿Me gusto jugar?
 - ¿Pude armar una figura?
 - ¿Cómo me sentí?
 - ¿Cuál fue mi figura favorita? (dibujarla)

Título: El club de las mayúsculas



1

Datos generales

Público objetivo	Alumnos de primer grado de primaria
Número de participantes	de 20 a 30 integrantes (organizados en equipos de 4 o 5)
Duración estimada	50 minutos
Espacio	Salón, patio o cancha
Materiales	-Tarjetas con oraciones incompletas o incorrectas -Letras móviles en mayúscula y minúscula -Tarjetas con nombres de lugares y nombres(con errores y correctos) -Caja sorpresa -Lápices, colores y hoja de trabajo

2

Objetivos

Objetivo general	Fomentar el uso de las letras mayúsculas en la escritura inicial, reconociendo su función
Objetivo específico	Favorecer el reconocimiento y uso correcto de las letras mayúsculas al inicio de oraciones, nombres propios, lugares y apellidos mediante actividades visuales y cooperativas

3

Descripción detallada

- Introducción: Conversar con los alumnos sobre las letras mayúsculas y su uso...Las letras mayúsculas son como super héroes; siempre van al inciso de una oración y para decir el nombre de alguien o de un lugar importante dando ejemplos. El día de hoy seremos parte del Club de las mayúsculas

- Instrucciones: Formar equipos de preferencia 4, cada equipo en una estación

Estación 1: ¿Qué falta aquí? Tarjetas con oraciones sin mayúsculas. Deben corregirlas y subrayar las palabras que comienzan con mayúscula

Estación 2: El club de los nombres Tarjetas con nombres comunes escritos en minúscula. El equipo debe corregirlas

Estación 3: Arma tu oración: usan tarjetas de palabras para construir una oración correcta , colocando la primer palabra en mayúscula

Estación 4: Caza letras gigantes Con anticipación se esconden letras en el salón de clases, deben encontrar las letras mayúsculas, decir su sonido y un ejemplo de su uso.

4

Cierre y Procesamiento

-Entregar hoja de trabajo con actividad de uso de mayúsculas

-Preguntas de reflexión: en círculo, el docente pregunta

- ¿Qué aprendimos sobre las mayúsculas?
- ¿Dónde debemos usarlas?
- ¿Cuál estación fue tu favorita?

5

Criterios de Evaluación

- Formativa: observación directa del uso de reglas ortográficas

-Hoja de trabajo

-Lista de cotejo por equipo:

- Reconoce uso de mayúsculas al iniciar una oración
- Identifica nombres propios correctamente
- Participa en equipo

Título: Lotería de sonidos y letras



1

Datos generales

Público objetivo	Alumnos de primer grado de primaria
Número de participantes	20 a 30 alumnos(jugando de manera individual)
Duración estimada	45 a 50 minutos
Espacio	Salón o patio
Materiales	-Tablas de lotería normal - Tablas de lotería solo con el nombre del dibujo. -Fichas o frijolitos para marcar las casillas. -Tarjetas de lotería con el nombre escrito en grande

2

Objetivos

Objetivo general	Fortalecer la conciencia fonológica y la relación socio-gráfica mediante el reconocimiento de sonidos iniciales y la asociación con su representación escrita a través del juego de lotería
Objetivo específico	Reconocer y asociar sonidos iniciales de palabras con su correspondiente representación gráfica en actividades lúdicas que involucren la identificación visual y auditiva

3

Descripción detallada

- **Introducción:** Preguntar a los niños si conocen la lotería, si han jugado alguna vez y si saben cómo se juega
- **Instrucciones:** Invitar a los alumnos a tomar un tablero de la lotería normal
- Jugar a la lotería.
- Pedir a los niños que cambien el tablero, ahora por uno que no tiene dibujos, solo letras
- Variantes:** Jugar nuevamente ahora con esa variante, dar tiempo para que los alumnos observen la palabra y la busquen; hacer énfasis en el sonido
- **Observaciones para el Facilitador:** Durante la actividad reflexionar con los alumnos sobre el sonido de las letras, establecer comparaciones

4

Cierre y Procesamiento

- Hacer un dictado con palabras de la lotería

Preguntas de Reflexión/Debate:

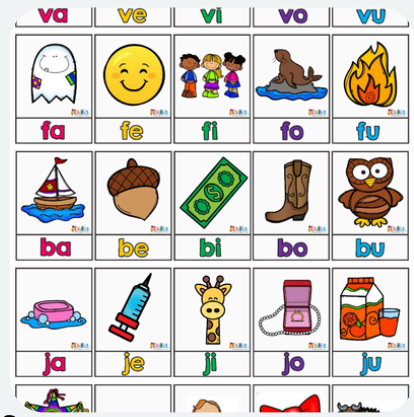
- ¿Qué letras escuchaste más?
- ¿Qué palabra te gusto más?
- ¿Cuál fue tu versión favorita?
- ¿Fue fácil encontrar las palabras?

5

Criterios de Evaluación

- Formativa:** Observación durante el juego
 - Reconoce sonido inicial
 - Asocia palabra con imagen
 - Identifica letra correspondiente
 - Escribe palabras identificando sonidos.

Título: Rompecabezas de sílabas



Datos generales

1	Público objetivo	Alumnos de primer grado de primaria
	Número de participantes	20 a 30 alumnos(trabajando en parejas)
	Duración estimada	45 minutos
	Espacio	Salón de clases o espacio abierto
	Materiales	-Tarjetas con sílabas móviles (ej. ma, sa, ta) -Tarjetas con imágenes con nombre cortadas en sílabas(ej. gato, mesa) -Hojas de trabajo y de autoevaluación

2

Objetivos

Objetivo general	Fomentar la segmentación silábica a través del reconocimiento de las partes que forman una palabra
Objetivo específico	Formar palabras segmentadas en sílabas utilizando tarjetas manipulables que permitan visualizar y armar palabras de uso común.

3

Descripción detallada

Introducción: Explicar a los niños que las palabras pueden separarse o "romperse en pedacitos" llamadas sílabas. Hoy vamos a formar palabras como si fueran rompecabezas.

Como ejemplo, el maestro muestra la palabra gato acompañada la imagen y separada en sílaba, y dice ga-to, luego junta las piezas para que se forme la palabra y la imagen.

- **Instrucciones:** Entregar a cada parejas imágenes recortadas en sílabas y un grupo de sílabas.

Cada equipo debe unir primero las imágenes con sílabas para armar la imagen formar la palabra correcta; después solo utilizando las sílabas formaran palabras dadas por el maestro. Resolver hoja de trabajo donde vienen imágenes con palabras cortas, formarlas con las sílabas y escribirlas.

- **Variantes: #1** Cuando los alumnos es tan en un nivel silábico- alfabético o alfabético se les pueden dar las imágenes sin nombre para que ellos formen la palabra **#2** Se puede trabajar también la clasificación de palabras largas y cortas palmeando las palabras en sílabas **#3** Partiendo de una imagen o palabra inventar oraciones cortas

4

Cierre y Procesamiento

- Los alumnos presentan una palabra y la segmentan en voz alta.
El docente resalta la importancia de unir sílabas para leer y escribir palabras

5

Criterios de Evaluación

-**Formativa:** Observación directa:

- Segmenta palabras y une sílabas correctamente
- Reconoce las sílabas iniciales
- Participa activamente
- Escribe y lee palabras.

-**Autoevaluación:**

¿Pude formar palabras? ¿Cuál fue mi palabra favorita? ¿Me divertí armando palabras?

Título: Repartiendo el almuerzo



1

Datos generales

Público objetivo	Alumnos de primer grado de primaria
Número de participantes	20 a 30 niños (organizados en equipos de 4 participantes)
Duración estimada	40 a 45 minutos
Espacio	Salón o patio
Materiales	-Platos o cajitas(1 por alumno) -Fichas, tapitas, frutas de plástico, bloques o dulces. -Tarjetas con situaciones de reparto -Hojas de trabajo para registrar -Crayones o lápices -Hoja de autoevaluación

2

Objetivos

Objetivo general	Desarrollar la noción de reparto equitativo mediante el uso material concreto
Objetivo específico	Resolver situaciones de reparto igualitario utilizando objetos reales para identificar cuántos elementos le tocan a cada participante

3

Descripción detallada

- **Introducción:** El maestro plantea la siguiente situación "Imaginen que tenemos que repartir la comida del recreo entre los compañeros" ¿Cómo harían para que a todos les tocara lo mismo?
- **Instrucciones:** Se muestra una situación simple (6 manzanas entre tres niños). El docente reparte una a cada quien hasta que se terminen y pregunta: ¿Cuántas le tocaron a cada uno? ¿Sobraron?
- Cada equipo recibe una tarjeta-problema y los materiales
- Realizan el reparto en equipo y registran la cantidad que recibió cada uno
- Algunos equipos exponen sus resultados

4

Cierre y Procesamiento

- Preguntas de Reflexión:** Se pregunta:
 - ¿Qué hicieron para repartir bien?
 - ¿Qué pasa si no alcanza para todos igual?¿A todos les toco lo mismo?

5

Criterios de Evaluación

-Formativa:

- Participa activamente en la resolución del problema
- Realiza repartos justos con material concreto y hace buen uso de este.
- Explica lo que hizo con sus propias palabras

Autoevaluación pictográfica:

- ¿Pude repartir igual?
- ¿Me gustó la actividad?
- Hacer un dibujo de su reparto

Título: El Gran Debate de los Animales

1

Datos generales

Público objetivo	Alumnos de 4to grado
Número de participantes	20 a 30 alumnos (grupos de 4 a 6 niños)
Duración estimada	45-60 minutos
Espacio	Salón de clases con espacio para mover las sillas y mesas, o un área amplia.
Materiales	Tarjetas con nombres de animales, pizarrón, marcadores, quizás algunos disfraces o elementos simples para caracterizarse (opcional).



2

Objetivos

Objetivo general	Fomentar el desarrollo del pensamiento crítico y la capacidad de argumentación.
Objetivo específico	Que los niños investiguen y defiendan las características y necesidades de diferentes animales, practicando la escucha activa y el respeto por las opiniones ajenas.

3

Descripción detallada

Introducción/Presentación: El docente les dará una bienvenida animosa e invitándolos a convertirse en expertos en el reino animal, después se les explicará que cada equipo representará a un animal y su misión será convencer a todos de por qué su animal es el más sorprendente, el que más necesita nuestra ayuda, o el que tiene la adaptación más interesante.

Instrucciones Paso a Paso

1. Formación de equipos: Divida a los niños en grupos de 4 a 6, dependiendo del número del grupo.

2. Asignación de animales: Cada grupo recibirá una tarjeta con el nombre de un animal diferente.

3. Investigación y preparación (20 minutos): Se pedirá a cada grupo que investiguen su animal con los medios que tengan disponibles (libros, computadora o sus propios conocimientos, así mismo con ayuda del docente), deberán identificar 5 características importantes en las siguientes preguntas: ¿Dónde vive? ¿Qué come? ¿Cómo se defiende? ¿Qué habilidades tiene? ¿Por qué es especial?, posteriormente el docente deberá animarlos para dar argumentos.

4. Presentación de argumentos (5 minutos por grupo)

Cada grupo tendrá 5 minutos para presentar sus argumentos al resto de la clase, destacando las particularidades de su animal.

Pueden usar dibujos, gestos o incluso pequeños "disfraces" si lo desean para hacerlo más divertido.

5. Ronda de preguntas y respuestas (10-15 minutos):

Después de cada presentación, los demás grupos podrán hacer preguntas al grupo que presentó.

Variantes/Adaptaciones: Los debates pueden centrarse en qué animal en peligro de extinción necesita más atención o qué medidas se podrían tomar para protegerlo.

Observaciones para el Facilitador: Animar a los niños a participar, investigar, escuchar atentamente opiniones de los demás.

4

Desarrollo y Procesamiento

Preguntas de Reflexión/Debate:

- ¿Qué fue lo más interesante que aprendiste sobre tu animal o sobre el animal de otro equipo?
- ¿Cambiaste de opinión sobre algún animal después de escuchar a tus compañeros? ¿Por qué?

Temas de Discusión:

- La biodiversidad y la importancia de cada especie en el ecosistema.
- Las adaptaciones de los animales a sus diferentes hábitats.

5

Criterios de Evaluación

Indicadores de Éxito: Participación, claridad de argumentos, uso de evidencia, escucha activa y respeto y pensamiento crítico.

Observaciones sobre el Grupo: Identificar a los niños que sobresalen en la argumentación y a aquellos que necesitan más apoyo para expresarse.

Consideraciones Adicionales: Esta actividad se puede extender a lo largo de varios días si se desea una investigación más profunda.

Posibles Dificultades/Retos: Dificultad para encontrar información, desacuerdos o discusiones.



Título: Detectives de Noticias Falsas (Fake News)

1

Datos generales

Público objetivo	Alumnos de 4to grado
Número de participantes	20 a 30 alumnos (individual o en parejas)
Duración estimada	35-40 minutos
Espacio	Salón de clases
Materiales	3 a 4 "noticias" impresas (algunas reales, algunas inventadas), hojas de trabajo simplificadas.

2

Objetivos

Objetivo general	Desarrollar la habilidad básica de discernir entre información verdadera y falsa.
Objetivo específico	Que los niños identifiquen 1-2 elementos clave que sugieran la veracidad o falsedad de una noticia.

3

Descripción detallada

Introducción/Presentación: El docente presenta el proyecto haciéndoles entender que serán detectives de la verdad, desenmascarando algunas noticias que no son del todo ciertas.

Instrucciones Paso a Paso:

1. ¿Qué es una "noticia falsa"? (5 minutos):

- Explica brevemente qué es y por qué es importante (ej. no creer cosas equivocadas). Den 2-3 pistas rápidas: ¿Tiene muchos errores? ¿El título es muy exagerado?

2. Análisis rápido de noticias (20 minutos):

- Entrega a cada niño (o pareja) 3-4 noticias cortas.
- En una hoja de trabajo simplificada, por cada noticia deben responder: "¿De qué trata?", "¿Te parece real o falsa?" y "¿Por qué?" (usando las pistas).

3. Puesta en común (10-15 minutos):

- Revisen cada noticia rápidamente. Que cada niño o pareja diga su conclusión y su razón principal.
- Refuerza la idea de "pensar antes de creer".

Variantes/Adaptaciones:

- Una sola noticia por grupo: Cada grupo analiza una noticia diferente y luego la comparten.
- Enfoque en fotos: Solo usen imágenes para que los niños determinen si son reales o editadas.

Observaciones para el Facilitador:

- Mantén las noticias cortas y con lenguaje sencillo.
- Las "noticias falsas" deben ser obvias pero creíbles para su edad, sin ser alarmantes.

4

Desarrollo y Procesamiento

Preguntas de Reflexión/Debate:

- ¿Cuál fue la pista más útil para saber si una noticia era falsa?
- ¿Por qué es importante no compartir noticias falsas?
- ¿Qué harías si vieras una noticia muy extraña?

Temas de Discusión:

- La importancia de informarse adecuadamente.
- Buscar información en páginas verídicas.

5

Criterios de Evaluación

Indicadores de Éxito:

Observaciones sobre el Grupo: Identificación de elementos: Señalaron al menos 1-2 pistas de falsedad/veracidad. Conciencia: Demostraron entender la idea de verificar la información.

Consideraciones Adicionales: Justificación: Explicaron brevemente su razonamiento.

Posibles Dificultades/Retos: No buscar oportunamente en páginas verídicas.

Título: ¡Mi Comunidad Ideal!

1

Datos generales

Público objetivo	Alumnos de 4to grado
Número de participantes	20 a 30 alumnos (Grupos de 3 a 5 niños)
Duración estimada	40-45 minutos
Espacio	Salón de clases con mesas para grupos.
Materiales	Hojas grandes, marcadores, lápices.



2

Objetivos

Objetivo general	Fomentar el pensamiento crítico sobre problemas y soluciones en su entorno cercano.
Objetivo específico	Que los niños identifiquen 1-2 necesidades en su comunidad y propongan soluciones visuales.

3

Descripción detallada

Introducción/Presentación: El docente presenta el proyecto haciéndoles entender que serán diseñadores de ciudades y construirán una comunidad ideal en papel, pensaremos qué problemas hay y cómo podemos solucionarlos para hacerla un lugar increíble para vivir.

Instrucciones Paso a Paso:

- **¿Qué es una comunidad y qué mejoraríamos? (5-10 minutos):**

Hablen rápido sobre qué es una comunidad (el barrio, la escuela). Pregunta: "¿Qué les gustaría mejorar de nuestra comunidad o barrio?" (ej. más limpieza, más árboles, un parque mejor).

- **Identificación de problemas y lluvia de ideas (15 minutos):**

En grupos, elijan 1 o 2 problemas o necesidades importantes que vean.

Hagan una lluvia de ideas rápida sobre 2-3 soluciones posibles para esos problemas. ¿Cómo se vería la solución?

- **Diseño rápido de la "Comunidad Ideal" (15 minutos):**

En una hoja grande, cada grupo dibuja su "Comunidad Ideal" incorporando las soluciones que propusieron. No tiene que ser un dibujo perfecto, solo que muestre sus ideas.

Pueden etiquetar las soluciones con una palabra o frase corta.

- **Presentación de proyectos (5-10 minutos):**

Cada grupo presenta su dibujo y explica qué problema solucionaron y cómo. Anima a 1-2 preguntas rápidas de la clase.

Variantes/Adaptaciones: Problema único: Toda la clase se enfoca en un solo problema y cada grupo propone una solución diferente.

Observaciones para el Facilitador: Mantén el foco en la creatividad y la resolución de problemas, no en la perfección artística.

