



Taller de Emprendimiento



EMPRESARIADO

1º, 2º, 3º DE
PRIMARIA

Enrique Alfaro Ramírez
Gobernador del Estado de Jalisco

Juan Carlos Flores Miramontes
Secretario de Educación Jalisco

Pedro Díaz Arias
Subsecretario de Educación Básica

Nadia Soto Chávez
Directora General de Programas Estratégicos

Eduardo Moreno Casillas
Director de Articulación de Programas Estratégicos

José Francisco Pérez Reyes
Director de Alfabetización Digital

Saúl Alejandro Pinto Aceves
Encargado del Despacho de la Dirección de Educación Primaria

Rosa Lorena Solano Cabello y Aurora del Rocío Becerra Ríos
Construcción del contenido de las sesiones

María de los Ángeles Salazar Reveles
Revisión ortográfica

Elia de Guadalupe Toral Velarde
Modificaciones al texto

Diseño de gráficos

Este documento fue elaborado por la Dirección de Alfabetización Digital y validado por la Subsecretaría de Educación Básica.

GOBIERNO DE JALISCO, SECRETARÍA DE EDUCACIÓN

Primera edición
Impreso y hecho en México

Material didáctico de apoyo.

Nota: El uso del género masculino en esta publicación no constituye discriminación; tiene el solo propósito de aligerar el texto cuando la redacción así lo exige.



Índice

- 5 • Presentación
- 6 • Objetivos de Emprendimiento
- 7 • Tabla de Contenidos
- 9 • Introducción
- 9 • Orientaciones para el facilitador
- 9 • Material para el alumno
- 9 • Material para el facilitador

Autoconocimiento y autoestima

- 11 • Sesión 1: Conocimiento de sí mismo
- 14 • Sesión 2: Cualidades, gustos y fortalezas

Conocimiento de sus emociones

- 17 • Sesión 3: Conocimiento de las emociones
- 20 • Sesión 4: Autorregulación de las emociones
- 24 • Sesión 5: Relaciones interpersonales y la influencia de las emociones
- 29 • Sesión 6: Autonomía para emprender acciones

Comprensión del entorno social

- 35 • Sesión 7: Cultura, tradiciones y costumbres de su entorno
- 40 • Sesión 8: Estrategias para la identificación de las características sociales
- 43 • Sesión 9: Proceso para la identificación de problemáticas
- 47 • Sesión 10: Herramientas para la solución de problemáticas
- 51 • Sesión 11: La definición de acciones a partir de ideas

Las tecnologías en la sociedad

- 58 • Sesión 12: Diversas tecnologías y su uso en la sociedad
- 64 • Sesión 13: Uso de tecnologías para la solución de problemas en su entorno

Emprendimiento

- 70 • Sesión 14: Conceptos básicos
- 77 • Sesión 15: Tipos de emprendimiento
- 81 • Sesión 16: Conocimiento de sí mismo
- 87 • Sesión 17: Personalidad del emprendedor
- 91 • Sesión 18: ¿Soy emprendedor? Identificación de características personales

El trabajo en equipo

- 96 • *Sesión 19: Características del trabajo en equipo*
- 102 • *Sesión 20: Objetivos para el trabajo en equipo*
- 106 • *Sesión 21: Identificación de habilidades personales para el trabajo en equipo*
- 111 • *Sesión 22: Tipos de colaboración para el trabajo en equipo*
- 115 • *Sesión 23: Identificación de conflictos en su entorno*
- 121 • *Sesión 24: Estrategias para la solución de conflictos*
- 128 • *Sesión 25: Redes de apoyo en su entorno para solución de conflictos*
- 132 • *Sesión 26: La cultura de la paz para el trabajo en equipo*
- 136 • *Sesión 27: Promoción de la cultura para la paz*

La convivencia

- 140 • *Sesión 28: Conceptos básicos*
- 144 • *Sesión 29: Reglas de convivencia en el entorno*
- 147 • *Sesión 30: Construcción de reglas de convivencia*

Desarrollo de un proyecto emprendedor

- 151 • *Sesión 31: Diseño y presentación de un proyecto emprendedor*

- 155 • **Glosario de conceptos de emprendimiento**
- 158 • **Referencias Bibliográficas**

Presentación

La Dirección de Alfabetización Digital, presenta el Taller de Emprendimiento, dirigido a alumnos de primero, segundo y tercer grado de Educación Primaria, con la finalidad de contribuir en la formación de niños creativos, innovadores y entusiastas, capaces de proponer proyectos de emprendimiento que generen un impacto positivo en su entorno y su persona.

