

“Comunico mi experiencia en el museo”**Español****¿Qué voy a aprender?**

- ✓ A leer los textos e identificar qué información le ofrece cada uno sobre el tema.
- ✓ A compartir lo aprendido sobre el tema al reconocer qué sabía y qué descubrió con la lectura.

**¿Qué necesito?**

Recomendaciones generales:	Materiales:
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Es importante autoevaluar al final el desempeño de cada una de las actividades. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Tijeras. ✓ Libro de Lengua Materna. Segundo grado. ✓ Internet, celular, computadora (opcional). ✓ Lápiz, colores. ✓ Cuaderno.



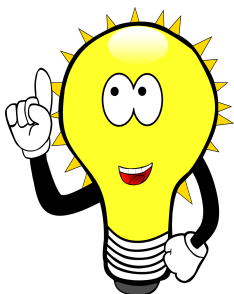
Los papás de Anita le han dicho que la llevarán al museo Trompo Mágico en Zapopan, Jalisco. Desde ese día, Anita no deja de pensar en qué encontrará y qué va a aprender. Tiene muchas dudas y curiosidades. Ayúdale a Anita a resolverlas, así que ¡Manos a la obra!

Actividad No.1 “Pensando en el museo”

a) Platica con tus familiares si han ido al museo Trompo Mágico, qué objetos hay, y si no han ido, comenten qué se imaginan que existe y qué otros museos conocen en Guadalajara.

b) Ayúdale a Anita a descifrar el siguiente mensaje para que descubras lo que es un museo.

c) Para descifrar el mensaje es necesario comenzar por la letra del centro y seguir las flechas en espiral. Luego anota el mensaje en las líneas. Fíjate en el ejemplo.



<https://pixabay.com/es/vectors/bombilla-ocurrencia-iluminaci%C3%B3n-1926533/>



"Pensando en el museo"

Instrucciones: Comienza por la letra del centro y sigue las flechas en espiral para descifrar el mensaje. Fíjate en el ejemplo.

u	n	i	d	a	d	.		
m	s	o	b	j	e	t	o	s
o	e	g	u	a	r	d	a	q
c	t	e	u	n	l	u	n	u
a	n	s	s	l	m	g	y	e
n	e	e	e	E	u	a	e	s
u	r	d	o	e	s	r	x	o
a	e	n	o	d	n	e	p	n
r	f	i	d	n	e	n	o	v
a	p	s	o	s	o	i	l	a

El museo _____

Actividad No. 2 “Para saber más sobre el museo”

Anita comenzó a investigar sobre el museo Trompo Mágico y encontró el siguiente texto informativo. Ayúdala a leerlo con mucha atención.

“El Museo Trompo Mágico”

El Museo Trompo Mágico se ubica en Avenida Central 750 en el municipio de Zapopan, Jalisco. Es un espacio familiar, cuyos contenidos tienen un énfasis marcado para los niños y jóvenes. Fue creado para que, a través de exhibiciones lúdicas y novedosas, hables de lo que piensas y adquieras nuevos conocimientos y habilidades.

A través de talleres, exposiciones y del programa de actividades culturales, el Trompo Mágico pretende ser un espacio dinámico y flexible.

Entre los talleres contemplados en el programa de actividades 2022 destacan:

*Matemagia: Tus neuronas también se divierten en el museo, descubre esta experiencia donde harás magia con las matemáticas.

*Explosión de colores: Aprenderás qué es el color y cómo interpreta el ojo humano los colores.



*Disfrutando de la fuente del museo: Goza de esta actividad guiada mientras te refrescas.

*Fuera de este mundo: Exposición de astrofotografía por la asociación de astrónomos de Guadalajara.

El horario del museo es de miércoles a domingo de 10 a 16:00 horas.

El costo de la entrada para niños y adultos es de \$40 y el ingreso los días jueves es gratis.