4

Desarrollo y Procesamiento

Preguntas de Reflexión/Debate:

- ¿Cuál fue la solución más creativa que vieron hoy?
- ¿Por qué es importante que todos ayudemos a nuestra comunidad?
- ¿Qué te llevas de esta actividad para pensar en tu propio barrio?

Temas de Discusión:

5

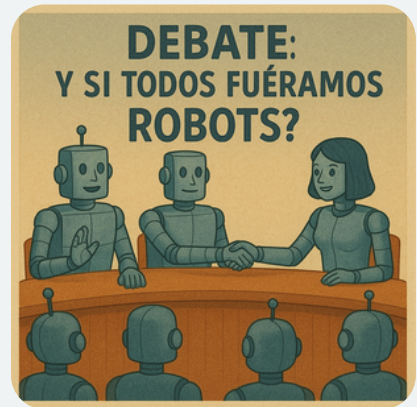
Criterios de Evaluación

-Indicadores de Éxito: Identificación de problemas: Señalaron problemas claros.

Observaciones sobre el Grupo: Colaboración: Trabajaron juntos en el grupo.

Consideraciones Adicionales: Mostrar videos cortos sobre una comunidad y sus ejemplos.

Posibles Dificultades/Retos: Conflictos en grupos y gestión del tiempo



Título: "Debate: ¿Y si todos fuéramos robots?"

1

Datos generales

Público objetivo	Alumnos de 4to grado
Número de participantes	20 a 30 alumnos (se divide en dos equipos)
Duración estimada	25-30 minutos
Espacio	Aula
Materiales	Carteles con ideas, tarjetas de roles, cronómetro

2

Objetivos

Objetivo general	Desarrollar el pensamiento crítico y la expresión oral mediante el análisis de ideas opuestas.
Objetivo específico	Argumentar y respetar diferentes puntos de vista sobre una situación hipotética.

3

Descripción detallada

Introducción/Presentación: La maestra plantea una pregunta: ¿Cómo sería el mundo si todos fuéramos robots? Se presenta como un juego de imaginar y debatir.

Instrucciones Paso a Paso:

1. Dividir la clase en dos equipos: uno a favor y otro en contra de la idea.
2. Dar 5 minutos para preparar argumentos (pueden usar tarjetas de ideas).
3. Comenzar el debate con intervenciones alternadas.
4. Cada grupo expone sus puntos y responde al otro.
5. Al final, reflexionar todos juntos sobre los aprendizajes.

Variantes/Adaptaciones (Opcional): Usar dibujos para representar ideas si hay estudiantes con dificultades verbales y ofrecer frases guía para quienes necesiten apoyo.

Observaciones para el Facilitador: Fomentar el respeto durante las intervenciones y moderar para asegurar tiempos equilibrados.

5

Criterios de Evaluación

Indicadores de Éxito:

- Argumentos claros y relevantes.
- Turnos respetados durante el debate.
- Escucha activa del grupo contrario.

Observaciones sobre el Grupo:

- ¿Participaron todos de forma activa?
- ¿Se expresaron con seguridad?

Consideraciones Adicionales:

Utilizar ejemplos cercanos (robots, tecnología cotidiana) para mayor conexión.

Posibles Dificultades/Retos: Que algunos niños se inhiban o no comprendan la dinámica del debate.

4

Desarrollo y Procesamiento

Preguntas de Reflexión/Debate:

- ¿Fue difícil defender su punto de vista?
- ¿Cambiaron de opinión al escuchar al otro equipo?
- ¿Qué aprendieron sobre respetar otras ideas?

Temas de Discusión:

- La diversidad de opiniones.
- Tecnología y sus implicancias en la vida diaria.

Título: "Construyamos un Mundo Ideal"



1

Datos generales

Público objetivo	Alumnos de 4to grado
Número de participantes	20 a 30 alumnos (se divide en dos equipos)
Duración estimada	30 minutos
Espacio	Aula o espacio abierto
Materiales	Cartulinas, marcadores, tijeras, revistas para recortar, pegamento

2

Objetivos

Objetivo general	Promover la reflexión sobre valores y normas sociales a través de la construcción de un mundo imaginario.
Objetivo específico	Identificar elementos necesarios para una convivencia armónica mediante el trabajo colaborativo.

3

Descripción detallada

Introducción/Presentación: El docente explica que cada grupo va a imaginar cómo sería un mundo perfecto, donde todos se respeten y vivan felices.

Instrucciones Paso a Paso:

1. Formar grupos pequeños.
2. Cada grupo decide cómo sería su "mundo ideal": qué normas habría, qué valores serían importantes, cómo se ayudarían las personas, etc.
3. Representan su mundo en una cartulina usando dibujos, palabras o recortes.
4. Cada grupo expone su cartel al resto de la clase.

Variantes/Adaptaciones (Opcional): Se puede hacer una maqueta si el grupo tiene tiempo adicional y uso de pictogramas para estudiantes con dificultades en la escritura.

Observaciones para el Facilitador: Guiar a los estudiantes a pensar en aspectos concretos como justicia, empatía, igualdad.

5

Criterios de Evaluación

Indicadores de Éxito:

- El cartel refleja valores positivos y propuestas concretas.
- Participación activa de todos los miembros.
- Reflexión clara durante la exposición.

Observaciones sobre el Grupo:

- ¿Trabajaron en equipo?
- ¿Pudieron expresar ideas propias?

Consideraciones Adicionales:

Brindar tiempo suficiente para la reflexión antes de comenzar a dibujar o recortar.

Posibles Dificultades/Retos:

- Dificultad para concretar ideas.
- Dominancia de un niño sobre el resto del grupo.

4

Desarrollo y Procesamiento

Preguntas de Reflexión/Debate:

- ¿Qué normas eligieron y por qué?
- ¿Qué hace a su mundo un lugar justo?
- ¿Qué problemas del mundo real quisieron evitar?

Temas de Discusión:

- Convivencia, justicia, equidad.
- Importancia de las reglas y del respeto mutuo.



Título: "Detectives del Cuento Perdido"

1

Datos generales

Público objetivo	Alumnos de 4to grado
Número de participantes	20 a 30 alumnos (se divide en dos equipos)
Duración estimada	30 minutos
Espacio	Aula o biblioteca escolar
Materiales	Hojas con cuentos incompletos, lápices, colores, fichas de personajes y eventos

3

Descripción detallada

Introducción/Presentación: El docente explica que se han extraviado partes de cuentos y que los estudiantes deberán convertirse en "detectives literarios" para reconstruirlos usando pistas lógicas y su imaginación.

Instrucciones Paso a Paso:

1. Dividir a los estudiantes en grupos de 4 a 6.
2. Entregar a cada grupo una hoja con un cuento que tenga el inicio y final, pero con el desarrollo faltante.
3. Proporcionar tarjetas con pistas (personajes, acciones, lugares).
4. Los estudiantes deben usar las pistas y debatir cuál sería la mejor forma de completar el cuento.
5. Escribir y luego leer su reconstrucción al grupo.

Variantes/Adaptaciones (Opcional): Para grupos más avanzados, entregar solo el inicio y pedir que creen un final lógico y estudiantes con necesidades de apoyo pueden trabajar con cuentos más cortos o imágenes en lugar de texto.

Observaciones para el Facilitador: Observar cómo argumentan sus decisiones y estimular la participación equitativa dentro del grupo.

4

Desarrollo y Procesamiento

Preguntas de Reflexión/Debate:

- ¿Por qué eligieron ese desarrollo para el cuento?
- ¿Qué pistas fueron las más útiles?
- ¿Qué aprendieron sobre cómo se estructura una historia?

Temas de Discusión:

- Coherencia en las narraciones.
- La importancia de cada parte de un cuento.

2

Objetivos

Objetivo general	Fomentar la comprensión lectora y el pensamiento crítico mediante la reconstrucción lógica de un cuento.
Objetivo específico	Identificar elementos narrativos clave (personajes, ambiente, problema y solución) para completar una historia de forma coherente.

5

Criterios de Evaluación

Indicadores de Éxito:

- El cuento reconstruido tiene coherencia.
- Todos los miembros del grupo participan.
- Explican de forma clara sus decisiones.

Observaciones sobre el Grupo:

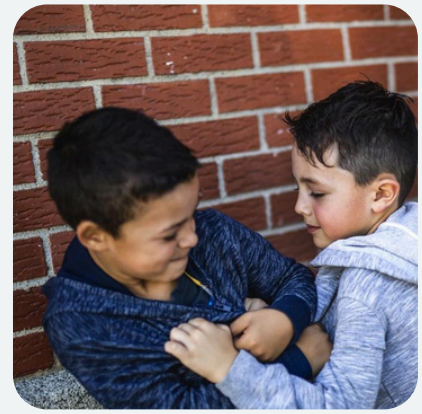
- ¿Trabajaron de forma colaborativa?
- ¿Respetaron las ideas de los demás?

Consideraciones Adicionales:

Ajustar la dificultad del texto según el nivel del grupo.

Posibles Dificultades/Retos:

- Dificultad para llegar a acuerdos en grupo.
- Problemas de lectura fluida.



Título: Cien problemas, mil soluciones

Datos generales

1	Público objetivo	Alumnos primaria alta (3° a 6°)
	Número de participantes	Todos los que deseen.
	Duración estimada	30 a 45 minutos
	Espacio	Salón con mesas y sillas
	Materiales	Papel, plumas y caja grande.

2 Objetivos

Objetivo general	Desarrollar la capacidad de los estudiantes para plantear soluciones alternativas, resolver problemas de manera ordenada y fomentar el apoyo y la colaboración en el trabajo grupal.
Objetivo específico	- Plantear soluciones alternativas. - Resolver problemas ordenadamente. - Fomentar el apoyo y la colaboración.

3 Descripción detallada

Introducción/Presentación: El docente o animador reparte a los participantes bolígrafos y hojas de papel en las que escribirán un problema que hayan tenido o que tengan, y ante el cual no sepan qué acción tomar. No deberán escribir su nombre o cualquier otro dato que los identifique, por lo que deberá ocupar un lugar que les permita privacidad. Motiva la resolución de conflictos y los objetivos de la actividad.

Instrucciones Paso a Paso:

1. Escribo mis problemas.

Los estudiantes atienden las indicaciones y escriben una situación conflictiva para ellos.

2. Unir problemas

El animador recoge las hojas y las coloca en la caja, las revuelve bien y las reparte, una a cada integrante del grupo.

3. Buscar soluciones

Cada participante estudia el problema escrito en el papel que sacó de la caja, lo define lo más claramente posible y plantea una o varias soluciones.

4. Por último

Cada persona pasará al frente a exponer el problema que le correspondió y las soluciones que él propone.

5. A proponer

Se genera una mesa de discusión y opiniones entre todos los participantes, en la mesa el animador actúa como moderador.

Variantes/Adaptaciones:

Si se dispone de tiempo, que todos los problemas pasen por cada persona, para generar bastante opciones de solución. Con ayuda del pizarrón, puede realizarse un resumen de problemas y soluciones.

Observaciones para el Facilitador:

- Mantener una actitud neutra y promover en todo momento los valores fundamentales para la sana convivencia.

4 Desarrollo y Procesamiento

- Preguntas de Reflexión/Debate:

- ¿Es bueno hablar de los conflictos que existen en este grupo? ¿Por qué?
- ¿Qué pasa si no lo hablamos?
- ¿Existirá un antes y un después de la actividad?
- ¿El anonimato es necesario?

- Temas de Discusión:

- Las relaciones sanas necesitan conversaciones incómodas.
- Los conflictos se solucionan dentro del espacio necesario.
- Es necesario tener presentes los valores para la sana convivencia y que sean la base para la toma de decisiones.

5 Criterios de Evaluación

- **Indicadores de Éxito:** Observar la reducción de conflictos dentro y fuera de un espacio, así como una mejor convivencia entre todos los integrantes del grupo. (Se aceptan y dialogan)

- **Observaciones sobre el Grupo:** Evitar la conformación de pequeños grupos, promover la cohesión grupal.

- **Consideraciones Adicionales:** Buscar la creación de un espacio de confianza.

- **Posibles Dificultades/Retos:** Apatía por alumnos, incentivar su participación en la actividad para una mejor convivencia.



Título: Diez, el amigo perfecto

1 Datos generales

Público objetivo	Alumnos primaria alta (3° a 6°)
Número de participantes	10 a 25
Duración estimada	20 a 30 minutos
Espacio	Salón con mesas y sillas
Materiales	Papel, plumas y lápices

2 Objetivos

Objetivo general	Fomentar en los estudiantes el desarrollo de relaciones positivas, el valor de la amistad y la capacidad de reconocer y mejorar sus propias actitudes mediante la autocrítica.
Objetivo específico	- Favorecer las relaciones interpersonales. - Valorar la comprensión de la amistad y fomentar la autocrítica.

3 Descripción detallada

Introducción/Presentación: El docente o animador comienza a hablar sobre el valor de la amistad y la importancia de cumplir con nuestro papel de amigos para recibir buenos tratos de los demás, sin embargo muchas veces no es fácil reconocer si lo somos, por lo que se realiza la actividad siguiente.

Instrucciones Paso a Paso:

1. ¿Qué hacer?

El animador reparte las hojas y pide que cada persona escriba en ellas las cualidades que le parezcan básicas en un amigo.

2. Compartir

Luego de unos minutos se hace una puesta en común, para determinar cuáles son las características que se consideran indispensables, cuáles necesarias y cuáles sin importancia.

3. ¿Yo lo soy?

Con estas características, se elabora un cuadro o cuestionario, en el que cada persona se evalúa a si misma, qué tanto posee dichas características en su trato con los amigos que tiene.

4. Por último

El animador o docente sugiere llegar entre todos a una conclusión, sobre las cualidades consideradas indispensables, así como sobre la exigencia de cada persona así misma.

Variantes/Adaptaciones:

El docente puede preparar de antemano algunas ideas a modo de sugerencia y presentarlas al grupo si lo cree necesario. En el caso de los alumnos más grandes, es preferible que ellos mismos identifiquen las características que consideran debe tener un amigo; si la dinámica se aplica a niños, el animador podrá utilizar esta otra opción.

Observaciones para el Facilitador:

- Evitar dar nombres de personas y no características.
- Valorar la diversidad.
- Tomar los valores para la sana convivencia como prioridad.

4 Desarrollo y Procesamiento

- Preguntas de Reflexión/Debate:

- ¿Qué pasa si no somos buenos amigos?
- ¿Por qué es importante reconocer si somos o no buenos amigos con los demás?
- ¿Qué es una buena amistad?
- ¿Qué puedo para ser y hacer una mejor amistad?

- Temas de Discusión:

- Historias personales sobre buenos amigos.
- Formas de resolver conflictos sin pelear.
- La amistad.
- Ideas concretas para mejorar la convivencia en el salón.
- Compromisos de grupo.

5 Criterios de Evaluación

- **Indicadores de Éxito:** Los estudiantes demuestran actitudes de respeto, empatía y colaboración en sus relaciones con los compañeros, reconocen el valor de la amistad y son capaces de identificar aspectos de su conducta que pueden mejorar mediante la autocrítica.

- **Observaciones sobre el Grupo:** La mayoría de los estudiantes reconocen la importancia de la amistad y comparten ejemplos personales durante las dinámicas; algunos aún presentan dificultades para incluir a todos por igual en las actividades.

- **Consideraciones Adicionales:** Buscar la creación de un espacio de confianza.

- **Posibles Dificultades/Retos:** Persisten actitudes de burla o poca empatía en algunos casos aislados, lo que señala la necesidad de reforzar actividades enfocadas en la inclusión y la empatía.



Título: Muñecas y muñecos

1 Datos generales

Público objetivo	Alumnos primaria alta (3° a 6°)
Número de participantes	25 máximo
Duración estimada	20 a 30 minutos
Espacio	Salón con mesas y sillas
Materiales	Papel, lápices, colores, tijeras, cinta adhesiva.

2 Objetivos

Objetivo general	Fomentar la observación y reflexión sobre la dinámica del grupo, valorando las relaciones interpersonales e identificando actitudes de aislamiento para promover una convivencia más inclusiva.
Objetivo específico	• Observar la posición de cada quien en el grupo. • Valorar las relaciones interpersonales. • Identificar a las personas que se aíslan.

3 Descripción detallada

Introducción/Presentación: El docente realiza un discurso sobre la inclusión en el grupo y la pertenencia a ellos y como es responsabilidad de todos cuidarse e incluirse en los diferentes espacios.

• 1. Para comenzar

El maestro o encargado entrega a cada participantes materiales para dibujar y recortar, e invita a cada quien a hacer un dibujo de sí mismo y poner en él su nombre.

• 2. Después

Luego, terminado el trabajo, todos los dibujos se ponen en un espacio determinado.

• 3. Acomodar

El encargado invita a los participantes a sacar uno dibujo y pegarlo en la pared, junto a los dibujos de las personas con las que las personas podrían tener una afinidad o ya la tienen. Todas los dibujos deberán estar en un grupo

• 4. Por último

Cuando están todos los dibujos colocados en la pared, formando grupos, según afinidades, el animador invita a reflexionar sobre cómo son las relaciones al interior del grupo.

Variantes/Adaptaciones:

- Se pueden solicitar fotografías de los participantes.

Observaciones para el Facilitador:

Es muy importante que el maestro tome en cuenta que puede haber personas lastimadas o molestias, si prevé una situaciones compleja, es mejor no realizar esta dinámica por el momento.