Una característica esencial del emprendedor con este enfoque, es tener conciencia de la problemática social, así como tener la voluntad y la motivación de querer cambiarla.

El emprendimiento social consiste en la satisfacción de una necesidad social o medio ambiental con una proyección a la comunidad.

Entendemos que es la puesta en marcha de un proyecto cuyo objetivo final no es el beneficio económico, sino la creación de valor para la sociedad.

El taller está organizado en 31 sesiones presenciales de una hora semanal, en donde se trabajará con base en el Programa de Educación Primaria 2017 y a los Principios Refundacionales: Formación ciudadana, Calidad de los aprendizajes e Inclusión y equidad.

Los temas tratados son: Autoconocimiento y autoestima, comprensión de mi entorno, emprendimiento, plan de acción, desarrollo de la creatividad, la comunicación efectiva, la convivencia y desarrollo de un proyecto emprendedor.

Partimos del conocimiento y valoración personal para reconocer sus habilidades comunicativas e identificar su contexto, las necesidades de los demás y del mundo que los rodea.

Objetivos de Emprendimiento

Objetivo general:

Fortalecer la formación de niños y adolescentes emprendedores adquiriendo el conocimiento de sí mismo y de su entorno, que les permita identificar diversas situaciones problemáticas personales y sociales, con la finalidad de impulsar proyectos creativos e innovadores que generen un bien común en su persona y en su comunidad, mediante una actitud empática, ética y socialmente responsable.

Objetivo de Primaria:

Fortalece la formación de niños con una personalidad emprendedora, creativa, innovadora y proactiva capaces de proponer proyectos de emprendimiento que generen un impacto positivo en su entorno y su persona al solucionar las problemáticas identificadas para ello; mediante una actitud de responsabilidad y respeto cuando trabaja en equipos colaborativos, así como de análisis ante diversas experiencias personales y sociales para la mejora de sus procesos de solución.

Tabla de Contenidos

Sesión	Nombre de la sesión	Tema
1	Conocimiento de sí mismo	Autoconocimiento y autoestima
2	Cualidades, gustos y fortalezas	Autoconocimiento y autoestima
3	Conocimiento de las emociones	Conocimiento de sus emociones
4	Autorregulación de las emociones	Conocimiento de sus emociones
5	Relaciones interpersonales y la influencia de las emociones	Conocimiento de sus emociones
6	Autonomía para emprender acciones	Conocimiento de sus emociones
7	Cultura, tradiciones y costumbres de su entorno	Comprensión del entorno social
8	Estrategias para la identificación de las características sociales	Comprensión del entorno social
9	Proceso para la identificación de problemáticas	Comprensión del entorno social
10	Herramientas para la solución de problemáticas	Comprensión del entorno social
11	La definición de acciones a partir de ideas	Comprensión del entorno social
12	Diversas tecnologías y su uso en la sociedad	Las tecnologías en la sociedad
13	Uso de tecnologías para la solución de problemas en su entorno	Las tecnologías en la sociedad
14	Conceptos básicos	Emprendimiento
15	Tipos de emprendimiento	Emprendimiento
16	Conocimiento de sí mismo (talentos)	Emprendimiento
17	Personalidad del emprendedor	Emprendimiento
18	¿Soy emprendedor? Identificación de características personales	Emprendimiento
19	Características del trabajo en equipo	El trabajo en equipo
20	Objetivos para el trabajo en equipo	El trabajo en equipo
21	Identificación de habilidades personales para el trabajo en equipo	El trabajo en equipo
22	Tipos de colaboración para el trabajo en equipo	El trabajo en equipo
23	Identificación de conflictos en su entorno	El trabajo en equipo
24	Estrategias para la solución de conflictos	El trabajo en equipo

25	Redes de apoyo en su entorno para solución de conflictos	El trabajo en equipo
26	La cultura de la paz para el trabajo en equipo	El trabajo en equipo
27	Promoción de la cultura para la paz	El trabajo en equipo
28	Conceptos básicos	La convivencia
29	Reglas de convivencia en el entorno	La convivencia
30	Construcción de reglas de convivencia	La convivencia
31	Diseño y presentación de un proyecto emprendedor	Desarrollo de un proyecto emprendedor

Introducción:

Al finalizar el taller, se va a presentar un proyecto con su prototipo dentro de la Feria de Emprendimiento que se llevará a cabo en el centro escolar.