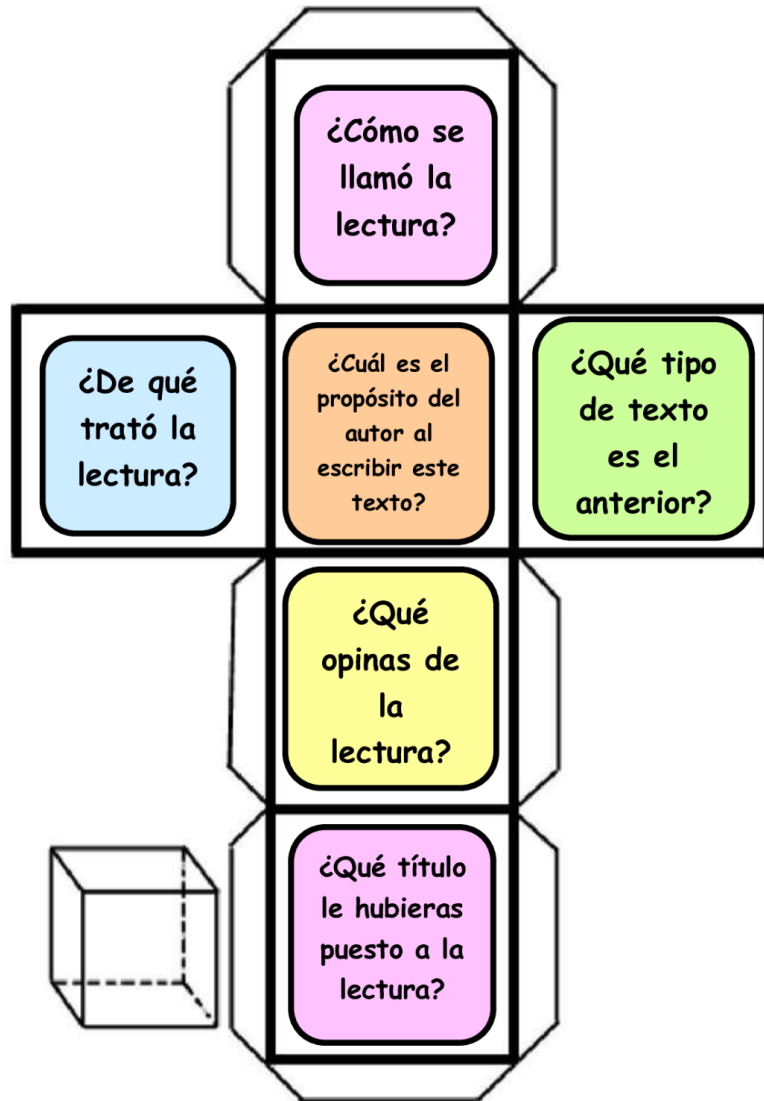
Ilustración 1.
Mapa del Trompo Mágico

- a) Con base en la lectura anterior denominada “El Museo Trompo Mágico” completa las preguntas que vienen en tu libro de texto de Lengua Materna. Español Segundo grado en la [página 186](#).

<http://trompomagico.jalisco.gob.mx/>

<http://trompomagico.jalisco.gob.mx/images/mapaTrompoMagico.jpg>

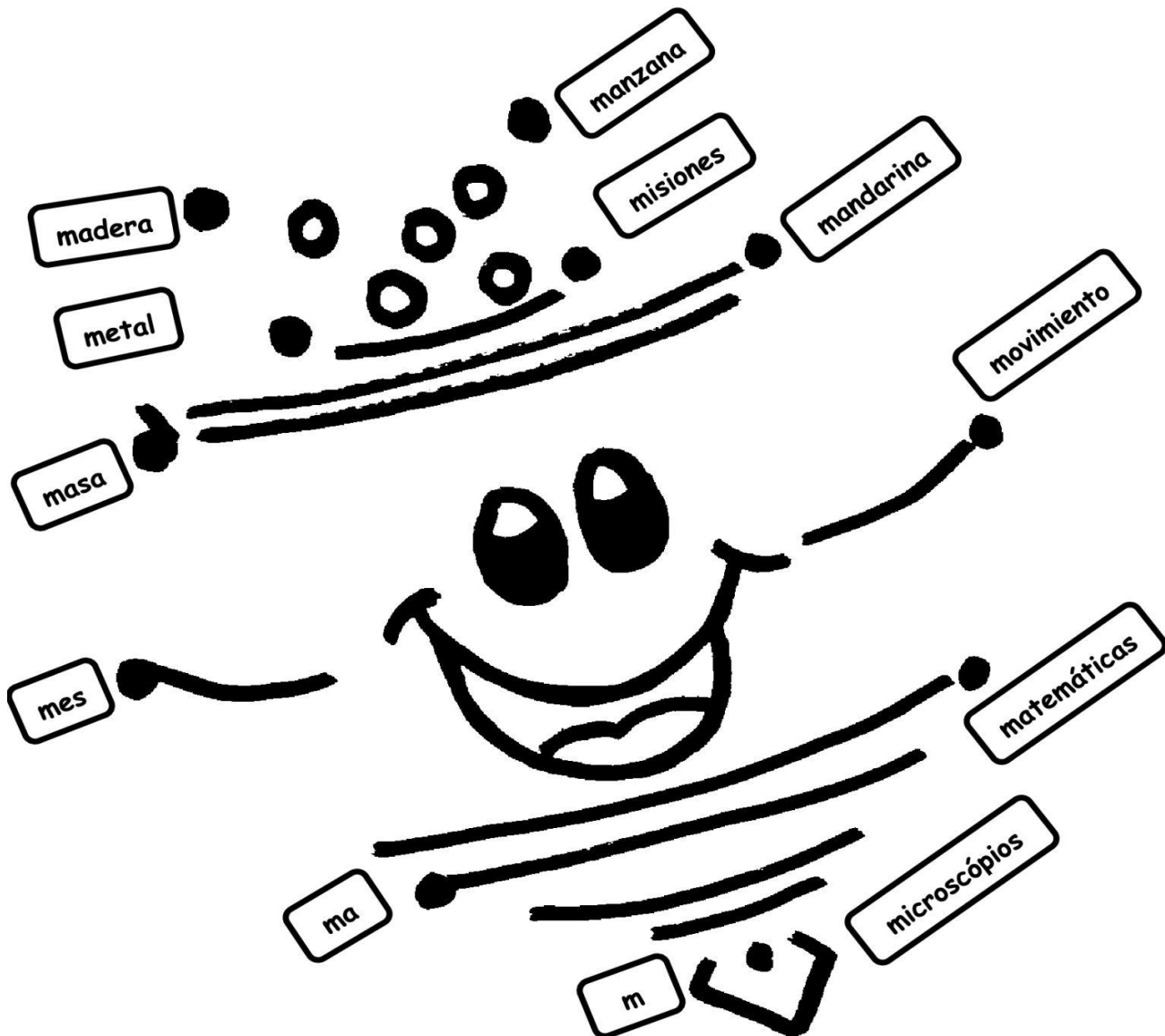
b) Recorta y arma el siguiente dado de la lectura. Juega con tus familiares a contestar las preguntas con base en el texto que acabas de leer y con otros textos.