4 Desarrollo y Procesamiento

- Preguntas de Reflexión/Debate (en autorreflexión):

1. ¿Cómo me siento en mi grupo?
2. ¿Me siento parte del grupo o a veces excluido/a?
3. ¿Qué necesito para sentirme mejor con mis compañeros?
4. ¿Quiénes suelen participar más y quiénes menos?
5. ¿Por qué crees que algunos compañeros no hablan mucho o se apartan?
6. ¿Cómo podemos ayudar a que todos se sientan incluidos?

- Temas de Discusión:

- La integración y pertenencia dentro del grupo.
- La participación equitativa en actividades escolares.
- Las causas y consecuencias del aislamiento social entre compañeros.
- La importancia de las relaciones interpersonales positivas.
- El respeto y la empatía como base para la convivencia.

5 Criterios de Evaluación

- **Indicadores de Éxito:** Reconoce y valora la importancia de mantener relaciones interpersonales basadas en el respeto, la empatía y la colaboración y detecta actitudes de exclusión o aislamiento entre sus compañeros y propone formas respetuosas de incluirlos.

- **Observaciones sobre el Grupo:** Demuestra sensibilidad hacia los sentimientos de otros, especialmente aquellos que tienden a aislarse.

- **Consideraciones Adicionales:** Promover la reflexión sobre su papel en el grupo y como todos pueden pertenecer a otros.

- **Posibles Dificultades/Retos:** Pueden existir participantes que busquen dañar o evidenciar, por lo que las instrucciones deben de ser con base en el respeto y que todos obtengan un lugar.

Título: Con el corazón



1 Datos generales

Público objetivo	Alumnos primaria (5° y 6°)
Número de participantes	8 a 20
Duración estimada	15 a 20 minutos
Espacio	Un lugar libre de obstáculos
Materiales	Un paliacate por cada participante y música.

2 Objetivos

Objetivo general	Fomentar la comunicación efectiva entre los miembros del grupo, promoviendo nuevas formas de escuchar y de expresarse para fortalecer la convivencia y el entendimiento mutuo.
Objetivo específico	- Fomentar la comunicación entre los miembros del grupo. - Aprender otra forma de escuchar a los otros. - Experimentar una nueva forma de comunicación.

3 Descripción detallada

Introducción/Presentación: El docente o encargado explica la importancia de escuchar a los demás para en verdad conocerlos, por lo que se les solicita de forma entusiasta que realicen la siguiente actividad.

• 1. Explicar

El maestro explica que, con esta dinámica, experimentará un tipo de comunicación únicamente a través del lenguaje verbal.

• 2. Repartir

El maestro o guía reparte los paliacates con los que los participantes se vendan los ojos y buscan una pareja. Sentados en el piso, frente a frente (usen sus manos para guiarse) conversan libremente durante tres minutos: luego se cambian las parejas e inician un nuevo intercambio. Se pone música instrumental de fondo que dirija a la calma.

• 3. Identificar

Para cerrar la dinámica, el animador pide a los participantes que se quiten la venda e identifiquen a las parejas que han tenido.

• 4. Reflexión

Se propicia a la reflexión sobre lo que acaba de ocurrir.

Variantes/Adaptaciones:

- De acuerdo con las características y momentos del grupo, el docente decidirá si el tema debe ser libre o si escoge uno.
- En lugar de parejas se puede organizar a los participantes por equipos de 3 o 4.

Observaciones para el Facilitador:

Procure el orden y la seguridad así como el verdadero intercambio de parejas entre los participantes.

4 Desarrollo y Procesamiento

- Preguntas de Reflexión/Debate (en autorreflexión):

- ¿Qué sintieron al hablar sin ver el rostro del otro?
- ¿En qué medida esto facilita o dificulta la comunicación?
- ¿Se escucha mejor a la persona si se tiene los ojos vendados?
- ¿Qué podemos aprender de esta dinámica?

- Temas de Discusión:

- La importancia de la comunicación en la convivencia grupal.
- La escucha activa como base del respeto y la comprensión.
- Expresarse con claridad y sin agresividad.
- Barreras comunes en la comunicación entre compañeros.
- Nuevas formas de comunicarse: gestos, lenguaje corporal y emociones.

5 Criterios de Evaluación

- **Indicadores de Éxito:** Los estudiantes se comunican de forma clara y respetuosa, demuestran habilidades de escucha activa y experimentan nuevas formas de expresión verbal y no verbal que fortalecen la convivencia dentro del grupo.
- **Observaciones sobre el Grupo:** Realiza la actividad con entusiasmo y siguiendo las indicaciones proporcionadas con toda la disposición de escuchar.
- **Consideraciones Adicionales:** Incentivar un momento de verdadera escucha y conocimiento entre alumnos.
- **Posibles Dificultades/Retos:** Los alumnos no escuchan a sus compañeros y no generan conversación, solo dicen palabras, por lo que se debe solicitar un diálogo funcional y de calidad.



Título: ¿Con qué lentes ves?

1 Datos generales

Público objetivo	Alumnos primaria alta (3° a 6°)
Número de participantes	10 en adelante
Duración estimada	20 a 30 minutos
Espacio	Un espacio amplio
Materiales	Lentes elaborados en cartulinas y papel celofán transparente, azul y rojo.

2 Objetivos

Objetivo general	Favorecer la comprensión de distintas formas de percibir una misma realidad, propiciando el diálogo respetuoso y reflexivo entre los miembros del grupo.
Objetivo específico	- Experimentar diferentes formas de percibir una misma realidad. - Propiciar el diálogo en el grupo.

3 Descripción detallada

Introducción/Presentación: Se solicita a los alumnos una reflexión sobre cuando ellos tienen la razón o no, y como es que todas las personas tienen diferentes opiniones.

1. Para comenzar

En cartulina blanca se dibujarán caras sonrientes pintadas en rojo y caras tristes en azul. El docente reparte los lentes y presenta el dibujo.

2. A presentar

El docente pregunta qué es lo que ven. Cada uno verá cosas diferentes, sólo quienes porten lentes transparentes verán la totalidad del dibujo.

3. En pausa

El encargado invita a los participantes a guardar un momento el secreto sobre que es lo que ven, para no entrar aún en conflicto.

4. Por último

En grupo se reflexiona sobre el significado de la dinámica.

Variantes/Adaptaciones:

- Puede darle unos lentes que no permitan ver nada a algunos alumnos y notar las presiones del grupo.
- Se puede realizar la actividad en tríos y que todos defiendan sus puntos de vista.

Observaciones para el Facilitador:

Compruebe previamente que los tonos rojos y azul son los adecuados para que los dibujos pasen inadvertidos al verlos a través del celofán del mismo color. Tome en cuenta la distancia que existe entre la cartulina y los participantes y conseguir el efecto esperado.

4 Desarrollo y Procesamiento

- Preguntas de Reflexión/Debate:

- ¿Por qué no todos ven lo mismo dibujos?
- ¿En qué medida lo que pasó en el grupo se parece a la vida real?
- ¿Con qué "lentes" vemos?
- ¿Podimos convencer al grupo de que lo que ellos veían en el dibujo no era exactamente lo que veíamos nosotros?

- Temas de Discusión:

- Las diferentes formas de ver y entender una misma situación.
- El respeto a las opiniones y experiencias de los demás.
- La importancia del diálogo para resolver malentendidos.
- Cómo influyen nuestras emociones y experiencias en lo que percibimos.
- La diversidad de pensamientos en el grupo como una fortaleza.

5 Criterios de Evaluación

- **Indicadores de Éxito:** Los estudiantes reconocen y respetan diferentes formas de percibir una misma situación, participan en diálogos grupales de manera reflexiva y demuestran apertura para comprender puntos de vista distintos al propio

- **Observaciones sobre el Grupo:** Los estudiantes muestran disposición para considerar y valorar las ideas de sus compañeros, incluso si no coinciden con ellas.

- **Consideraciones Adicionales:** Se percibe un ambiente de confianza donde todos se sienten seguros para expresarse, sin miedo a ser juzgados.

- **Posibles Dificultades/Retos:** Algunos estudiantes pueden necesitar apoyo para expresar sus ideas o para manejar emociones durante el diálogo, lo que señala oportunidades para fortalecer habilidades comunicativas y emocionales.

Título: Tortas y tacos



1 Datos generales

Público objetivo	Alumnos primaria alta (3° a 6°)
Número de participantes	20 en adelante
Duración estimada	8 a 10 minutos
Espacio	Espacio amplio, libre de obstáculos
Materiales	Etiquetas adheribles para cada persona, gis, cronómetro.

2 Objetivos

Objetivo general	Fomentar la colaboración y la atención entre los miembros del grupo, promoviendo la integración y el disfrute colectivo a través del trabajo en equipo.
Objetivo específico	- Fomentar la colaboración en equipo. - Desarrollar la colaboración y atención. - Integrar al grupo y divertirse

3 Descripción detallada

Introducción/Presentación: El docente explica la importancia de jugar, divertirse y colaborar entre todos, por lo que de forma ordenada se realizará lo siguiente.

1. Para comenzar

El maestro escribe en cada etiqueta un platillo de un restaurante, ya sea tacos de asada, tacos de pastor, tortas de jamón, tortas de pierna, refresco, agua de horchata, agua de jamaica, salsa verde, salsa roja,

2. Después

A cada alumno de forma al azar se le entrega una tarjeta y se le pide que se pegue la etiqueta.

3. Acomodar

El encargado dibujará círculos en el suelo que serán las mesas y se numeran, en el centro más grande será la cocina.

4. A jugar

Todos los participantes estará caminando por la cocina, mezclándose, hasta que el docente grite: Tacos de asada, refresco, salsa verde y una torta de pierna a la mesa 2, o salsa roja, 2 refrescos, 3 tortas de jamón y 1 tacos al pastor a la mesa 1. Los participantes solicitados deberán reaccionar e ir a la mesa solicitada. Se les contará el tiempo para ponerse de acuerdo e ir.

Variantes/Adaptaciones:

- Si el grupo es muy numeroso, no es necesario tomar el tiempo, pues tomarán un rato en organizar quien va y quien se queda.
- Se pueden hacer varios pedidos a la vez.
- Si los alumnos son pequeños se puede escribir en algún espacio todo el pedido.

Observaciones para el Facilitador:

Ser claro con los pedidos, motivar y prever la participación de todos.

4 Desarrollo y Procesamiento

- Preguntas de Reflexión/Debate:

- ¿Cómo podemos resolver juntos los desacuerdos o problemas que surgen en el grupo?
- ¿Qué aprendí de mis compañeros al trabajar en equipo?
- ¿Cómo me siento cuando el grupo logra un objetivo gracias a la colaboración de todos?
- ¿Qué habilidades personales necesito mejorar para ser un mejor compañero de equipo?

- Temas de Discusión:

- La importancia del trabajo en equipo para alcanzar objetivos comunes.
- La atención como elemento clave para la colaboración efectiva.
- Estrategias para incluir a todos los miembros del grupo en las actividades.
- Cómo la diversión puede fortalecer los lazos de colaboración.

5 Criterios de Evaluación

- **Indicadores de Éxito:** Los estudiantes participan activamente en actividades grupales, demuestran atención y colaboración hacia sus compañeros, contribuyen a la integración del grupo y expresan disfrute durante el trabajo en equipo.

- **Observaciones sobre el Grupo:** Los estudiantes participan con entusiasmo en las actividades grupales y muestran disposición para colaborar con sus compañeros.

- **Consideraciones Adicionales:** Algunos estudiantes aún muestran dificultades para mantenerse atentos o para colaborar de manera constante, lo que puede necesitar apoyo adicional.

- **Posibles Dificultades/Retos:** En ocasiones, surgen pequeños conflictos que el grupo logra resolver mediante el diálogo y la cooperación.

Estrategias de Intervención grupal

NIVEL SECUNDARIA

Dora Esmeralda Molina Villa





Título: Role Playing “La red de Servicios Comunitarios”.

Datos generales

1	Público objetivo	Alumnos de secundaria
	Número de participantes	4 hasta 24 estudiantes
	Duración estimada	2 módulos de 50 minutos
	Espacio	Aula
	Materiales	- Tarjetas con roles y descripciones de servicios comunitarios - Fichas con situaciones problemáticas de la comunidad - Rotafolios y marcadores de colores - Cronómetro - Etiquetas identificativas para cada rol - Tablero o pizarrón para registro de acuerdos - Hojas de evaluación

3

Descripción detallada

- Introducción/Presentación: Se explica que esta actividad les permitirá demostrar sus conocimientos mientras se divierten, y que cada acierto del equipo ayudará a una mejor evaluación.

- Instrucciones Paso a Paso:

Preparación:

1. Formar equipos de 3-4 estudiantes y elegir un vocero por ronda
2. Explicar reglas básicas del ahorcado educativo

Desarrollo del Juego.

1. El facilitador dibuja líneas según las letras de una palabra del tema
2. Los equipos proponen letras por turnos
3. Letra correcta = se escribe en su posición / Letra incorrecta = se dibuja parte del ahorcado
4. El equipo que adivine la palabra debe definir el concepto para obtener puntos completos
5. Continuar con nuevas palabras hasta completar el tiempo

Puntuación: Palabra completa (3 pts) + Definición correcta (2 pts) + Letras correctas (1 pt c/u)

- Variantes,: Básico: Usar solo vocabulario fundamental, permitir más errores
- Intermedio: Incluir conceptos y definiciones
- Avanzado: Añadir frases completas o conceptos complejos.

Docente/ facilitador

- Usar un tono entusiasta y motivador constantemente
- Preparar palabras de diferentes niveles de dificultad

Objetivos

2	Objetivo general	Reforzar el aprendizaje de vocabulario y conceptos específicos de una materia mediante una actividad lúdica y colaborativa que promueva la participación activa y el trabajo en equipo.
	Objetivos específico	- Consolidar el vocabulario y conceptos clave de la unidad temática estudiada - Fomentar la colaboración y comunicación efectiva entre estudiantes - Desarrollar estrategias de pensamiento crítico y deducción - Promover un ambiente de aprendizaje positivo y motivador - Evaluar el nivel de comprensión y retención de los contenidos

4

Desarrollo y Procesamiento

Preguntas de Reflexión/Debate

Sobre el Aprendizaje:

- ¿Qué conceptos les resultaron más fáciles/difíciles de recordar?
- ¿Qué estrategias utilizaron para deducir las palabras?

Sobre la Colaboración:

- ¿Cómo se organizaron como equipo para tomar decisiones?
- ¿Cómo manejaron los desacuerdos dentro del equipo?

Sobre la Experiencia:

- ¿Se sintieron más motivados aprendiendo de esta manera?
- ¿Qué aspectos del tema necesitan reforzar más?

Temas de Discusión

- Identificar conceptos que requieren mayor refuerzo
- Reflexionar sobre estrategias de aprendizaje colaborativo
- Conectar la experiencia con situaciones reales de trabajo en equipo

5

Criterios de Evaluación

- Indicadores de Éxito. Todos los estudiantes participan activamente, muestran entusiasmo y se mantienen concentrados durante toda la actividad, dominio de contenido y colaboración efectiva.

- Observaciones sobre el Grupo : Dinámicas de Liderazgo, patrones de participación, manejo de conflictos, niveles de comprensión, motivación y Actitud.

Aspectos a registrar: Problema: Estudiantes muy competitivos que generan tensiones

- Solución: Enfatizar la colaboración sobre la competencia, crear sistema de puntos por apoyo mutuo, mediar activamente

Problema: Algunos estudiantes no participan

- Solución: Asignar roles específicos, hacer preguntas directas de manera general, crear equipos balanceados

Título: Semáforo de comprensión.



Datos generales

Público objetivo	Alumnos de secundaria de 1ro. a 3er. grado
Número de participantes	2 a 30 o dependiendo del número de alumnos en el grupo
Duración estimada	50 minutos
Espacio	Aula
Materiales	Vasos de plástico verdes y rojos

Objetivos

Objetivo general	Que el docente identifique cuando un alumno comprende o tiene dificultades para entender la clase.
Objetivo específico	Facilitar la identificación inmediata de niveles de comprensión estudiantil durante el proceso de aprendizaje

3

Descripción detallada

- Introducción/Presentación: Se explica el sistema de vasos:
Vaso verde visible: "Comprendo perfectamente, puedo continuar"
Vaso rojo visible: "Tengo dudas o dificultades, necesito apoyo"
- Cada estudiante mantiene un vaso visible en su mesa durante toda la actividad
- Instrucciones Paso a Paso: El docente monitorea constantemente los vasos para identificar necesidades inmediatas.

El profesor se acerca a los alumnos que tienen visible vasos rojos para aclarar dudas, lo puede hacer frente al grupo, por si otro alumno tiene la misma duda.

Descripción clara y secuencial de cómo se desarrolla la actividad. El docente identifica los vasos rojos y proporciona retroalimentación y aclara dudas.

- Variantes/Adaptaciones (Opcional): Ideas para modificar la actividad y ajustarla a diferentes contextos, tiempos o públicos.

- Observaciones para el Facilitador: Consejos, advertencias o puntos clave que el dinamizador debe tener en cuenta durante la actividad

4

Desarrollo y Procesamiento

- Preguntas de Reflexión/Debate:
- Sobre la Experiencia Personal
 1. ¿Cómo se sintieron al usar los vasos para comunicar su nivel de comprensión?
 2. ¿Se sintieron juzgados o apoyados cuando mostraban dificultades con el vaso rojo?
- Sobre la Comunicación
 1. ¿Qué ventajas encontraron en comunicar dudas sin hablar?
 2. ¿El sistema les permitió ser más honestos sobre sus dificultades? ¿Por qué?
- Sobre el Aprendizaje
 1. ¿En qué momentos sintieron mayor necesidad de mostrar vaso rojo?
 2. ¿Notaron si su comprensión mejoró más rápido con este sistema? ¿Por qué?

5

Criterios de Evaluación

- Indicadores de Éxito: Si el 90% o más de los alumnos utilizaron la dinámica de manera consciente, si hubo reducción significativa de estudiantes pasivos o silenciosos, si los estudiantes articulan claramente sus dificultades cuando se les solicita, calidad de la comunicación y normalización del mostrar dificultades sin estigma social.
- Observaciones sobre el Grupo: Momentos de mayor dificultad grupal: Conceptos que generaron más vasos rojos, estudiantes que más se beneficiaron, cambios observados en la dinámica grupal, efectividad del docente usando el sistema:
- Consideraciones Adicionales. Nivel de confianza, espacio que permita la visibilidad, capacidad de respuesta rápida.
- Posibles Dificultades/Retos: Problema: Estudiantes que siempre muestran vaso verde por vergüenza Solución: Reforzar que es herramienta de apoyo, crear actividades donde mostrar rojo sea necesario, conversaciones individuales
- Problema: Uso excesivo del vaso rojo para llamar atención Solución: Establecer expectativas claras, verificar comprensión real antes de brindar apoyo
- Problema: Confusión sobre cuándo cambiar de vaso Solución: Modelar el uso correcto, hacer verificaciones grupales

Título: Participación Aleatoria con Abatelenguas.



1

Datos generales

Público objetivo	Estudiantes de secundaria y nivel preparatoria.
Número de participantes	Todo el grupo
Duración estimada	50 minutos
Espacio	Aula
Materiales	- Abatelenguas o palitos de madera (uno por estudiante) - Marcadores permanentes - Recipiente opaco (frasco, caja o bolsa) - Lista de estudiantes para verificación

2

Objetivos

Objetivo general	Promover la participación equitativa y espontánea de todos los estudiantes mediante un sistema de selección aleatoria que elimine sesgos y fomente la preparación constante para intervenir en clase.
Objetivos específicos	- Garantizar que todos los estudiantes tengan oportunidades equitativas de participación - Reducir la ansiedad por participación voluntaria mediante selección neutral - Fomentar la atención constante y preparación mental de todos los estudiantes - Eliminar sesgos docentes hacia estudiantes específicos - Desarrollar habilidades de respuesta espontánea y pensamiento rápido - Crear un ambiente de expectativa positiva y engagement activo

3

Descripción detallada

- Introducción/Presentación: Se implementa sistema justo y divertido para asegurar que todos tengan la oportunidad de participar y compartir sus ideas. Cada alumno tendrá un palito con su nombre, y cuando se necesite una participación, el azar decidirá quién comparte su conocimiento con el grupo."

Motivación: Elimina la presión de decidir quién participa, enfatizar que todos tienen conocimientos valiosos que compartir, es una oportunidad, no un castigo, después de participar, el palito regresa al recipiente para nueva selección.

- Instrucciones Paso a Paso: Cada alumno escribe su nombre en un palito y se recoge en un recipiente, para preguntar se extrae un palito al azar, se establece un tiempo límite para responder.

- Variantes/Adaptaciones (Opcional): Extraer simultáneamente 3 palitos, para complementar una pregunta.

- Observaciones para el Facilitador: Mantener atmósfera positiva y de apoyo, formular preguntas claras y específicas.

4

Desarrollo y Procesamiento

- Preguntas de Reflexión/Debate:

Cómo se sintieron al saber que podrían ser elegidos en cualquier momento? ¿Prefieren este sistema o la participación voluntaria? ¿Por qué? ¿Cómo cambió su nivel de atención durante la clase? ¿Qué estrategias desarrollaron para estar preparados para participar? ¿Consideran que este sistema es más justo que otros métodos de participación? ¿Cómo se sintieron cuando vieron que todos tenían las mismas oportunidades? ¿Notaron diferencias en quiénes participaban comparado con clases tradicionales? ¿los ayudó a mantenerse más enfocados en la clase? ¿Cómo? ¿Aprendieron algo nuevo al escuchar a compañeros que normalmente no participan? ¿Qué impacto tuvo en su preparación para las clases?

- Temas de Discusión: ¿Consideran que este sistema es más justo que otros métodos de participación? 6. ¿Cómo se sintieron cuando vieron que todos tenían las mismas oportunidades? 7. ¿Notaron diferencias en quiénes participaban comparado con clases tradicionales?

Sobre el Aprendizaje: 8. ¿El sistema los ayudó a mantenerse más enfocados en la clase? ¿Cómo? 9. ¿Aprendieron algo nuevo al escuchar a compañeros que normalmente no participan? 10. ¿Qué impacto tuvo en su preparación para las clases?

5

Criterios de Evaluación

- Indicadores de Éxito: Distribución equilibrada de participaciones entre todos los estudiantes
- Reducción notable en la dominación de la participación por parte de pocos estudiantes.
- Estudiantes proporcionan respuestas reflexivas, no solo para "salir del paso"
- Incremento en la preparación mental evidenciado en respuestas más elaboradas
- Observaciones sobre el Grupo: Estudiantes proporcionan respuestas reflexivas, no solo para "salir del paso"
- Incremento en la preparación mental evidenciado en respuestas más elaboradas

Problema: Estudiantes con ansiedad extrema al ser seleccionados Solución: Permitir "pasos" limitados, ofrecer preguntas escritas primero, crear señales discretas de apoyo

Problema: Respuestas evasivas o de mínimo esfuerzo Solución: Reformular preguntas para requerir elaboración, usar preguntas de seguimiento, celebrar intentos genuinos

Problema: Inequidad por diferentes niveles de preparación Solución: Variar tipos de preguntas (opinión, experiencia, conocimiento), permitir colaboración, ajustar expectativas

Problema: Resistencia inicial al sistema por considerarlo injusto Solución: Explicar beneficios pedagógicos, comparar con sistemas profesionales,

Título: "Lectura Robada por Aplauso"



1

Datos generales

Público objetivo	Estudiantes de nivel secundaria (12-17 años)
Número de participantes	Todo el grupo
Duración estimada	Depende de la lectura
Espacio	Aula
Materiales	Lectura impresa o elegida del libro de texto

2

Objetivos

Objetivo general	Mantener la atención y participación activa de todos los estudiantes durante la lectura grupal mediante un sistema de transición impredecible que requiere seguimiento constante del texto.
Objetivos específicos	- Desarrollar habilidades de atención sostenida y concentración - Mejorar la fluidez lectora y expresión oral - Fomentar el seguimiento activo de textos durante lecturas grupales - Reducir la distracción y pasividad durante actividades de lectura - Desarrollar capacidad de respuesta rápida y adaptabilidad - Promover la lectura expresiva y con entonación adecuada

3

Descripción detallada

-Introducción/Presentación: Se les comenta que se va a realizar una lectura de una manera especial que requiere que todos estén muy atentos. Nadie sabe cuándo le tocará leer, así que necesitan seguir atentamente el texto y estar preparados para continuar en cualquier momento. Es como un juego de atención donde todos son protagonistas.

-Instrucciones Paso a Paso: Instrucciones Paso a Paso

Preparación (2-3 minutos):

1. Todos los estudiantes tienen la lectura a realizar.
2. El docente explica que caminará por el aula mientras alguien lee
3. Cuando escuchen un aplauso cerca de ellos, deben continuar la lectura inmediatamente
4. Se designa al primer lector (puede ser voluntario o elegido)

Desarrollo de la actividad:

1. El primer estudiante comienza a leer en voz alta
2. El docente camina lentamente por el aula mientras escucha
3. En cualquier momento, el docente se detiene cerca de otro estudiante y aplaude
4. El estudiante que está leyendo se detiene inmediatamente
5. El estudiante cerca del aplauso continúa la lectura desde donde se quedó
6. El docente continúa caminando y repite el proceso
7. La actividad continúa hasta completar el texto seleccionado

-Variantes/Adaptaciones Para estudiantes con dificultades:

- Se permite lectura en parejas (apoyo mutuo)
- Dar señales visuales además del aplauso
- Ofrecer textos con marcadores de párrafo

(Opcional): Ideas para modificar la actividad y ajustarla a diferentes contextos, tiempos o públicos.

- Observaciones para el Facilitador: Intervenir discretamente si alguien lee demasiado rápido o lento Apoyar a estudiantes tímidos o con dificultades de lectura
- Mantener un ambiente positivo y de apoyo

4

Desarrollo y Procesamiento

- Preguntas de Reflexión/Debate:

- ¿Cómo se sintieron al no saber cuándo les tocaría leer?, ¿Fue más fácil o difícil seguir la lectura de esta manera? ¿Por qué?, ¿Pudieron seguir el hilo de la historia/información a pesar de los cambios?, ¿Hubo momentos de apoyo mutuo durante la actividad?, ¿Qué aprendieron sobre la importancia de la atención compartida?
- Temas de Discusión: Analizar cómo la incertidumbre mantuvo la atención, Identificar elementos que ayudan a mantener la continuidad, discutir la importancia de la entonación y ritmo en la lectura

5

Criterios de Evaluación

Indicadores de Éxito: Nivel de seguimiento del texto demostrado al continuar la lectura, mantenimiento del ritmo y volumen apropiados, disposición a ayudar a compañeros que se pierden.

- Observaciones sobre el Grupo:
- Dinámicas de apoyo mutuo
- Nivel general de atención.

- Estudiantes que requieren apoyo adicional
- Momentos de mayor y menor concentración grupal

- Posibles Dificultades/Retos: Problema: Estudiantes que no siguen el texto

- Detección: No pueden continuar fluidamente cuando se les indica
- Solución: Pausa breve para que se ubiquen, apoyo de compañeros
- Prevención: Recordar regularmente la importancia de seguir la lectura

Problema: Lectura demasiado rápida o lenta

- Detección: Otros estudiantes tienen dificultades para seguir
- Solución: Indicación discreta para ajustar el ritmo
- Prevención: Establecer un ritmo modelo al inicio

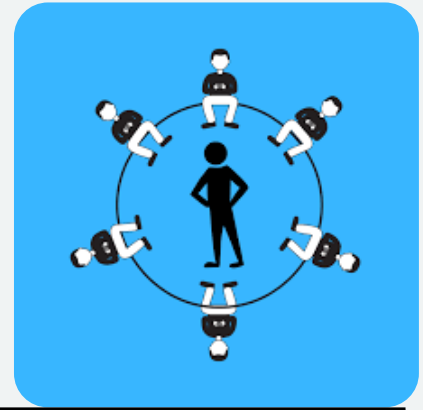
Problema: Estudiantes con ansiedad por leer

- Detección: Muestras de nerviosismo o evitación visual
- Solución: Apoyo emocional, permitir lectura en pareja si es necesario
- Prevención: Crear ambiente seguro, enfatizar que no es evaluación

Problema: Pérdida de comprensión por los cambios

- Detección: Dificultades para responder preguntas sobre el contenido
- Solución: Pausas estratégicas para recapitular
- Prevención: Elegir textos apropiados, hacer resúmenes periódicos

Título: "Ensalada de frutas"



Datos generales

1

Público objetivo	Estudiantes de nivel secundaria (12-17 años)
Número de participantes	Todo el grupo. 15 -30 estudiantes
Duración estimada	40 - 50 min
Espacio	Aula
Materiales	- Sillas. - Pintarrón o papel para anotar reflexiones

2

Objetivos

Objetivo general	Fortalecer la cohesión grupal, la comunicación y la capacidad de adaptación a través de una dinámica lúdica que promueva la participación activa y la reflexión sobre dinámicas de grupo.
Objetivos específicos	- Desarrollar habilidades de escucha activa y reacción rápida - Fomentar la integración y conocimiento mutuo entre compañeros - Hacer una retroalimentación de un tema.

3

Descripción detallada

- Introducción/Presentación: Se explica que el juego combina diversión con aprendizaje sobre dinámicas grupales, y que no hay ganadores ni perdedores, sino oportunidades de participar y observar diferentes situaciones.

1. La persona sin silla se para en el centro.
2. En la forma más simple del juego, a cada persona se le asigna un nombre de fruta: manzana, naranja, pera, plátano, etc.
3. El jugador en el medio grita el nombre de una de las frutas, cada persona asignada a esa fruta corre tratando de encontrar un asiento vacío para sentarse. Mientras tanto, el jugador en el medio hace lo mismo, con la esperanza de dejar a alguien más parado sin una silla para sentarse.
4. El jugador que queda en el centro responde a una pregunta hecha por el docente.
5. Para agregar otro elemento al juego, en cualquier momento, la persona que llama puede gritar "¡Ensalada de frutas!", momento en el que todos, independientemente de la fruta que sean, tienen que ponerse de pie de un salto y encontrar un nuevo lugar para sentarse.

- Observaciones para el Facilitador: Asegurar que todos participen.

4

Desarrollo y Procesamiento

- Preguntas de Reflexión/Debate: ¿Cómo se sintieron cuando estaban en el centro del círculo?, ¿Qué emociones experimentaron durante el juego?, ¿Hubo momentos en que se sintieron incluidos o excluidos?, ¿Cómo manejaron la presión de tomar decisiones rápidas?,
- Temas de Discusión: Conectar las reacciones bajo presión del juego con situaciones académicas y sociales.

5

Criterios de Evaluación

- Indicadores de Éxito: Ambiente de respeto y rotación equitativa, los alumnos articulan conexiones entre el juego y la retroalimentación.
- Observaciones sobre el Grupo: Estrategias grupales emergentes, nivel de respeto y seguimiento de reglas, calidad de las reflexiones posteriores
- Posibles Dificultades/Retos: Resistencia a Participar:
 - Problema: Algunos estudiantes se niegan a levantarse
 - Solución: Ofrecer roles alternativos (cronometrador, observador) y gradualmente incorporarlos

Título: "El ahorcado"



1

Datos generales

Público objetivo	Estudiantes de nivel secundaria (12-17 años)
Número de participantes	- Mínimo: 6 estudiantes - Máximo: 30 estudiantes - Óptimo: 15-20 estudiantes
Duración estimada	40 - 50 minutos
Espacio	Aula
Materiales	pizarrón, marcadores, lista de palabras o conceptos.

3

Descripción detallada

Introducción/Presentación: Se explica que la actividad les permitirá demostrar sus conocimientos mientras se divierten, y que cada acierto del equipo será extra a su calificación.

. Cómo se introduce la actividad a los participantes, qué se les explica y cómo se les motiva.

- Instrucciones Paso a Paso: instrucciones Paso a Paso

Fase 1: Preparación (5 minutos)

1. Cada equipo elige un nombre relacionado con el tema de estudio

2. Se designa un "vocero" por ronda (rol rotativo)

3. El facilitador explica las reglas del juego adaptado

Fase 2: Desarrollo del Juego (25-30 minutos)

Mecánica del Juego:

1. El facilitador selecciona una palabra/concepto de la lista preparada

2. Dibuja tantas líneas como letras tenga la palabra en el pizarrón

3. Los equipos, por turnos, proponen letras

4. Si la letra está en la palabra, se escribe en la(s) posición(es) correcta(s)

5. Si la letra no está, se dibuja una parte del "ahorcado" y se anota la letra incorrecta

6. El equipo que adivine la palabra completa gana puntos

7. Se incluye una "ronda de definición" donde deben explicar el concepto

Sistema de Puntuación:

- Palabra adivinada: 3 puntos
- Definición correcta: 2 puntos adicionales
- Letra correcta: 1 punto
- Participación activa: 1 punto extra

Fase 3: Variaciones Dinámicas

- Ronda Rápida: Palabras más cortas con tiempo límite
- Ronda Colaborativa: Todos los equipos pueden participar simultáneamente
- Ronda Creativa: Los estudiantes proponen palabras del tema

Variantes/Adaptaciones

Para Diferentes Niveles:

- Básico: Usar solo vocabulario fundamental, permitir más errores
- Intermedio: Incluir conceptos y definiciones

2

Objetivos

Objetivo general	Reforzar el aprendizaje de vocabulario y conceptos específicos de una materia mediante una actividad lúdica y colaborativa que promueva la participación activa y el trabajo en equipo.
Objetivo específico	- Consolidar el vocabulario y conceptos clave de la unidad temática estudiada - Fomentar la colaboración y comunicación efectiva entre estudiantes - Desarrollar estrategias de pensamiento crítico y deducción - Promover un ambiente de aprendizaje positivo y motivador - Evaluar el nivel de comprensión y retención de los contenidos

4

Desarrollo y Procesamiento

- Preguntas de Reflexión/Debate: Sobre el Aprendizaje:

- ¿Qué conceptos les resultaron más fáciles/difíciles de recordar?
- ¿Qué estrategias utilizaron para deducir las palabras?

Sobre la Colaboración:

- ¿Cómo se organizaron como equipo para tomar decisiones?
- ¿Cómo manejaron los desacuerdos dentro del equipo?

Sobre la Experiencia:

- ¿Se sintieron más motivados aprendiendo de esta manera?
- ¿Qué aspectos del tema necesitan reforzar más?

Temas de Discusión

- Identificar conceptos que requieren mayor refuerzo
- Reflexionar sobre estrategias de aprendizaje colaborativo
- Conectar la experiencia con situaciones reales de trabajo en equipo

5

Criterios de Evaluación

- Indicadores de Éxito: Participación activa de los alumnos, muestran entusiasmo y se mantienen concentrados durante toda la actividad. Dominio de contenido, colaboración efectiva.