<https://pixabay.com/es/vectors/escuela-%c3%batiles-escolares-educaci%c3%b3n-1555907/>
<https://tiempodetareas.blogspot.com/2018/05/cubo-para-imprimir-y-armar.html>

Actividad No. 3 “El museo Trompo Mágico”

- Pregunta a tus familiares con qué juguetes jugaban cuando eran niños y haz una lista en tu cuaderno.
- Enseguida jueguen a decir palabras que empiecen con la letra m que tengan dos, tres, cuatro, cinco letras, entre otras.
- Traten de descubrir el juguete tradicional que se encuentra escondido en la siguiente imagen. Para ello, une los puntos empezando en la letra m, siguiendo con la palabra de dos, tres, cuatro, cinco letras y así sucesivamente hasta llegar a la última palabra de 11 letras. Colorea el dibujo.



Actividad No. 4 “Se me traba la lengua”

- Lee con tus familiares los trabalenguas que aparecen en la [página 187](#) de tu libro de Lengua Materna y jueguen a ver quién los dice más rápido.
- Comenten si conocen otros trabalenguas y digan cuáles.
- Con ayuda de tus padres completa la siguiente telaraña de trabalenguas y colorea los dibujos.

Trabalenguas

En la cabeza de un calvito

Pablito clavó un clavito

Rápido ruedan los carros,

Erre con erre, guitarra

Pepe pecas

Con un pico

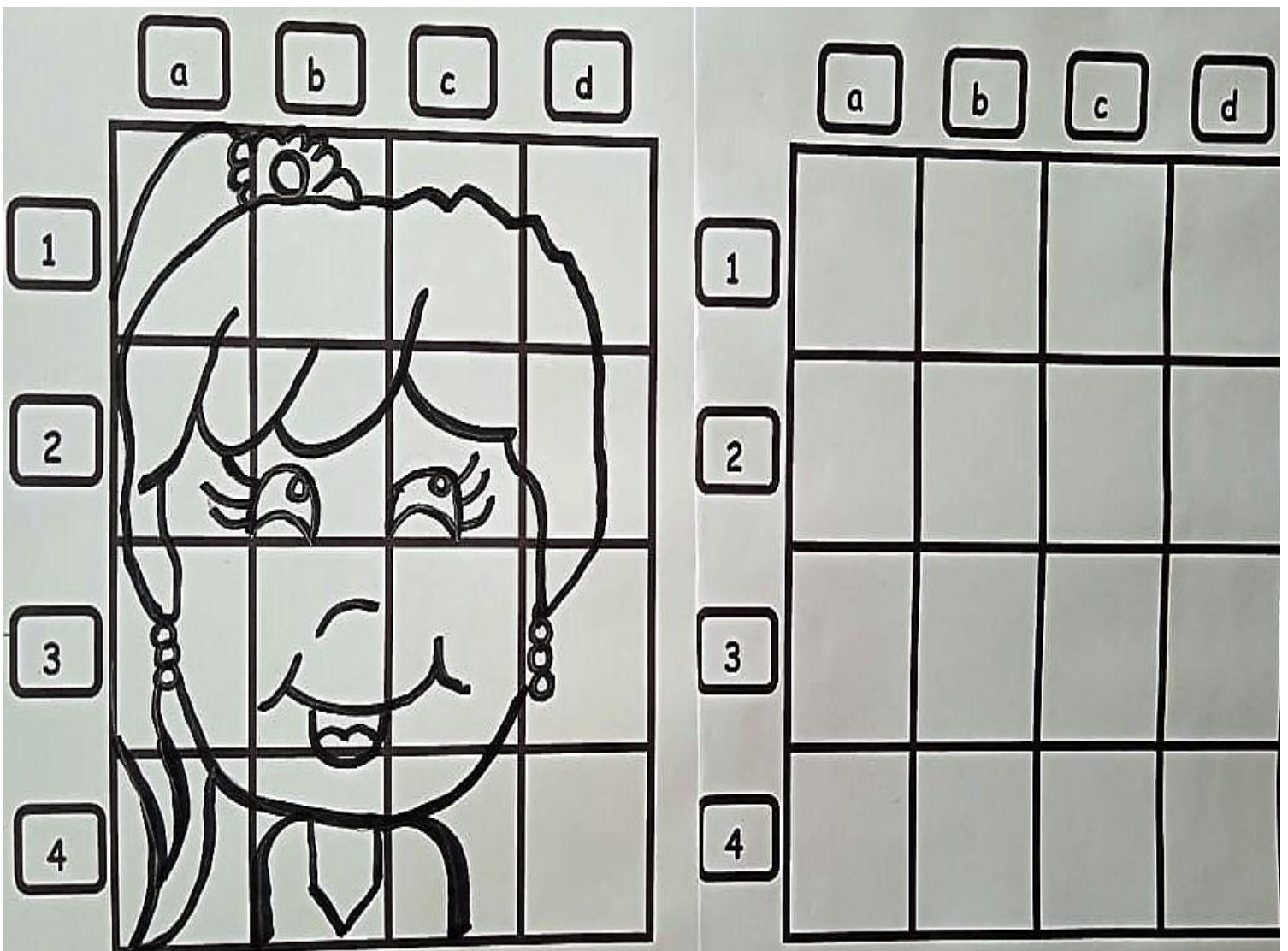
Tres tristes tigres

En un trival tragaban trigo

<https://pixabay.com/es/illustrations/arafa%3b1a-telara%3b1a-insecto-animal-5656942/>
<https://pixabay.com/es/vectors/lire-patr%3b3b-animal-dise%3b1o-plano-3064427/>
<https://pixabay.com/es/vectors/n%3b1oc-dibujo-%3b1adnec-ni%3b1a-chico-3871755/>
<https://pixabay.com/es/vectors/coche-dibujo-de-coche-carros-1296846/>
<https://pixabay.com/es/illustrations/martillo-herramienta-dibujo-7134347/>

Actividad No. 5 “El cuento más contado”

- a) Comenta con tus familiares cuáles cuentos conocen y de qué trata el cuento de “Caperucita Roja”.
- b) Lee la lectura “El cuento más contado” que aparece en la [página 189](#) de tu libro de texto.
- c) Con tus papás juega con el dado de la lectura que recortaste en la Actividad No. 2 “Para saber más sobre el museo” de esta ficha didáctica.
- d) Completa la imagen de Caperucita Roja siguiendo el ejemplo y colorea los dibujos considerando la información de la lectura “El cuento más contado”.



Actividad 6. Comunica el mensaje

Lee en orden con apoyo de la numeración y escribe el texto en las líneas de abajo.