- Observaciones sobre el Grupo: Dinámicas de Liderazgo, patrones de participación, manejo de Conflictos, niveles de Comprensión, motivación y Actitud,
- Consideraciones Adicionales

- Problema: Algunos estudiantes no participan

- Solución: Asignar roles específicos, hacer preguntas

Estrategias de Intervención grupal

NIVEL MEDIA SUPERIOR

Dora Esmeralda Molina Villa





1

Datos generales

Título: Bingo

Público objetivo	Estudiantes de secundaria y preparatoria (12 - 17 años)
Número de participantes	10 a 35
Duración estimada	40 - 50 minutos
Espacio	Aula
Materiales	Cartones de bingo personalizados (9 a 25 casillas). Fichas para las casillas.

2

Objetivos

Objetivo general	Reforzar el aprendizaje de contenidos específicos mediante un juego interactivo que promueva la retención de vocabulario, conceptos y temas previamente estudiados.
Objetivos específicos	- Consolidar el vocabulario y conceptos clave del tema estudiado - Desarrollar habilidades de escucha y comprensión - Identificar áreas de conocimiento que requieren refuerzo adicional

3

Descripción detallada

- Introducción/Presentación: Se crean expectativas mencionando que habrá ganadores, se conectar con experiencias previas, enfatizar que es una oportunidad de demostrar lo aprendido.
- Instrucciones Paso a Paso:
 - Entregar cartón y fichas a cada estudiante
 - Explicar reglas básicas: "Marcarán casillas cuando escuchen la respuesta a mi pregunta. Completen una línea para ganar"
- Desarrollo del Juego (25-35 minutos)
 - Leer pregunta/definición clara y lentamente
 - Dar 15-30 segundos para marcar respuestas
 - Verificar cada "¡BINGO!" pidiendo que lean lo marcado.
- Descripción clara y secuencial de cómo se desarrolla la actividad. Es crucial ser muy específico para evitar confusiones.
- Variantes/Adaptaciones (Opcional): solo imágenes y su nombre.
- Observaciones para el Facilitador: Mantener ritmo dinámico.

4

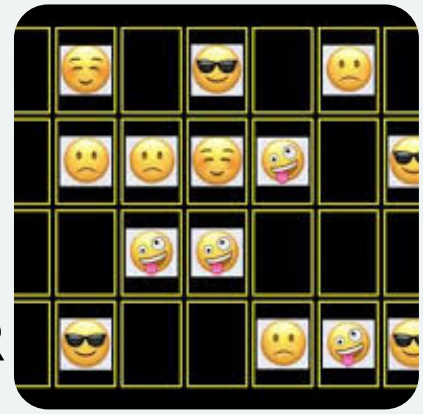
Desarrollo y Procesamiento

- Preguntas de Reflexión/Debate:
 - ¿Qué conceptos les resultaron más fáciles de identificar?
 - ¿Por qué? ¿Hubo algún término que les costó recordar?
 - ¿Qué estrategias podrían usar para recordarlo mejor?
 - ¿Qué diferencias notaron entre estudiar estos conceptos de manera tradicional y a través del juego?
- Temas de Discusión: Identificar conceptos que requieren refuerzo adicional, conectar vocabulario nuevo con conocimientos previos, discutir la aplicabilidad práctica de lo aprendido

5

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Indicadores de Éxito: Participación, comprensión, habilidades, objetivos (ej. nivel de participación, calidad de las soluciones, cohesión observada).
- Observaciones sobre el Grupo: Nivel de participación, comprensión del contenido,
- Consideraciones Adicionales
- Problema: Estudiantes que terminan muy rápido o muy lento
 - Solución: Preparar actividades adicionales para los rápidos y dar pistas extra a quienes lo necesitan
- Problema: Confusión con términos similares
 - Solución: Incluir ejemplos contrastantes y permitir discusión grupal breve



Título: CARRERA DE PARES POR EQUIPOS

Datos generales

1	Público objetivo	Estudiantes de secundaria y preparatoria (12 - 17 años)
	Número de participantes	6 a 35 estudiantes
	Duración estimada	50 minutos
	Espacio	cancha
	Materiales	Tarjetas de imágenes, 10 a 15 pares.

Objetivos

2	Objetivo general	Desarrollar habilidades de trabajo en equipo, comunicación efectiva y toma de decisiones colaborativas a través de una actividad dinámica de emparejamiento competitivo
	Objetivos específicos	- Fomentar la comunicación asertiva entre los miembros del equipo - Desarrollar estrategias de organización y planificación grupal - Promover el liderazgo compartido y la delegación de responsabilidades - Estimular la memoria visual y la concentración bajo presión

3 Descripción detallada

- Introducción/Presentación: Se habla con los alumnos creando expectativa con la competencia entre equipos, enfatizando que cada persona es importante para el éxito del equipo y se hace mención que habrá recompensas simbólicas para ambos equipos.
- Instrucciones Paso a Paso:
 1. Dividir en equipos: Formar 2 grupos de igual número
 2. Posicionamiento: Cada equipo se coloca en un extremo de la cancha
 3. Distribución de materiales: Las tarjetas se colocan boca abajo en el extremo opuesto, mezcladas aleatoriamente.
 4. Turno por participante: Solo una persona por equipo puede correr a la vez, y tomar solo una tarjeta.
 5. El siguiente debe encontrar el par. Si encuentran la pareja correcta, ambas tarjetas quedan para el equipo
 6. Cambia el turno al siguiente integrante del equipo
 7. El juego termina cuando se forman todos los pares o se agota el tiempo

4 Desarrollo y Procesamiento

Preguntas de Reflexión/Debate

- ¿Qué estrategias utilizaron como equipo para organizarse?
- ¿Cómo se comunicaron durante los momentos de mayor presión?
- ¿Todos se sintieron incluidos en las decisiones importantes?
- ¿Qué hubieran hecho diferente si pudieran repetir el juego?
- ¿Cómo se relaciona esta experiencia con proyectos grupales en el trabajo/escuela?

Temas de Discusión

- Liderazgo y Roles: Analizar cómo emergieron diferentes tipos de liderazgo y la importancia de aprovechar las fortalezas individuales
- Comunicación Efectiva: Identificar momentos de comunicación exitosa vs fallida y estrategias para comunicarse bajo presión
- Competencia Sana: Reflexionar sobre ganar y perder como equipo y el balance entre competir y colaborar

5 Criterios de Evaluación

- Indicadores de Éxito: Todos los miembros participaron activamente en la planificación y ejecución, cómo fue la estrategia y la comunicación.- Observaciones sobre el Grupo:
 - Líderes naturales identificados, participantes que necesitan más estímulo, dinámicas positivas observadas:
- Consideraciones Adicionales
- Posibles Dificultades/Retos: Desorganización del Equipo: Problema: Los equipos no logran organizarse y actúan caóticamente Solución: Pausar el juego y dar 2 minutos adicionales de planificación

Título: Tesoro Escolar



1

Datos generales

Público objetivo	Estudiantes de 8 a 16 años (adaptable según nivel educativo)
Número de participantes	20-40 estudiantes (equipos de 4-6 integrantes)
Duración estimada	50 minutos o más
Espacio	Escuela
Materiales	• Pistas (1 juego por equipo) • Mapas de la escuela • Sobres de colores para cada equipo • Cofre del tesoro con premios simbólicos • Cronómetros • Hojas de registro de pistas • Marcadores/plumones

2

Objetivos

Objetivo general	Desarrollar habilidades de trabajo en equipo, pensamiento crítico y orientación espacial a través de una búsqueda colaborativa del tesoro que integre conocimientos académicos y promueva la exploración del entorno escolar.
Objetivo específico	• Fomentar la comunicación efectiva y la colaboración entre estudiantes, así como desarrollar habilidades de resolución de problemas y pensamiento lógico

3

Descripción detallada

- - Introducción/Presentación: Se presentar el cofre del tesoro cerrado, se explicará que cada pista resuelta los acercará más al objetivo, se enfatizará que el verdadero tesoro es lo que aprenderán trabajando juntos
- Instrucciones Paso a Paso: Se les entrega la primera pista, cada pista los llevará a otra hasta dar con "El Tesoro".
- Variantes/Adaptaciones (Opcional): Cada pista tiene un acertijo, (puede ser matemático), para dar con la siguiente. Se adapta a cualquier materia.
- Observaciones para el Facilitador: Estar preparado para dar pistas adicionales si un equipo se estanca, documentar momentos destacados para la reflexión posterior

4

Desarrollo y Procesamiento

- Preguntas de Reflexión/Debate

Trabajo en Equipo:

- ¿Cómo se organizaron para resolver las pistas?
- ¿Qué roles surgieron naturalmente en su equipo?

Resolución de Problemas:

- ¿Qué estrategias utilizaron ante las pistas difíciles?
- ¿Cómo se relaciona esta experiencia con situaciones reales?

Temas de Discusión

Liderazgo y Comunicación:

- Identificar momentos de comunicación exitosa
- Reflexionar sobre la importancia de incluir a todos

Perseverancia:

- Estrategias para mantener la motivación ante dificultades

5

Criterios de Evaluación

Indicadores de Éxito

Trabajo Colaborativo (40%):

- Comunicación efectiva y toma de decisiones grupales
- Apoyo mutuo y resolución constructiva de conflictos

Resolución de Problemas (35%):

- Pensamiento lógico y creativo ante desafíos
- Perseverancia y adaptación de estrategias

Participación y Logro (25%):

- Participación activa de todos los miembros
- Cumplimiento de objetivos en tiempo establecido

Observaciones sobre el Grupo

- Equipos con mejor colaboración y liderazgo emergente
- Conflictos surgidos y estrategias de resolución observadas

Estrategias de Intervención grupal

TODOS LOS NIVELES ATENCIÓN ESPECÍFICA

Xitlaly Guadalupe Rodríguez Salas



INICIO EN LA LECTO -ESCRITURA

Titulo: “La caja Mágica”



1 Datos generales

Público objetivo	Niños de entre 3 a 6 años con Discapacidad Intelectual
Número de participantes	Indefinido
Duración estimada	20 - 30 min
Espacio	Aula tranquila
Materiales	Mesas, sillas, caja de arena, tarjetas de objetos y/o animales.

2 Objetivos

Objetivo general	Fomentar el interés y las habilidades pre-lectoras y pre-escriptoras en niños con discapacidad intelectual, sentando las bases para el aprendizaje de la lectoescritura de manera lúdica y significativa.
Objetivo específico	Desarrollar la conciencia fonológica, la discriminación visual de letras y palabras, y la coordinación óculo-manual para la grafomotricidad, adaptándose a las necesidades individuales de cada niño.

3 Descripción detallada

Introducción:

- Se muestra a los niños el cajón de arena (contenedor de cualquier material que dentro de el contenga harina, arena fina, masa en polvo, etc.)
- El facilitador explica que ese contenedor es mágico, puede dibujar cualquier trazo y centrar la atención del alumno a que dibujaremos líneas: curvas, rectas, horizontales, verticales y zigzag.

Instrucciones:

- Mostrar a los alumnos una tarjeta con una línea dibujada y los alumnos deberán de reproducirla en su caja mágica.

Variantes:

- Para dibujar en la caja mágica, podemos utilizar en primer instancia el cuerpo (los dedos de la mano) o un pincel o cuchara (para quienes no toleren tocar la textura).
- Aumentar el nivel de complejidad de la actividad, reproducir trazos primitivos, posterior letras (intencionales).

Observaciones:

- Respetar los gustos e intereses, tiempos y necesidades de cada alumno.

4 Desarrollo y Procesamiento

- Preguntas de Reflexión/Debate:
¿Cómo te sentiste? ¿Te gusto la actividad?
¿Qué trazo se te dificultó más hacer? ¿Cuál estuvo más fácil?.

- Temas de Discusión:

Análisis de colores, de formas, de figuras, de tamaños, de sonidos, identificación de trazo, estimulación motriz, relación fonema - grafía.

5 Criterios de Evaluación

Indicadores de Éxito:

- Los alumnos son capaces de identificar imagen y reproducir el trazo.
- Los alumnos muestran interés y entusiasmo en la realización de la actividad.

Observaciones sobre el Grupo:

- Muestran atención, permanencia y participan activamente durante la actividad.

Consideraciones Adicionales:

- Creación de espacios de aprendizaje y confianza.



INICIO EN LA LECTO -ESCRITURA

Titulo: “Descubriendo las Vocales”

1 Datos generales

Público objetivo	Niños de entre 3 a 6 años con Discapacidad Intelectual
Número de participantes	Grupos de 2 a 4 integrantes
Duración estimada	20 - 30 min
Espacio	Aula tranquila
Materiales	Tarjetas grandes con las vocales, y de objetos o imágenes que comiencen con cada vocal, plastilina, rotuladores gruesos. hoja blanca plastificada

3 Descripción detallada

Introducción:

- Formar equipos de estudiantes, según la cantidad de alumnos en el grupo.
- Invitarlos a involucrarse a la actividad con canciones en relación a las vocales.

Instrucciones:

- Exploración Sonora: Muestra una a una las tarjetas de las vocales. Pronuncia el sonido de cada vocal de forma exagerada y clara. Pide a los niños que repitan el sonido contigo. Haz que lo sientan en su boca y garganta.
- Asociación Sonido-Imagen: Presenta los objetos o imágenes. Pronuncia su nombre y enfatiza la vocal inicial. Por ejemplo, "¡A-rbol!". Luego, pide a los niños que relacionen el objeto o imagen con la tarjeta de la vocal correspondiente. Puedes usar preguntas como: "¿Qué vocal suena al principio de 'Elefante'?"
- Construyendo Vocales: Invita a los niños a "construir" las vocales con plastilina o a trazarlas en la pizarra/papel con el dedo. Anima a pronunciar el sonido de la vocal mientras la forman. Guía sus manos si es necesario.

Variantes:

- Utilizar canciones o rimas infantiles que enfatizen los sonidos de las vocales.
- Crear "cestas de vocales" donde los niños clasifiquen objetos pequeños según su vocal inicial.
- En lugar de plastilina, usar arena, pintura de dedos o materiales naturales para trazar las vocales.

Observaciones:

- Repetición de sonidos, con frecuencia y paciencia.
- Mantener un ambiente libre, positivo y respetuoso de trabajo.
- Favorecer los estímulos multisensoriales, con plastilina y/o otros materiales al alcance.

4 Desarrollo y Procesamiento

Preguntas de Reflexión/Debate:

- ¿Cómo te sentiste? ¿Te gusto la actividad?
- ¿Qué trazo se te dificultó más hacer? ¿Cuál estuvo más fácil?

Temas de Discusión:

- Identificación auditiva.
- Asociación visual.
- Discriminación objeto - Vocal.
- Coordinación motriz.

5 Criterios de Evaluación

Indicadores de Éxito:

- Reconocimiento de vocales.
- identificación de sonidos y asociación imagen - grafía.
- Moldeo exitoso de masilla y asimilación a la grafía.

Observaciones sobre el Grupo:

- Muestran atención, permanencia y participan activamente durante la actividad.

Consideraciones Adicionales:

- Creación de espacios de aprendizaje y confianza.

Posibles Dificultades/Retos:

- Nula participación por parte de los alumnos.
- Hipersensibilidad a trabajar y moldear texturas.
- Ausencia de lenguaje.
- Falta de concentración.



INICIO EN LA LECTO -ESCRITURA

Titulo: "El dado silábico"

1 Datos generales

Público objetivo	Niños de entre 4 a 9 años con Discapacidad Intelectual
Número de participantes	De 2 a 4
Duración estimada	30 - 40 min.
Espacio	Aula / Sala de juegos / Patio
Materiales	Un dado grande de espuma o cartón (que puedas forrar), Imágenes de objetos o animales que tengan entre 1 y 3 sílabas (ej: sol, casa, pelota, mariposa). Deben ser imágenes claras y fáciles de identificar. Seis imágenes para cada cara del dado, Tarjetas con las sílabas de las palabras que se usarán (ej: SO, MA, PO, SA), pizarrón o cartulinas, pinturas de dedos, plastilina o cualquier material manipulable.

3 Descripción detallada

Introducción:

- Generar conciencia silábica, como habilidad fonológica para el fomento de la lectoescritura, mediante la segmentación silábica de forma interactiva y sensorial.

Instrucciones:

- Muestra el dado y explica que cada cara tiene un dibujo. Pide a los niños que nombren lo que ven en cada imagen.
- Un niño lanza el dado. Todos juntos, pronuncian la palabra de la imagen y dan una palmada por cada sílaba. Por ejemplo, si sale "CA-SA", darán dos palmadas.
- Una vez que hayan contado las sílabas, muestra tarjetas con sílabas. Pídeles que busquen la sílaba inicial de la palabra que salió en el dado. Por ejemplo, si salió "PELOTA", pídeles que encuentren "PE". Pueden "pescar" la sílaba correcta o señalarla.
- En una pizarra o la cartulina, ayúdales a escribir la sílaba inicial de la palabra. Si es apropiado, pueden usar pinturas de dedos o plastilina para formar esa sílaba.

Variantes:

- Puedes modelar la acción exagerando la separación de las sílabas. Pide a cada niño que lo intente individualmente.
- En lugar de palmadas, pueden saltar, zapatear o dar golpes en la mesa por cada sílaba.
- Utilizar objetos reales en lugar de imágenes para las caras del dado.

Observaciones:

- Claridad en las imágenes, conformación de la silaba consonante - vocal, modelado, enfoque en la prosodia, fomento de la participación activa.

4 Desarrollo y Procesamiento

Preguntas de Reflexión/Debate:

- ¿Cómo te sentiste? ¿Te gusto la actividad?
- ¿Qué silaba te dificultó más identificar?
- ¿Cuál estuvo más fácil?

Temas de Discusión:

- Identificación auditiva.
- Asociación visual.
- Discriminación / segmentación.
- Estimulación motriz, utilización de material didáctico.