<https://pixabay.com/es/vectors/ni%C3%B1o-estudio-libro-infantil-figura-3326960/>

animales 9 de 6 y 20 de 4

muchos 2 de 14 objetos 7 de 18 del 10

museos: 5 e 16 Hay 1 máquinas 15 chocolates. 21

tipos 3 juguetes 19 de 12 incluso 17 y 8

pasado, 11 pinturas, 13



¿Qué aprendí?

<https://pixabay.com/es/illustrations/derecho-equivocado-bot%c3%b3n-1712994/>

Marca tu desempeño con un  en cada uno de los indicadores.

Indicador	Sí	Puedo mejorar	Necesito ayuda
1. Identifico lo que es un museo (actividad 1).			
2. Comparto lo que aprendí de un texto: tipo de texto, opinión, propósito (actividad 2).			
3. Leo palabras e identifico la cantidad de letras que tiene cada una de ellas (actividad 3).			
4. Leo trabalenguas con mis familiares y amigos (actividad 4).			
5. Comparto lo que aprendí de un texto: tipo de texto, opinión, propósito (actividad 5).			
6-. Ordeno un mensaje para leerlo e identifico los objetos que pueden existir en un museo (actividad 6).			

¿Cómo te sentiste al realizar las actividades?



Para aprender más...

Para consultar más información sobre las actividades que se realizan en el museo Trompo Mágico puedes acceder al link:

<http://trompomagico.jalisco.gob.mx/>

Si quieres conocer otros museos que existen en Jalisco puedes consultar el link:

<https://sc.jalisco.gob.mx/patrimonio/1669>

¿Cómo apoyar en las tareas desde casa?

Para seguir trabajando con el dado de la lectura y favorecer la lectura de comprensión, se sugiere revisar los siguientes videos:

https://www.youtube.com/watch?v=Qn7y9_XyNNE

https://www.youtube.com/watch?v=FdKkcWQMr_k

“Juego y aprendo”**Matemáticas****¿Qué voy a aprender?**

- ✓ A calcular diversas cantidades empleando multiplicaciones

**¿Qué necesito?**

Recomendaciones generales:	Materiales:
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se sugiere emplear material concreto para que realicen las actividades. ✓ Es importante que primero hagan los ejercicios y en cada uno de ellos expliquen cómo los resolvieron. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Libro de Matemáticas segundo grado. ✓ Dado ✓ Fichas para avanzar en el juego ✓ Tijeras ✓ Resistol ✓ Computadora, celular, internet (opcional).

**¡Manos a la obra!****Actividad 1-. Turista en el museo**

Anita siguió sacando cuentas de su idea al museo y para que ejerciten el cálculo mental la maestra les dio un juego llamado “Turista en el museo”.

Juega con tus familiares y amigos empleando el tablero que aparece a continuación. Necesitas un dado. Lanza el dado y avanza los puntos que señale; si respondes de manera correcta la pregunta que viene en el tablero, ganarás los puntos que aparecen en la casilla, de lo contrario no avanzarás ni obtendrás los puntos marcados. Gana el primer concursante que llegue de nuevo al punto de salida.

Si la entrada a un museo cuesta \$9. ¿Cuánto pagarán por 9 entradas?

3 puntos

Menciona una costumbre del lugar donde vives

2 puntos

Menciona un juguete de ahora

1 punto

Si la entrada a un museo cuesta \$6. ¿Cuánto pagarán por 7 entradas?

3 puntos

¿Para qué sirven los museos?

2 puntos

Salida

Turista en el museo



Si la entrada a un museo cuesta \$4. ¿Cuánto pagarán por 9 entradas?

3 puntos

Menciona qué es un museo.



1 punto

Menciona un juguete tradicional

2 puntos

Menciona un animal del lugar donde vives

2 puntos

Si la entrada a un museo cuesta \$7. ¿Cuánto pagarán por 8 entradas?

3 puntos

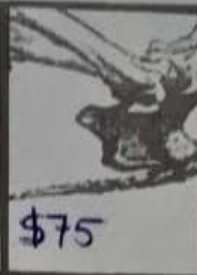


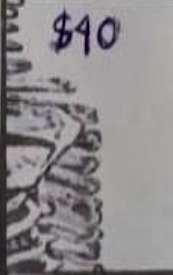

Menciona una tradición del lugar donde vives.

2 puntos

<https://pixabay.com/es/vectors/dinosaurio-extinto-prehist%C3%B3rico-47903/>
<https://pixabay.com/es/vectors/detective-buscando-hombre-b%C3%BAscqueda-1424831/>

Actividad No. 2-. Armando el rompecabezas

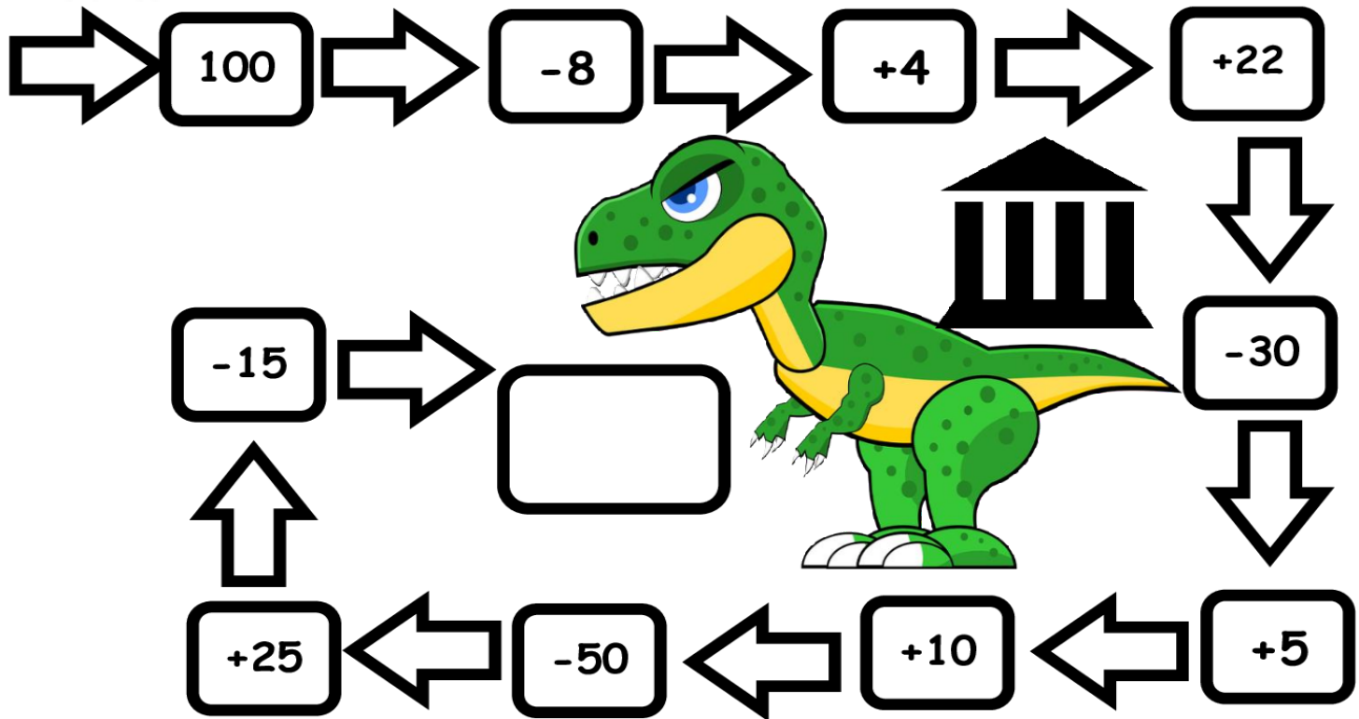
Arma las piezas del rompecabezas según el resultado. Recuerda que cada chocolate cuesta \$5.