5 Criterios de Evaluación

Indicadores de Éxito:

- Reconocimiento de sílabas.
- identificación de sonidos y asociación con imagen.
- Buena actitud y participación activa al trabajo.

Observaciones sobre el Grupo:

- Muestran atención, permanencia y participan activamente durante la actividad.

Consideraciones Adicionales:

- Creación de espacios de aprendizaje y confianza.

Posibles Dificultades/Retos:

- Nula participación por parte de los alumnos.
- Ausencia de lenguaje.
- Falta de concentración.

Título: “El tesoro de los números”



1 Datos generales

Público objetivo	6 - 9 años, personas con discapacidad visual
Número de participantes	Individual
Duración estimada	30 - 45 min.
Espacio	Aula, silla y mesa
Materiales	Ábaco Cramer, objetos pequeños y de diferente textura para contar (ej: canicas, botones grandes, pompones, fichas de dominó), una caja o recipiente, tarjetas en Braille con números (del 0 al 9) y símbolos de operaciones (+, -), un reloj con alarma o temporizador (para la parte dinámica).

2 Objetivos

Objetivo general	Introducir al alumno ciego en el uso del ábaco Cramer como herramienta fundamental para el cálculo matemático.
Objetivo específico	Desarrollar la habilidad de manipulación táctil de las cuentas del ábaco Cramer, la comprensión de su estructura posicional y la realización de operaciones básicas de suma y resta de forma práctica y significativa.

4 Desarrollo y Procesamiento

Preguntas de Reflexión/Debate:

- ¿Cómo te sentiste? ¿Te gusto la actividad? ¿Se te dificultó identificar las cantidades? ¿Comprendiste como utilizar el ábaco Cramer?

Temas de Discusión:

- Exploración y familiarización.
- Representación numérica.
- Lectura táctil de números.
- Realización de operaciones.
- Autonomía en el uso de materiales.

3 Descripción detallada

Introducción:

- Permitir a la persona ciega, realizar cálculos de manera táctil y eficiente.

Instrucciones:

- Colocar el ábaco Cramer frente al alumno y animar al alumno a explorarlo con las manos. Describe las partes: "Estas son las varillas, y estas son las cuentas que se mueven".
- Guía su mano para que sienta la barra de separación y las cuentas de arriba (valor 5) y las de abajo (valor 1).
- Explica la posición inicial: "Todas las cuentas de abajo están abajo y las de arriba están arriba, pegadas a la barra superior. Así es como el ábaco está en cero, listo para empezar a buscar tesoros."
- "¡Imagina que cada cuenta es una moneda de tesoro!". Coloca una cantidad pequeña de objetos (ej: 3 botones) en la mano del alumno. "Aquí tienes 3 botones. Ahora, vamos a representar 3 en el ábaco."
- Guía su dedo para que suba 3 cuentas de valor 1 en la varilla de las unidades. "Cuando subimos una cuenta, es como si encontráramos un tesoro".
- Repite con diferentes cantidades, incluyendo el uso de la cuenta de valor 5.
- Propón un pequeño problema de suma o resta (ej: "Si tenías 4 manzanas y te regalaron 5, ¿cuántas tienes ahora?").
- El alumno resuelve en el ábaco. Cuando obtenga la respuesta, puede "depositar" el número correcto de objetos en la caja de tesoros, o si es posible, encontrar la tarjeta en Braille con el número.

Variantes:

- Variante "El Tesoro Escondido": El educador representa un número en el ábaco sin decirlo. El alumno debe explorarlo con los dedos y "descubrir" qué número es, diciéndolo en voz alta.

Observaciones:

- Manipulación táctil, posición correcta, lenguaje claro y descriptivo, refuerzo auditivo, modelado y repetición, conexión con la vida real.

5 Criterios de Evaluación

Indicadores de Éxito:

- Identificación de cantidades.
- Correspondencia numérica.
- Disposición para la resolución de problemas matemáticos.
- Asociación de cantidades y representación.
- Buena actitud y participación activa al trabajo.

Observaciones sobre el Grupo:

- Muestra atención, permanencia y participa activamente durante la actividad.

Consideraciones Adicionales:

- Creación de espacios de aprendizaje y confianza.

Posibles Dificultades/Retos:

- Nula participación por parte del alumno.
- Falta de concentración.
- Nula experiencia previa con los números y cantidades.

Título: “Palabras Silenciosas”



1 Datos generales

Público objetivo	Niños de 2 años con discapacidad auditiva.
Número de participantes	Individual / Indefinido
Duración estimada	20 - 30 min.
Espacio	Aula
Materiales	Caja de cartón decorada, objetos reales que pertenezcan a un campo semántico específico (ej: juguetes - Alimentos, etc.), imágenes grandes y claras de los mismos objetos, un espejo (para que el niño pueda verse haciendo las señas).

2 Objetivos

Objetivo general	Introducir al alumno sordo en la adquisición de vocabulario básico de la Lengua de Señas Mexicana a través de campos semánticos, fomentando la comunicación temprana y la interacción con su entorno.
Objetivo específico	Desarrollar la capacidad del alumno para asociar objetos y acciones cotidianas con sus señas correspondientes y estimular su expresión comunicativa.

4 Desarrollo y Procesamiento

Preguntas de Reflexión/Debate:

- ¿Cómo te sentiste? ¿Te gusto la actividad? ¿Qué aprendiste? .
- Utilizar las señas conocidas para entablar una conversación.

Temas de Discusión:

- Contacto visual.
- Repetición y consistencia.
- Refuerzo positivo.
- Respetar ritmo de aprendizaje.
- Trabajar desde un contexto real y cercano al niño.

5 Criterios de Evaluación

Indicadores de Éxito:

- Buena actitud y participación del alumno.
- Realización de la seña.

Observaciones sobre el Grupo:

- Muestra atención, permanencia y participa activamente durante la actividad.

Consideraciones Adicionales:

- Creación de espacios de aprendizaje y confianza.

Posibles Dificultades/Retos:

- Nula participación por parte del alumno.
- Falta de concentración e interés.
- Dificultades en la motricidad fina.

3 Descripción detallada

Introducción:

- Explorar a través de los sentidos, y por medio del juego, para llegar a la apropiación de la Lengua de Señas Mexicana

Instrucciones:

- Muestra la caja mágica al niño con entusiasmo. Haz la seña de "CAJA" (si es una seña conocida o introdúcela).
- Abre la caja lentamente, generando expectación. "¡Mira lo que hay aquí dentro! ¡Es una sorpresa!"
- Saca un objeto de la caja (ej: una pelota). Muestra el objeto al niño.
- Inmediatamente, haz la seña de "PELOTA" de forma clara y repetida, mientras miras al niño a los ojos y sonríes.
- Anima al niño a tocar la pelota, a sentirla. Luego, guía sus manos suavemente para que intente hacer la seña contigo. "¡PELOTA! ¡Tú también!"
- Repite el proceso con 2-3 objetos más del mismo campo semántico. Es importante no introducir demasiados objetos a la vez para evitar la sobrecarga.
- Después de presentar 2-3 objetos, vuelve a sacar uno de ellos y pregunta con la seña: "¿QUÉ ES?" y espera la respuesta del niño (la seña o un intento de seña). Refuerza positivamente cualquier intento.
- Coloca los objetos presentados frente al niño. Haz la seña de uno de ellos (ej: "COCHE"). El niño debe señalar o coger el objeto correcto.
- Mientras guardan los objetos de nuevo en la caja, repite la seña de cada uno. "¡Adiós, PELOTA! ¡Adiós, COCHE!" Esto refuerza el vocabulario y da un cierre a la actividad.

Variantes:

- Utiliza el espejo: Haz la seña de un objeto y anima al niño a imitarte mientras se mira en el espejo. Esto le ayuda a corregir la posición de sus manos.
- Utiliza el lenguaje verbal para estimular la gesticulación del alumno.
- Si el alumno ya conoce la seña del objeto, puedes trabajar con tarjetas.

Observaciones:

- Manipulación táctil, posición correcta, lenguaje claro y descriptivo, refuerzo auditivo, modelado y repetición, conexión con la vida real.

Título: “Constructores Colaborativos”



1 Datos generales

Público objetivo	Niños de 12 años con discapacidad psicosocial (TDAH - Autismo)
Número de participantes	Equipos de 3 - 4
Duración estimada	30 min.
Espacio	Aula, áreas recreativas
Materiales	Bloques de construcción, tarjetas de "Turno" visuales (con un dibujo o símbolo que indique "es tu turno"), temporizador visual, tarjetas con "Reglas del Juego" simples y visuales (ej. "Construir juntos", "Compartir bloques", "Esperar mi turno").

3 Descripción detallada

Introducción:

- Establecer reglas visuales, turnos claros y objetivos compartidos para reducir la ansiedad, y crear un marco seguro para la interacción social, permitiéndoles participar a su ritmo.

Instrucciones:

- Organizar los bloques y el espacio. Con el alumno y sus compañeros, muestra las Tarjetas de Reglas del Juego de forma visual y concisa. Señala cada regla y explícala brevemente: "Vamos a construir juntos." "Vamos a compartir los bloques." "Vamos a esperar nuestro turno."
- Presenta las Tarjetas de Turno. Explica que cada uno tendrá una tarjeta cuando sea su turno. "Cuando tienes la tarjeta, es tu turno de poner un bloque."
- Establece el temporizador visual para 15-20 minutos.
- El educador comienza modelando: "Es mi turno." Toma un bloque y lo coloca. Luego, entrega la Tarjeta de Turno al primer compañero y le señala para que coloque un bloque.
- Guía al grupo para que cada uno tome un turno para añadir un bloque a la construcción común.
- Si el alumno autista duda, ofrécele ayuda gentil, señalando la tarjeta de turno y el montón de bloques. Puedes guiar su mano si es necesario.
- Los compañeros pueden ofrecer un bloque al que tiene el turno, pero sin forzar.
- Una vez que la estructura esté avanzada, puedes variar un poco: Tu Idea": Permite un turno libre donde cada uno puede poner el bloque que quiera donde quiera.
- "Desafío de Colores/Formas": Si el grupo es receptivo, propón: "Ahora, solo bloques rojos" o "Usemos solo bloques cuadrados".
- Finaliza la actividad cuando el temporizador suene. "¡Tiempo! ¡Mira lo que construimos juntos!"

Variantes:

- Construcción temática y con propósito. Establecimiento de roles definidos.

2 Objetivos

Objetivo general	Promover la participación y la interacción social del alumno en actividades estructuradas con sus compañeros, fomentando la comunicación funcional y el desarrollo de habilidades socioemocionales.
Objetivo específico	Facilitar la comprensión y el seguimiento de reglas en juegos grupales, desarrollar la capacidad de tomar turnos y compartir, y potenciar la expresión de preferencias e intereses en un entorno colaborativo y de apoyo.

4 Desarrollo y Procesamiento

Preguntas de Reflexión/Debate:

- ¿Cómo te sentiste? ¿Te gusto la actividad?
- ¿Qué aprendiste? ¿Qué modificarías?

Temas de Discusión:

- Predecibilidad y estructura.
- Comunicación visual.
- Refuerzo positivo específico.
- Paciencia y dar espacio.
- Modelado.
- Tomar en cuenta las características personales y cuidar la hipersensibilidad individual.

5 Criterios de Evaluación

Indicadores de Éxito:

- Buena actitud y participación del alumno.
- Inclusión y participación activa en equipo.

Observaciones sobre el Grupo:

- Muestra atención, permanencia y participa activamente durante la actividad.

Consideraciones Adicionales:

- Creación de espacios de aprendizaje y confianza.

Posibles Dificultades/Retos:

- Nula participación por parte del alumno.
- Falta de concentración e interés.
- Ausencia de lenguaje e interacción entre pares.

Título: “Tablero de Historias Compartidas”



1

Datos generales

Público objetivo	Niños de 12 años con discapacidad psicosocial (TDAH - Autismo)
Número de participantes	Equipos de 3 - 4
Duración estimada	30 - 40 min.
Espacio	Aula, áreas recreativas
Materiales	Pared o tablero grande, imágenes plastificadas y con velcro/imán/pegamento reutilizable de personajes, objetos, lugares y acciones variadas (ej. un niño, una niña, un perro, un gato, un coche, una casa, un árbol, comiendo, jugando, durmiendo, feliz, triste), marcadores, pictogramas o tarjetas de comunicación con emociones básicas (feliz, triste, enojado) y preferencias (me gusta, no me gusta, quiero), un guión visual.

3

Descripción detallada

Introducción:

Narrar historias para fomentar la comunicación y la interacción social. Proporcionar una estructura visual y secuencial para crear historias de forma colaborativa.

Instrucciones:

- Establecer el tablero dividido visualmente en secciones (ej. "Personaje", "Lugar", "Acción").
- Coloca las imágenes clasificadas en cestas o montones accesibles.
- Muestra el guión visual de la actividad. "Hoy vamos a crear una historia juntos. Explica que cada uno elegirá una imagen para añadir a la historia en su turno. Refuerza el concepto de turnos y escucha a los demás.
- Turno 1: Personaje: El educador comienza, elige una imagen de personaje (ej. "el niño") y la pega en la sección "Personaje" del tablero. Puede hacer la seña o decir la palabra. "Yo elijo... el niño." Luego, pasa el turno al siguiente.
- El alumno autista y los compañeros eligen a su vez una imagen de personaje. Anímalos a pegar su imagen y, si es posible, a señalarla o hacer la seña.
- Turno 2: Lugar: El educador introduce: "Ahora, ¿dónde está el niño?" Y elige una imagen de lugar (ej. "en la casa"). Cada participante elige y pega una imagen de lugar.
- Turno 3: Acción: "Y ¿qué está haciendo el niño en la casa?" El educador elige una acción (ej. "jugando"). Continúa con los turnos.
- Turno 4 (Opcional): Sentimiento/Objeto: Si el grupo está comprometido, pueden añadir una imagen de emoción o un objeto extra.
- El educador, con la ayuda de los compañeros, puede ir "leyendo" la historia con las imágenes: "El niño (señalando imagen) en la casa (señalando imagen) está jugando (señalando imagen)."

Variantes:

- Dejar el final de la historia abierto para que los niños puedan imaginar y, si lo desean, dibujar su propio final.

Observaciones:

- Ser flexibles con aquellos alumnos a quienes se les dificulte la interacción cercana con otros compañeros.

4

Desarrollo y Procesamiento

Preguntas de Reflexión/Debate:

- ¿Cómo te sentiste? ¿Te gusto la actividad? ¿Qué aprendiste? ¿Qué modificarías?

Temas de Discusión:

- Predecibilidad y estructura.
- Comunicación visual.
- Refuerzo positivo específico.
- Paciencia y dar espacio.
- Modelado.
- Tomar en cuenta las características personales y cuidar la hipersensibilidad individual.

5

Criterios de Evaluación

Indicadores de Éxito:

- Buena actitud y participación del alumno.
- Inclusión y participación activa en equipo.

Observaciones sobre el Grupo:

- Muestra atención, permanencia y participa activamente durante la actividad.

Consideraciones Adicionales:

- Creación de espacios de aprendizaje y confianza.

Posibles Dificultades/Retos:

- Nula participación por parte del alumno.
- Falta de concentración e interés.
- Ausencia de lenguaje e interacción entre pares.

Título: “Exploraciones en mi nube sensorio motriz”



1 Datos generales

Público objetivo	Alumnos con discapacidad motriz (Parálisis cerebral infantil)
Número de participantes	Individual
Duración estimada	30 min.
Espacio	Aula con colchoneta
Materiales	Texturas Variadas (tarjetas de texturas), luces: linterna, luces LED de colores (seguras y frías al tacto), proyector, sonidos: instrumentos musicales, grabaciones de sonidos de la naturaleza, aromas.

2 Objetivos

Objetivo general	Proporcionar al alumno con discapacidad motriz (PCI) experiencias de estimulación sensorial que promuevan la exploración, el disfrute y el desarrollo de la percepción de su entorno.
Objetivo específico	Estimular los sentidos del tacto, la vista, el oído y el olfato a través de actividades variadas y personalizadas, fomentando la respuesta y la interacción del alumno con diferentes texturas, luces, sonidos y aromas en un ambiente seguro y enriquecedor.

4 Desarrollo y Procesamiento

Preguntas de Reflexión/Debate:

- Observación a la respuesta que el alumno presenta a los estímulos.

Temas de Discusión:

- Atención a estímulos.
- Reacción positiva - negativa.
- Exploración táctil.
- Localización de sonidos - luces.
- Relajación y/o disfrute.

5 Criterios de Evaluación

Indicadores de Éxito:

- Disposición y buena participación del alumno.

Observaciones sobre el Grupo:

- Inclusión, se involucra en las actividades en las que puede participar.

Consideraciones Adicionales:

- Creación de espacios de aprendizaje y confianza.

Posibles Dificultades/Retos:

- Disponibilidad del alumno.
- Rigidez.
- Nula respuesta a estímulos.

3 Descripción detallada

Introducción:

- Crear una nube mágica de sensaciones, un espacio en donde el alumno explore un universo de estímulos. Enfocarse en la presentación cuidadosa de estímulos percepción, buscando el disfrute y favorecer su desarrollo cognitivo y emocional.