1 chocolate	2 chocolates	3 chocolates	4 chocolates	\$5		\$25	
\$5	\$10				\$75		\$65
5 chocolates	6 chocolates	7 chocolates	8 chocolates	\$10		\$55	\$50
					\$20		
9 chocolates	10 chocolates	11 chocolates	12 chocolates	\$40		\$35	\$70
							\$80
13 chocolates	14 chocolates	15 chocolates	16 chocolates	\$30		\$15	\$45
							\$60

Actividad 3-. “Llegando al museo”

<https://pixabay.com/es/illustrations/dibujos-animados-smiley-preguntar-3082809/>

Ayuda a Anita a calcular los días que faltan para construir un museo dentro de su salón y regístralos en el rectángulo.



<https://pixabay.com/es/vectors/!%c3%adnea-de-arte-de-los-ni%c3%b1os-5386523/>

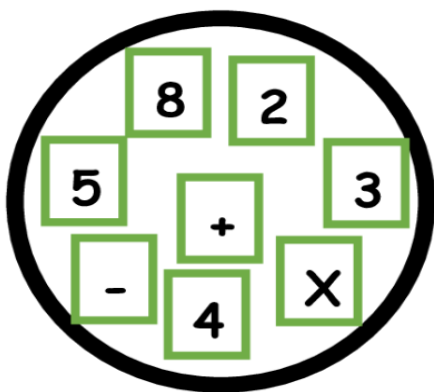
<https://pixabay.com/es/vectors/dinosaurio-jur%c3%a1sico-2024517/>

<https://pixabay.com/es/vectors/icono-museo-templo-1294811/>

Actividad 4-. Resuelvo problemas

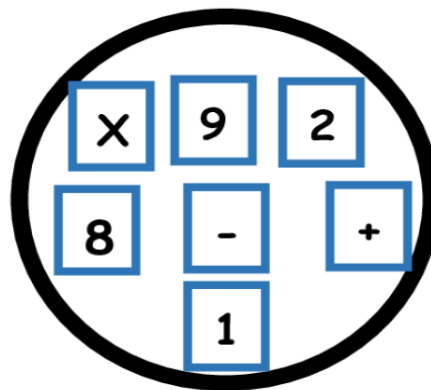
Pinta los recuadros que te permitan resolver cada uno de los problemas y anota el resultado.

Finalmente contesta las [páginas 200](#) y [201](#) de tu libro de texto de Matemáticas.



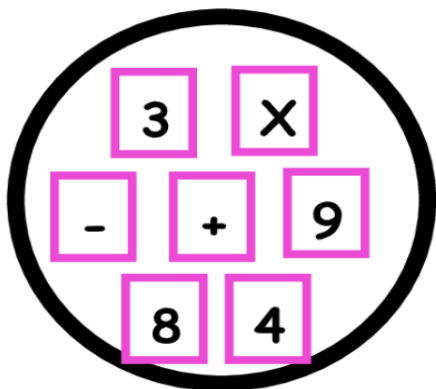
Anita compró 8 boletos para el museo que le costaron \$5 cada uno. ¿Cuánto dinero pagó en total?

Resultado: _____



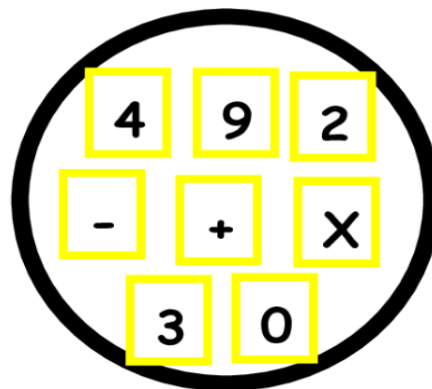
Anita compró 9 boletos para el museo que le costaron \$8 cada uno. ¿Cuánto dinero pagó en total?

Resultado: _____



Anita compró 3 boletos para el museo que le costaron \$9 cada uno. ¿Cuánto dinero pagó en total?

Resultado: _____



Anita compró 2 boletos para el museo que le costaron \$4 cada uno. ¿Cuánto dinero pagó en total?

Resultado: _____

¿Qué aprendí?

Marca con un tu



desempeño en cada uno de los indicadores.

<https://pixabay.com/es/illustrations/like-facebook-3d-redes-sociales-1748813/>

Indicador	Sí	Puedo mejorar	Necesito ayuda
1-.Resuelve problemas empleando multiplicaciones (actividad 1, 2 y 4).			
2-. Resuelve problemas empleando sumas y restas (actividad 3).			

<https://pixabay.com/es/illustrations/like-facebook-3d-redes-sociales-1748813/>

Escribe cómo te sentiste al realizar las actividades.



Para aprender más...

Puedes realizar las actividades con material concreto.

Para que practiques la resolución de problemas multiplicativos juega manera virtual en el link:

<https://view.genial.ly/629ad675543312001ad87203/interactive-content-quiz-marcianitos>



¿Cómo apoyar en las tareas desde casa?

Es indispensable que se emplee material concreto y que se les permita resolver los problemas empleando sus recursos (dibujos, objetos, entre otros).

“Construyendo un museo”

Conocimiento del Medio



¿Qué voy a aprender?

- ✓ A describir cambios y permanencias en los juegos, las actividades recreativas y los sitios donde se realizan.



¿Qué necesito?

Recomendaciones generales:	Materiales:
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realiza las actividades en compañía de tus familiares y amigos para que te diviertas y aprendas jugando. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Libro de Conocimiento del Medio ✓ Cuaderno y Lápiz ✓ Colores ✓ Dado ✓ Tijeras ✓ Celular, computadora, internet (opcional).




¡Manos a la obra!

Actividad No. 1 “Ideas para construir un museo”

- Platica con tus familiares qué objetos encuentran en un museo.
- Lee los temas que vienen en la [página 158](#) de tu libro de Conocimiento del Medio y define los objetos que te gustaría incluir en el museo que elaborarás.
- Juega con tus amigos con el tablero que aparece a continuación. Lancen el dado y avancen las casillas que señala. Gana el primer concursante en llegar a la meta.


A winding path with 19 numbered steps. Step 19 is a yellow hexagon labeled "META". Step 12 is a red yo-yo. Step 10 is a hand holding a sign that says "TOMA TODO". Step 6 shows colorful spinning tops. Step 5 shows an aloe vera plant. A girl with a backpack is at the start, and a yellow arrow labeled "Salida" points towards the path.