Instrucciones:

- Prepara el espacio para que el alumno esté lo más cómodo posible.
- Acércate al alumno, establece contacto visual (si es posible) y háblale con un tono suave y anticipatorio sobre la actividad: "¡Hola, Hoy vamos a viajar a una Nube Mágica llena de sorpresas para tus sentidos.
- Comienza con texturas conocidas y agradables. Frótala suavemente sobre su piel (brazos, manos, mejillas, piernas, siempre respetando su respuesta).
- Observa sus reacciones (mirada, vocalizaciones, relajación, movimiento leve). Si muestra agrado, continúa. Si hay rechazo, retira el estímulo y prueba con otro.
- Ofrece varias texturas, una a una, dándole tiempo para procesar cada sensación. Puedes poner una bolsa de arroz sobre sus pies, frotar un pompón en sus manos o pasar suavemente un cepillo de cerdas blandas.
- Visual: Ajusta la iluminación. Utiliza una linterna para proyectar patrones en el techo o pared cercana. Mueve una luz LED de colores lentamente para que sus ojos puedan seguirla.
- Auditivo: Mientras exploran las luces, introduce sonidos. Agita suavemente unos cascabeles cerca de su oído (no demasiado fuerte). Pon grabaciones de sonidos relajantes de la naturaleza.
- Olfato: Con cuidado, acerca un algodón con una esencia suave a su nariz "¡Mmm, qué bien huele la lavanda! ¡Es un olor relajante!" Prueba con diferentes aromas y observa sus reacciones.
- Concluye la actividad de forma calmada, agradeciéndole su participación. "¡Hemos tenido un viaje increíble en nuestra Nube Mágica! Gracias por explorar conmigo."

Variantes:

- Crear una pequeña historia (ej. sobre un día en la playa) e ir introduciendo las sensaciones (arena para el tacto, sonido de olas, olor a sal, luz azul de "agua").

Consideraciones:

- Un alumno con PCI, tiene altas posibilidades de mostrar inestabilidad emocional, psicosocial y cognitiva.

Estrategias de Intervención grupal

ATENCIÓN ESPECÍFICA Taller-Capacitación

Lizbeth Abigail Flores Valdes



Título: Detectives de la Tela Misión Textil para Principiantes



1 Datos generales

Público objetivo	Personas de todas las edades sin experiencia previa en corte y confección
Número de participantes	5 a 15 Alumnos
Duración estimada	de 4 a 10 horas
Espacio	Aula-taller con mesas amplias, máquinas de coser, zona para materiales y área de exhibición
Materiales	Telas de diferentes texturas (algodón, mezclilla, satén, etc.) Tarjetas con pistas sobre cómo identificar telas Tijeras sin filo (solo decorativas para ambientación) Cinta métrica, botones, agujas (solo como muestra) Cuaderno o hoja para cada participante Emojis en papel para evaluación emocional

2 Objetivos

Objetivo general	Despertar el interés y familiaridad con el entorno de corte y confección mediante dinámicas colaborativas sencillas y divertidas.
Objetivo específico	- Identificar elementos básicos del taller textil - Promover la exploración sensorial y visual de los materiales - Fomentar el trabajo en equipo y la confianza en el proceso

3 Descripción detallada

El maestro se presenta como el “líder de misión” y explica que cada equipo será un grupo de detectives textiles que deben cumplir una serie de retos sencillos para desbloquear los secretos del mundo de la confección. Se crea un ambiente misterioso y motivador.

Instrucciones Paso a Paso

- Se forman equipos pequeños (2-3 personas).
- Se reparte una “Ficha de Misión” con retos:
 - Toca y describe: identificar la textura de 3 telas
 - Mide sin miedo: usar la cinta métrica con apoyo
 - Busca la costura: identificar costuras en prendas prediseñadas
- Cada equipo llena sus observaciones.
- Se reúnen en grupo grande para compartir hallazgos.
- Se realiza una “Ceremonia de Insignia” donde se entrega una carita emoji según cómo se sintieron.

Actividad Extra

- Agregar mini desafíos creativos como “diseña tu logotipo textil”
- Integrar una historia tipo anime: los personajes van descubriendo secretos en un taller mágico

Observaciones para el docente

- Evitar lenguaje técnico complejo
- Estimular la curiosidad y reforzar que no hay respuestas “malas”
- Acompañar con humor y metáforas visuales ¡como superpoderes textiles!

4 Desarrollo y Procesamiento

Preguntas de Reflexión

- ¿Qué tela te gustó más? ¿Por qué?
- ¿Qué parte del reto te pareció difícil o divertida?
- ¿Con qué emoción asocias tu primer contacto con la confección?
- ¿Qué aprendiste sobre ti al trabajar en equipo?

Temas de Discusión

- El valor de aprender en grupo
- Descubrir sin miedo al error
- Sentir y explorar como parte del aprendizaje

5 Criterios de Evaluación

Indicadores de Éxito

- Participación activa de todos
- Interacciones positivas en grupo
- Curiosidad expresada verbal o gestualmente
- Reflexiones sinceras al final

Observaciones del Facilitador

- ¿Quién lideró naturalmente?
- ¿Quién se animó a tocar, preguntar, explorar?
- ¿Se dieron momentos de cooperación espontánea?

Consideraciones Adicionales

- Usar música ambiental suave para crear atmósfera
- Tener imágenes visuales de las telas en caso de baja visibilidad
- Preparar apoyos verbales y visuales accesibles

Posibles Dificultades / Retos

- Miedo a “no saber”
- Inseguridad al tocar materiales desconocidos
- Comparación entre compañeros (evitarla reforzando el enfoque lúdico)



Título: Explorando Puntadas

1 Datos generales

Público objetivo	Personas sin experiencia en costura, desde adolescentes hasta adultos
Número de participantes	De 5 a 15 personas
Duración estimada	12 a 18 horas (3 sesiones)
Espacio	Aula con mesas de trabajo, buena luz natural, ambiente tranquilo para concentración
Materiales	Tela de práctica (tipo manta, cuadrada) Agujas grandes con punta redonda (o agujas reales bajo supervisión) Hilos de colores contrastantes Muestrario impreso de puntadas (imagen o ficha visual) Cartulina o bitácora para pegar el resultado Emojis/caritas en stickers para evaluación emocional

2 Objetivos

Objetivo general	Facilitar el aprendizaje de puntadas básicas mediante una dinámica grupal con enfoque práctico y visual.
Objetivo específico	- Reconocer las características de puntadas simples - Aprender las técnicas básicas de costura a mano - Crear un muestrario personal y grupal de puntadas - Promover la colaboración y reflexión entre principiantes

3 Descripción detallada

El docente presenta el reto: "Crear un muestrario vivo con las puntadas básicas". Se muestran ejemplos visuales (real o impreso) de puntadas como: hilván, pespunte, sobrehilado y punto atrás. Se explica que no importa si no salen perfectas, lo importante es explorar y sentir el material.

Instrucciones Paso a Paso

- Se entregan trozos de tela a cada persona.
- Se explica cada puntada brevemente, con gestos o proyección.
- Cada participante intenta replicar las puntadas sobre su tela.
- Al finalizar, se recorta el trozo y se pega en una cartulina individual tipo "bitácora de aprendizaje".
- Se forman grupos pequeños para compartir lo que más les gustó o les costó.
- Se pegan caritas o emojis en las puntadas según la emoción que les generó cada una

Actividad Extra

- Agregar nombres creativos a cada puntada ("la serpiente", "la escalera", etc.) para facilitar la memorización
- Usar hilo grueso y tela de fieltro si hay dificultades motrices
- Integrar narración: cada puntada representa un momento del día de un personaje

Observaciones para el Facilitador

- Acompañar sin corregir abruptamente
- Mostrar empatía con quien se frustra
- Celebrar cada esfuerzo con frases como "esa puntada está viva, ¡tú la creaste!"

4 Desarrollo y Procesamiento

Preguntas Clave

- ¿Cuál puntada te gustó más y por qué?
- ¿Qué aprendiste al mirar el trabajo de los demás?
- ¿Cómo se sintieron al enfrentar algo nuevo con sus manos?
- ¿Qué puntada te gustaría seguir practicando?

Temas de Discusión

- Miedo inicial vs. confianza ganada
- Aprender desde el error
- Comparar estilos sin juzgar

5 Criterios de Evaluación

Indicadores de Éxito

- Todos completaron al menos una puntada
- Participación activa en el grupo
- Expresión emocional sincera
- Bitácora visual terminada y decorada

Observaciones del Facilitador

- Actitudes frente a los errores
- Comportamientos colaborativos
- Emergencia de liderazgo o apoyo entre pares

Título: Mochilas con Memoria Moda Sostenible desde Cero



1 Datos generales

Público objetivo	Jóvenes y adultos sin experiencia previa en confección
Número de participantes	8 a 15 personas
Duración estimada	12 Horas ajustable
Espacio	Aula-taller con mesas grandes, área libre para dinámicas, espejo de cuerpo completo (opcional)
Materiales	Pantalones de mezclilla usados Agujas, hilo grueso (color contraste) Tijeras para tela Cinta métrica Plantillas en cartulina Silicón frío o adhesivo textil Retazos para correas (camisetas viejas, cuerda, cinturones reciclados) Emojis o caritas para evaluación emocional Bitácoras grupales o individuales

Objetivos

Objetivo general	Desarrollar habilidades básicas de costura y diseño textil mediante la creación colaborativa de mochilas recicladas, integrando reflexión, creatividad y conciencia ambiental.
Objetivo específico	- Identificar partes útiles de prendas usadas para nuevas creaciones - Aprender técnicas de unión textil básicas (costura, pliegues, adhesión) - Fomentar el trabajo en equipo, planificación y comunicación - Estimular la creatividad a partir de lo disponible

3 Descripción detallada

El docente abre con una pregunta provocadora: “¿Te imaginas que un pantalón guardado pueda convertirse en tu mochila favorita?” Luego se comparte una historia breve (real o inventada) sobre una prenda con historia. Se motiva a los participantes a crear su “mochila con memoria”.

Instrucciones Paso a Paso

- Se forman equipos de 3 a 5 personas
- Se entrega 1 pantalón por equipo + materiales
- El equipo inspecciona la prenda y dibuja un boceto del diseño en cartulina
- Se define la forma de mochila (bolsa, tipo morral, cangurera)
- Se cortan las partes útiles (piernas, bolsillos)
- Se unen los elementos con hilo, pegamento o costura básica
- Se agregan correas y elementos creativos (bordado, parches, botones)
- Se presenta el diseño en una mini pasarela grupal
- Se usa la hoja de emojis para evaluar cómo se sintieron
- Se abre una ronda de reflexión

Actividad Extra

- Cada equipo diseña para un personaje ficticio (niño, artista, viajero)
- Se pueden hacer mochilas decorativas si hay limitaciones técnicas
- Se permite el uso de máquina de coser si hay quien tenga práctica o como apoyo del maestro.
- Estar disponible para dudas técnicas sin intervenir creativamente
- Supervisar el uso seguro de tijeras y materiales
- Animar en momentos de frustración (especialmente si la costura no sale perfecta)

4 Desarrollo y Procesamiento

Preguntas Clave

- ¿Qué partes del pantalón eligieron y por qué?
- ¿Cómo se organizaron para trabajar?
- ¿Qué sintieron al darle nueva vida a una prenda vieja?
- ¿Cómo se conectaron con la historia detrás del material?
- ¿Qué aprendieron sobre trabajo en equipo?

Temas de Discusión

- Creatividad a partir de recursos limitados
- Diseño emocional: prendas con historia
- Colaboración sin jerarquías
- Moda como expresión sostenible

5 Criterios de Evaluación

Indicadores de Éxito

- Mochila terminada con funcionalidad o estética clara
- Participación activa y diálogo entre los miembros
- Reflexión expresada con sinceridad y apertura
- Aplicación consciente de reciclaje

Observaciones sobre el Grupo

- Quién tomó liderazgo naturalmente
- Cómo se resolvieron las diferencias de opinión
- Actitud frente a errores y dificultades

Consideraciones Adicionales

- Contar con materiales extra por si alguna prenda no funciona
- Integrar música suave para activar la creatividad
- Tener bocetos listos para inspirar formas de mochila

Posibles Dificultades / Retos

- Dificultad al cortar o coser mezclilla gruesa
- Falta de confianza por ser “principiante”
- Comparación entre equipos (animar desde el proceso, no desde el producto)

Título: “Moda reciclada en acción”



1

Datos generales

Público objetivo	Jóvenes y adultos (desde los 15 años) Sin conocimientos previos en confección
Número de participantes	8 a 15 personas
Duración estimada	Opcional por tipo de vestimenta
Espacio	Aula-taller con mesas grandes, área libre para dinámicas, espejo de cuerpo completo (opcional)
Materiales	Bolsas plásticas, papel periódico, retazos de tela, camisetas viejas, CDs, botones, envases limpios Hilos, silicón frío, tijeras, agujas grandes, cinta adhesiva, grapas, cinta métrica Maniquí (si hay), cartulinas para bocetos, emojis en stickers, bitácora grupal

2

Objetivos

Objetivo general	Desarrollar habilidades básicas de confección mediante la creación colaborativa de prendas con materiales reciclados, fomentando la conciencia ambiental, el trabajo en equipo y la expresión creativa
Objetivo específico	- Reconocer materiales reciclables aplicables a confección - Aplicar técnicas básicas de unión y diseño textil Promover la comunicación y cooperación grupal. - Estimular la reflexión sobre consumo responsable y creatividad

3

Descripción detallada

El docente abre con la pregunta: “¿Puede un CD convertirse en moda?”. Explica que el grupo diseñará prendas usando solo material reciclable, convirtiéndose en diseñadores ecológicos. Se motiva destacando que el diseño es una forma de comunicación y que cada prenda hablará de su creador.

Instrucciones paso a paso

- Breve exposición visual de ejemplos reales con reciclaje (fotos o videos).
- Formación de equipos de 3 a 5 integrantes.
- Reparto de materiales reciclados variados.
- Cada equipo elige un tipo de prenda (falda, camisa, bolsa).
- Diseño en cartulina + planificación de técnicas (pegado, cosido, trenzado).
- Construcción colectiva de la prenda (facilitador supervisa seguridad).
- Exhibición en pasarela simbólica + emojis de emociones vividas.
- Reflexión guiada por bitácora compartida y preguntas abiertas.

Actividad Extra

- Agregar tema: “Moda tribal”, “Ciencia ficción”, “Natural” según grupo
- Adaptar a espacios abiertos con desfile ecológico
- Usar prendas viejas como base para intervenir y rediseñar

Observaciones para el facilitador

- Fomentar el respeto por la creatividad de cada integrante
- Supervisar uso seguro de materiales punzantes y adhesivos
- Celebrar el esfuerzo sobre el resultado
- Disolver tensiones con humor o mini retos cooperativos

4

Desarrollo y Procesamiento

Preguntas clave

- ¿Qué estrategia les ayudó a colaborar mejor?
- ¿Cómo se sintieron usando materiales no convencionales?
- ¿Qué aprendieron sobre sí mismos al diseñar?
- ¿Qué emociones surgieron al ver su prenda final?
- ¿Cómo se relaciona esto con la realidad del consumo?

Temas de discusión

- Diseño como expresión social
- Creatividad sostenible
- Liderazgo en procesos creativos
- Economía circular en la moda

5

Criterios de Evaluación

Indicadores de éxito

- Participación activa
- Originalidad y funcionalidad de las prendas
- Colaboración efectiva
- Reflexión y conexión con los objetivos

Observaciones sobre el grupo

- Integración grupal
- Roles asumidos espontáneamente
- Expresiones emocionales durante el proceso

Consideraciones adicionales

- Tener música ambiental (inspiradora o relajante)
- Preparar una muestra visual de los materiales antes de comenzar
- Proveer guantes si se usan materiales que puedan raspar

Posibles dificultades / retos

- Frustración por no lograr resultados “perfectos”
- Desequilibrio entre participación técnica y creativa
- Desmotivación si se comparan con otros grupos

Título: Confección Creativa en Equipo: Estrategias Grupales para Aprender y Coser Juntos”



Datos generales

1

Público objetivo	Mujeres y hombres de 15 años en adelante interesados en adquirir habilidades básicas en corte y confección.
Número de participantes	Entre 8 y 15 participantes
Duración estimada	2 horas por actividad (puede adaptarse según ritmo del grupo)
Espacio	Aula taller equipada con mesas de trabajo, máquina de coser y área para exposición de prendas
Materiales	Tela de práctica Hilo, agujas, tijeras, cinta métrica Plantillas de diseño Carteles con instrucciones visuales Emojis o “caritas” para evaluación emocional Bitácoras o hojas para reflexión

2

Objetivos

Objetivo general	Desarrollar habilidades técnicas y sociales mediante actividades colaborativas en corte y confección.
Objetivo específico	- Fomentar la comunicación y el trabajo en equipo. - Aplicar conocimientos básicos del área textil. - Promover la creatividad individual y grupal. - Generar espacios de reflexión sobre el proceso de aprendizaje

3

Descripción detallada

El facilitador da la bienvenida, explica el propósito del taller y presenta el reto grupal: crear una prenda básica en equipo utilizando materiales limitados. Se motiva a los participantes resaltando la importancia del trabajo conjunto y el valor de cada rol.

Instrucciones Paso a Paso

- Se forman equipos de 3-5 personas.
- Se asignan roles (cortador, costurero, diseñador, evaluador).
- Cada grupo recibe un conjunto limitado de materiales.
- Se plantea el reto: diseñar y presentar una prenda funcional.
- Los equipos planifican, reparten tareas y trabajan
- Se realiza una exposición breve de los diseños.
- Se entrega una hoja de evaluación emocional (con emojis).
- Se abre espacio de reflexión en grupo.

Actividad Extra

- Usar moldes predefinidos para grupos con menor habilidad.
- Agregar clientes ficticios para dramatizar un entorno profesional.
- Integrar estudiantes con experiencia como facilitadores dentro de cada grupo.

Observaciones para el Facilitador

- Observar cómo se asignan los roles y cómo fluye la comunicación.
- Intervenir solo cuando haya bloqueos importantes.
- Reforzar mensajes positivos durante el proceso.