19 META


15 

16


17

18 


19

12 


11


10 

9

8 


7

6 

5 

4

3

2 

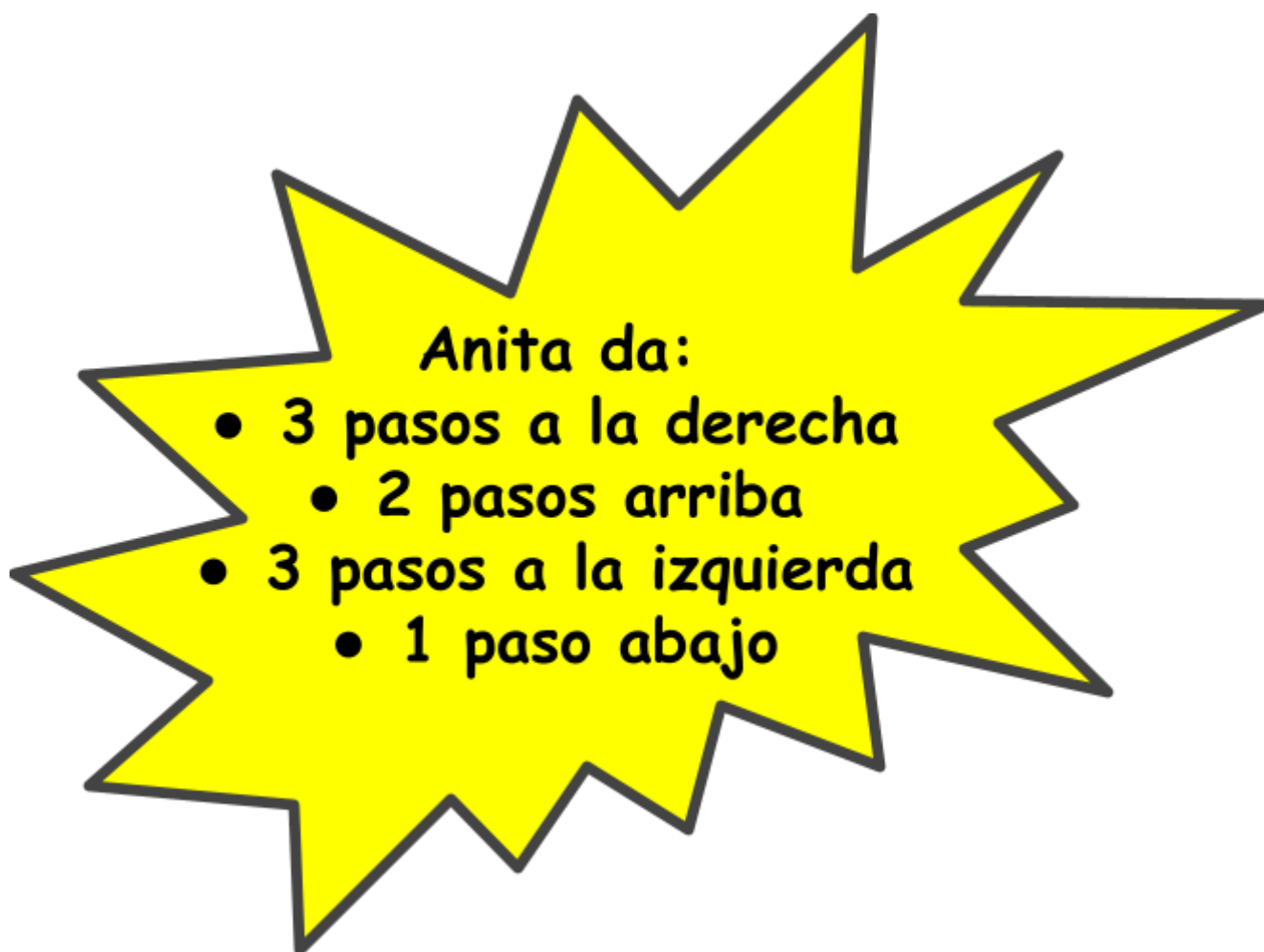
1

Salida

<http://pixabay.com/es/foto/aguardiente-recursos-tiempo-juegos-462231/>
<http://pixabay.com/es/vector/parque-juegos-espaldas-carpas-333645/>
<http://pixabay.com/es/vector/afro-dibujos-de-animales-majada-mano-331281/>
<http://pixabay.com/es/foto/libro-verso-agua-cubos-gelatin-1062/>
<http://pixabay.com/es/vector/finch-habitas-de-oro-de-la-vida-396135-588832/>
<http://pixabay.com/es/vector/terraplen-3039-3039-planta-verde-340737/>
<http://pixabay.com/es/foto/vereda-agua-suculentas-1431316-4123382/>
<http://pixabay.com/es/foto/hojuelas-planta-cactus-4-1431316-2119452/>
<http://pixabay.com/es/foto/hojuelas-planta-cactus-4-1431316-2119452/>
<http://pixabay.com/es/foto/hojuelas-planta-cactus-4-1431316-2119452/>
<http://pixabay.com/es/foto/hojuelas-planta-cactus-4-1431316-2119452/>

Actividad 2-. “Mi museo”

- A) Elige un nombre para tu museo y elabora un croquis que muestre dónde colocarás los objetos (ya sea en el aula o en tu casa).
- B) Completa la [página 159](#) de tu libro de Conocimiento del Medio.
- C) Realiza las siguientes instrucciones en la tabla de abajo para que ayudes a Anita a descubrir qué objeto explicará a los visitantes de su museo y escríbelo en el recuadro.





<https://pixabay.com/es/vectors/3163648/idea-de-arte-de-los-ni%C3%B1os-538023/>
<https://pixabay.com/es/vectors/4816376/ano-instrumento-musical-mazo-32128/>
<https://pixabay.com/es/vectors/1063062/beber-ca%C3%B1a-563093-bolita-156184/>
<https://pixabay.com/es/vectors/1063062/beber-ca%C3%B1a-563093-bolita-156184/>
<https://pixabay.com/es/vectors/1063062/beber-ca%C3%B1a-563093-bolita-156184/>
<https://pixabay.com/es/vectors/1063062/beber-ca%C3%B1a-563093-bolita-156184/>
<https://pixabay.com/es/vectors/1063062/beber-ca%C3%B1a-563093-bolita-156184/>

Anita llega a _____

Actividad 3-. A jugar memorama

- Selecciona un objeto que explicarás a los visitantes de tu museo.
- Identifica qué es y por qué consideras que es importante mostrarlo a los visitantes del museo.
- Completa la actividad "Preparamos y guiamos la visita" que viene en tu libro de Conocimiento del Medio en la [página 160](#).
- Recorta el memorama que aparece a continuación. Los pares se forman con el dibujo y el nombre del objeto.



<https://pixabay.com/es/vectors/yoyo-juego-jugando-cuerda-153545/>
<https://pixabay.com/es/photos/juguetes-madera-trompos-juguete-4620233/>
<https://pixabay.com/es/photos/m%C3%A1rmoles-vidrio-juguete-3070512/>
<https://pixabay.com/es/vectors/cometas-volador-o-to%C3%B1o-viento-152760/>
<https://pixabay.com/es/vectors/cometas-volador-o-to%C3%B1o-viento-152760/>
<https://pixabay.com/es/vectors/coche-coche-de-juguete-juguete-3124617/>



¿Qué

aprendí?

Marca con un



tu desempeño en cada uno de los indicadores.

<https://pixabay.com/es/illustrations/like-facebook-3d-redes-sociales-1748813/>

Indicador	Sí	Puedo mejorar	Necesito ayuda
1. Identifico objetos que se encuentran en un museo (actividad 1).			
2. Sigo indicaciones para llegar a un punto (actividad 2).			
3-. Identifico juguetes tradicionales (actividad 3).			

¿Cómo te sentiste al realizar las actividades?

Para aprender más...



*Realiza el siguiente juego. Para ello entra al link:

<https://wordwall.net/es/resource/33249381>



¿Cómo apoyar en las tareas desde casa?

Platica con tus hijos sobre los juegos que jugabas cuando eras niño y practícalos en familia,

Directorio

Enrique Alfaro Ramírez

Gobernador Constitucional del Estado de Jalisco

Juan Carlos Flores Miramontes

Secretario de Educación del Gobierno del Estado de Jalisco

Pedro Díaz Arias

Subsecretario de Educación Básica

Saúl Alejandro Pinto Aceves

Encargado del Despacho de la Dirección de Educación Primaria

Coordinación fichas didácticas 2º

Laura Alexis Rodríguez Ramírez

Autor

Laura Alexis Rodríguez Ramírez

Corrector de estilo

Patricia Monserrat Ruvalcaba Román

Diseño gráfico

Liliana Villanueva Tavares

Jalisco, Ciclo Escolar 2021-2022