4

Desarrollo y Procesamiento

Preguntas de Reflexión/Debate

- ¿Qué estrategias utilizaron para organizarse?
- ¿Cómo se sintieron durante el trabajo en equipo?
- ¿Qué rol disfrutaron más y por qué?
- ¿Qué desafíos enfrentaron?
- ¿Cómo pueden aplicar esto fuera del taller?

Temas de Discusión

- La importancia de la cooperación en entornos laborales
- Creatividad bajo presión
- Comunicación y resolución de conflictos

5

Criterios de Evaluación

Indicadores de Éxito

- Nivel de participación activa
- Calidad y funcionalidad de la prenda diseñada
- Cohesión del grupo y resolución de conflictos
- Reflexión crítica en el cierre

Observaciones sobre el Grupo

Espacio libre para que el facilitador anote aspectos del clima grupal, participación individual, liderazgo emergente, etc.

Consideraciones Adicionales

- Asegurar que todos comprendan sus roles antes de iniciar
- Supervisar el uso seguro de herramientas como tijeras y agujas

Posibles Dificultades/Retos

- Desigualdad en nivel de habilidades técnicas
- Dificultades en comunicación dentro del grupo
- Falta de motivación o miedo a equivocarse

Título: Gomitas enchiladas Taller de Creatividad Culinaria



1 Datos generales

Público objetivo	Jóvenes y adultos sin experiencia previa en cocina artesanal
Número de participantes	Entre 8 y 15 participantes
Duración estimada	2 horas por actividad (puede adaptarse según ritmo del grupo)
Espacio	Aula, cocina escolar o espacio con mesas grandes, buena ventilación y acceso a agua
Materiales	Gomitas surtidas Chamoy líquido Chile en polvo (tajín u otro) Azúcar, limón (opcional) Recipientes para mezclar Cucharas de plástico Guantes (opcional) Carteles de instrucciones visuales Emojis para evaluación emocional Bitácora de reflexión o fichas por equipo

2 Objetivos

Objetivo general	Fomentar el aprendizaje técnico básico en cocina creativa mediante la elaboración colaborativa de gomitas enchiladas, integrando creatividad, organización y reflexión grupal.
Objetivo específico	- Aplicar técnicas sencillas para transformar alimentos - Promover la comunicación y cooperación en equipo - Estimular el gusto por aprender desde la experiencia - Generar reflexiones sobre trabajo colaborativo y procesos sensoriales

3 Descripción detallada

El instructor inicia preguntando: “¿Cómo convertir una simple gomita en una explosión de sabor?”. Se explica el propósito del taller y se presenta el reto: crear la mezcla perfecta de gomitas enchiladas. Se motiva al grupo usando frases como “¡Aquí se cocina con creatividad!” y se proyectan ejemplos visuales.

instrucciones Paso a Paso

- Formar equipos de 3 a 5 personas
- Repartir ingredientes y utensilios
- Presentar receta base e invitar a personalizar proporciones
- Cada equipo elige un nombre para su mezcla
- Mezclar ingredientes en recipientes según su criterio
- Decorar la presentación final de sus gomitas
- Compartir entre equipos para degustación
- Evaluar con emojis o caritas la experiencia y sabor
- Realizar reflexión grupal guiada

Actividad Extra

- Agregar ingredientes sorpresa: mango, tamarindo, cacahuete
- Crear “etiquetas” personalizadas estilo marca comercial
- Convertir la dinámica en reto de diseño y marketing culinario

Observaciones para el Facilitador

- Reforzar higiene y seguridad alimentaria
- Supervisar el respeto por decisiones creativas de cada equipo
- Promover el diálogo y evitar comparaciones competitivas
- Celebrar la originalidad más allá del sabor

4 Desarrollo y Procesamiento

Preguntas de Reflexión

- ¿Cómo decidieron las proporciones en su receta?
- ¿Qué rol tomaste en tu equipo?
- ¿Qué te gustó más del trabajo grupal?
- ¿Qué emociones surgieron al probar sus mezclas?
- ¿Cómo podrían aplicar esta experiencia en otro contexto?

Temas de Discusión

- Creatividad y gusto personal
- Colaboración en entornos nuevos
- Exploración de sentidos en el aprendizaje
- Cocina como herramienta educativa

5 Criterios de Evaluación

Indicadores de Éxito

- Participación activa y voluntaria
- Mezcla final presentada por todos los equipos
- Evaluación emocional compartida
- Reflexión genuina en grupo

Observaciones sobre el Grupo

- Roles emergentes durante la actividad
- Manejo de diferencias y acuerdos
- Actitudes frente a resultados inesperados

Consideraciones Adicionales

- Disponer servilletas y agua para enjuague
- Aclarar posibles alergias (frutas, picante)
- Tener alternativa sin chile para participantes sensibles

Posibles Dificultades / Retos

- Miedo a probar sabores nuevos
- Dudas al tomar decisiones en grupo
- Frustración si la mezcla no queda como esperaban

Título: Semillas

Taller de Preparación y Empaque Artesanal



1 Datos generales

Público objetivo	Jóvenes y adultos sin experiencia previa en procesamiento de alimentos
Número de participantes	Entre 8 y 15 participantes
Duración estimada	2 horas por actividad (puede adaptarse según ritmo del grupo)
Espacio	Aula, cocina escolar o salón con mesas amplias, buena ventilación y acceso a agua
Materiales	Semillas (girasol, calabaza, cacahuates) Chile en polvo, limón, sal, salsa chamoy Recipientes para mezclar Cucharas, servilletas, guantes Bolsa de celofán o ecológicas para empaque Etiquetas, marcadores, stickers Carteles con instrucciones visuales Emojis en papel para evaluación emocional Bitácora individual o grupal

2 Objetivos

Objetivo general	Aprender de forma colaborativa el proceso de elaboración artesanal de semillas enchiladas y su presentación creativa para empaque o venta.
Objetivo específico	- Identificar ingredientes y utensilios adecuados para preparar alimentos artesanales - Aplicar técnicas de mezcla, horneado (si procede) y empaquetado - Estimular la creatividad en el diseño de marca artesanal - Fomentar el trabajo en equipo y la reflexión sobre el proceso

3 Descripción detallada

El maestro abre con una pregunta provocadora: “¿Sabías que unas simples semillas pueden contar tu historia al saborearse?” Se explica la actividad y se presenta el reto: crear una receta y empaque únicos para semillas enchiladas. Se motiva al grupo con ejemplos de botanas creativas o marcas artesanales visuales.

Instrucciones Paso a Paso

1. Se forman equipos de 3 a 5 personas
2. Se entregan materiales e ingredientes
3. Cada equipo elige tipo de semilla y receta base
4. Se decide nombre y diseño del producto
5. Se mezclan ingredientes al gusto y se hornea si es necesario
6. Se diseña y decora el empaque (bolsa, etiqueta, logo)
7. Se presenta el producto a modo de exposición
8. Se evalúa la experiencia con emojis/caritas
9. Se realiza reflexión grupal guiada

Actividad Extra

- Agregar diseño de “marca ecológica”
- Incorporar ingredientes sorpresa para potenciar creatividad
- Enlazar con emprendimiento local y comercio justo

Observaciones para el Facilitador

- Supervisar higiene durante la preparación
- Fomentar respeto por los sabores y decisiones grupales
- Acompañar la creatividad con refuerzo positivo
- Evitar competencia directa: se celebra el proceso, no el “mejor” sabor

4 Desarrollo y Procesamiento

Preguntas de Reflexión

- ¿Qué rol asumiste en tu equipo?
- ¿Cómo llegaron al diseño final del producto?
- ¿Qué fue lo más divertido o desafiante?
- ¿Cómo se relaciona esta experiencia con el trabajo real?
- ¿Te gustaría vender lo que creaste?

Temas de Discusión

- Alimentación artesanal como forma de expresión
- Emprendimiento desde lo básico
- Colaboración y toma de decisiones
- Marca personal en productos locales

5 Criterios de Evaluación

Indicadores de Éxito

- Participación activa
- Empaque funcional y creativo
- Reflexión grupal conectada con los objetivos
- Satisfacción expresada mediante emojis/caritas

Observaciones sobre el Grupo

- Liderazgo espontáneo
- Capacidad de resolución frente a imprevistos
- Coordinación entre roles y decisiones creativas

Consideraciones Adicionales

- Tener lista de posibles alergias alimentarias
- Preparar zona de degustación higiénica
- Contar con ingredientes y empaques de repuesto

Posibles Dificultades / Retos

- Frustración por resultados inesperados
- Comparaciones entre sabores y presentaciones
- Inseguridad ante tareas “culinarias” si no tienen experiencia

Título: Duraznos en almíbar Taller de Conservas Caseras



1 Datos generales

Público objetivo	Jóvenes y adultos sin experiencia previa en cocina o conservación de alimentos
Número de participantes	Entre 6 y 15 participantes
Duración estimada	2 horas por actividad (puede adaptarse según ritmo del grupo)
Espacio	Aula, cocina escolar o salón equipado con mesas amplias, buena ventilación, acceso a agua y estufa (o quemador eléctrico)
Materiales	Duraznos frescos Agua, azúcar, limón, vainilla (opcional) Frascos de vidrio con tapa Ollas, cuchillos, cucharas, tabla para picar Guantes y paños de cocina Etiquetas para frascos Emojis en papel para evaluación emocional Carteles visuales con el paso a paso Bitácora grupal o individual

2 Objetivos

Objetivo general	Desarrollar habilidades culinarias básicas y fomentar el trabajo en equipo mediante la elaboración y empaquetado artesanal de duraznos en almíbar.
Objetivo específico	• Aplicar técnicas sencillas de conservación de frutas • Estimular el trabajo colaborativo con roles definidos • Promover la creatividad en el etiquetado y presentación • Reflexionar sobre hábitos alimentarios y tradición culinaria

3 Descripción detallada

El Docente inicia preguntando: “¿Qué sabor te trae recuerdos de infancia?”. Explica el reto: crear conservas artesanales con identidad propia. Se motiva con ejemplos de duraznos caseros, marcas locales o recetas familiares.

Instrucciones Paso a Paso

1. Formar equipos de 3 a 5 personas
2. Entregar ingredientes y utensilios
3. Lavar, pelar y cortar los duraznos
4. Preparar el almíbar (agua + azúcar + toque de limón/vainilla)
5. Cocinar los duraznos en almíbar suavemente durante 15-20 minutos
6. Colocar en frascos esterilizados y cerrar
7. Diseñar etiqueta personalizada por grupo
8. Evaluar la experiencia con emojis/caritas
9. Reflexión guiada grupal

Actividad Extra

- Sustituir duraznos por otras frutas locales (mango, pera, guayaba)
- Crear una “marca” grupal con historia ficticia del producto
- Integrar cuentos tipo anime sobre los duraznos mágicos que guardan memorias

Observaciones para el Facilitador

- Supervisar higiene y manipulación segura de cuchillos y calor
- Reforzar la importancia del diálogo grupal
- Celebrar la creatividad en cada etiqueta y frasco
- Intervenir solo en momentos de bloqueo técnico o emocional

4 Desarrollo y Procesamiento

Preguntas de Reflexión

- ¿Cómo organizaron las tareas dentro del grupo?
- ¿Qué parte del proceso te gustó más?
- ¿Qué emociones surgieron al cocinar y colaborar?
- ¿Qué historia podría contar tu frasco si tuviera voz?
- ¿Cómo esta experiencia se relaciona con tu vida diaria?

Temas de Discusión

- Cocina como memoria cultural
- Trabajo colaborativo en procesos manuales
- Creatividad desde lo simple
- Emprendimiento alimentario en contexto local

5 Criterios de Evaluación

Indicadores de Éxito

- Participación activa
- Producto terminado con presentación creativa
- Reflexión compartida y empática
- Manejo adecuado de materiales e higiene

Observaciones sobre el Grupo

- Roles espontáneos emergentes
- Actitudes ante el error o cambio de planes
- Nivel de cohesión y comunicación entre miembros

Consideraciones Adicionales

- Aclarar alergias alimentarias al inicio
- Tener ingredientes y frascos de repuesto
- Disponer música suave para crear ambiente acogedor

Posibles Dificultades / Retos

- Frustración por errores técnicos
- Desmotivación por comparación con otros grupos
- Dudas sobre el proceso de cocción o envasado

Título: “Taller de Jamoncillo Artesanal”



1 Datos generales

Público objetivo	Mujeres y hombres de 15 años en adelante interesados en adquirir habilidades básicas en corte y confección.
Número de participantes	Entre 5 y 15 participantes
Duración estimada	2 horas por actividad (puede adaptarse según ritmo del grupo)
Espacio	Aula taller equipada con mesas de trabajo, máquina de coser y área para exposición de prendas
Materiales	Leche condensada Leche evaporada Azúcar Vainilla (opcional) Nuez picada o coco rallado (opcional) Olla, cuchara de madera, recipiente para moldear Papel encerado, guantes, etiquetas para empaque Carteles visuales del proceso Bitácora grupal, emojis/caritas para evaluación emocional

2 Objetivos

Objetivo general	Fomentar el aprendizaje culinario, la tradición y el trabajo en equipo mediante la elaboración grupal de jamoncillo artesanal.
Objetivo específico	- Reconocer ingredientes y pasos básicos de la receta tradicional - Aplicar técnicas de cocción, moldeado y empaquetado - Estimular la colaboración en la cocina - Reflexionar sobre el valor cultural y emocional del alimento.

3 Descripción detallada

El maestro inicia con la frase: “Cada dulce tradicional tiene una historia. ¿Cuál contarás tú con tu jamoncillo?”. Se explica la receta, se proyecta visualmente y se comparte una breve historia sobre el origen del jamoncillo. Se motiva al grupo mostrando ejemplos decorados y empaques artesanales.

Instrucciones Paso a Paso

1. Se forman equipos de 3 a 5 personas
2. Se entrega la receta impresa y los ingredientes
3. Cada grupo elige si desea agregar nuez, coco o dejarlo natural
4. Se mezclan los ingredientes en olla y se cocinan con supervisión
5. Se moldean porciones individuales sobre papel encerado
6. Se decoran o empaquetan con etiquetas personalizadas
7. Se hace una “pasarela dulce” de presentación

Se evalúa con emojis y se realiza reflexión grupal

Actividad Extra

- Usar moldes de figuras (corazones, estrellas)
- Diseñar una “marca” de jamoncillo por equipo

Integrar narrativa tipo anime: los personajes descubren el secreto de la receta familiar ancestral

Observaciones para el Docente

- Supervisar higiene y manipulación con calor
- Acompañar con humor, reforzando que cada error es parte del aprendizaje
- Celebrar la presentación, el sabor y la historia del grupo por igual
- Evitar competencia: el proceso es más valioso que el resultado

5

Criterios de Evaluación

Indicadores de Éxito

- Participación activa
- Producto terminado y decorado creativamente
- Colaboración visible durante el proceso
- Reflexión profunda y compartida

Observaciones sobre el Grupo

- Integración y comunicación
- Toma de decisiones grupales
- Manejo emocional ante desafíos técnicos

Consideraciones Adicionales

- Confirmar posibles alergias (nuez, coco, leche)
- Tener ingredientes de repuesto por si se derrama o falla la mezcla
- Disponer música suave para crear ambiente acogedor

Posibles Dificultades / Retos

- Que se queme o corte la mezcla por exceso de calor
- Dificultades técnicas al moldear la masa caliente
- Inseguridad o frustración si no sale “bonito”

4 Desarrollo y Procesamiento

Preguntas de Reflexión

- ¿Cómo se organizaron para preparar la receta?
- ¿Qué emoción te generó crear este dulce tradicional?
- ¿Qué descubriste sobre tu forma de trabajar en equipo?
- ¿Qué detalles de la historia del jamoncillo te gustaron más?
- ¿Cómo puedes usar lo aprendido en otro contexto?

Temas de Discusión

- Alimento como tradición viva
- Aprendizaje desde la práctica
- Roles grupales y liderazgo espontáneo
- El valor de lo hecho a mano

Conclusiones

Este cuadernillo de estrategias y técnicas de intervención grupal representa una herramienta fundamental para facilitadores, educadores y líderes que buscan transformar equipos, reforzando estrategias, mejorándolas y adaptándolas, para potenciar la colaboración y construir comunidades escolares de iniciativas que fomentan la motivación y participación de los estudiantes. A través de una diversidad de dinámicas diseñadas para Preescolar, Primaria, Secundaria y Media Superior, así como para atención específica y talleres de capacitación, el documento ofrece un marco práctico para fomentar el diálogo, la inclusión y el crecimiento personal y colectivo.

La elaboración de este fichero destaca la necesidad de contar con herramientas didácticas accesibles, creativas y funcionales, adaptadas a los diferentes niveles y modalidades de la educación básica. El proceso colaborativo entre maestras, comprometidas con la innovación educativa y la inclusión, ha permitido enriquecer cada estrategia con aportes diversos que aseguran su pertinencia y efectividad. Al poner a prueba la viabilidad de estas estrategias en distintos niveles, se ha facilitado la reflexión sobre su utilidad, dinámicas, técnicas y organización dentro y fuera del aula, enriqueciendo las experiencias grupales y permitiendo los ajustes necesarios para optimizar su aplicación.

En última instancia, este recurso es una guía imprescindible que promueve encuentros transformadores y significativos, subrayando la importancia de la experimentación y adaptación para potenciar el aprendizaje significativo y el desarrollo socioemocional de cada estudiante.

Referencias

Chehaybar y Kuri, E. (2019). Técnicas para el aprendizaje grupal.