Orientaciones para el facilitador:

Son sugerencias para el desarrollo de las actividades, sin embargo, de acuerdo a las características del grupo, y el contexto de la escuela, tienen la libertad de adaptarlas.

Algunas sesiones cuentan con anexos que apoyan en el proceso de aprendizaje, algunos contienen información complementaria para el facilitador, así como conceptos, los cuales, de acuerdo a las circunstancias y las características de cada grupo, se pueden utilizar como convenga.

En algunos casos se sugiere hacer presentaciones en PowerPoint, pero si no se tiene posibilidad de proyectar, los conceptos podrán adquirírselos por medio de otras actividades.

Material para el alumno (Material permanente durante el taller)	Material para el facilitador (Sugerencias de material permanente)
<ul style="list-style-type: none">• Hojas blancas• Colores• Resistol• Tijeras• Lapicera y lápiz• Sacapuntas y borrador <p>(Se indicará en cada sesión el material extra que se requiera)</p>	<ul style="list-style-type: none">• Laptop• Proyector• Cartulinas• Marcadores de agua• Pintarrón• Marcadores y borrador para pintarrón

Estructura de la situación didáctica

INICIO	DESARROLLO	CIERRE
<ul style="list-style-type: none">• Saludo y bienvenida• Propósito• Presentación del tema	<ul style="list-style-type: none">• Desarrollo de actividades• Elaboración de producto	<ul style="list-style-type: none">• Resolver dudas• Confirmar los aprendizajes adquiridos

SECUENCIA DIDÁCTICA PRIMARIA MENOR

Conocimiento de sí mismo

Componente curricular	<ul style="list-style-type: none"> • Área de desarrollo personal y social • Educación socioemocional 	
Dimensiones socioemocionales	Autoconocimiento	
Habilidades asociadas a las dimensiones socioemocionales	Autoestima	
Propósito de la sesión	<p>Se espera que, al final de la sesión el alumno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifique cualidades personales. 	
Indicadores de logro	Primer grado	Identifica dificultades y pide apoyo a alguien de su confianza.
	Segundo grado	Identifica fortalezas personales que le ayudan a estar en calma, a aprender y a convivir con otros.
	Tercer grado	Reconoce y aprecia sus fortalezas, capacidad de aprender y superar retos.
Material para el facilitador	<ul style="list-style-type: none"> • Pintarrón • Plumones y borrador para pintarrón 	
Material para el alumno	Cartulina o calcomanía para hacer una etiqueta donde los alumnos escriben su cualidad.	

SESIÓN 01

AUTOCONOCIMIENTO Y AUTOESTIMA

Situación didáctica

Inicio 15" Saludo y bienvenida

Propósito de la sesión

Se espera que, al final de la sesión el alumno identifique cualidades personales.

Distintas maneras de saludar

- 1** El facilitador invita a los alumnos a caminar por el aula, pide al grupo que salude a los demás con una palmada, mencionando un aspecto positivo de sí mismo, empezando con la frase “Yo soy...”. Por ejemplo: “Yo soy buen amigo” o “Yo soy alegre”.
- 2** Después pide a los alumnos que sugieran otras maneras de saludar, mencionando con cada una de ellas otro aspecto positivo de sí mismos. (Pueden saludar de distintas maneras: con una palmada, con las rodillas, con los tobillos, con las plantas de los pies, con la frente, con la espalda, con la cadera, etc.).
- 3** Después de cinco minutos, se detiene la actividad, destacando la originalidad de las formas de saludar y la alegría que les provocó esa manera de expresarse.
- 4** Al finalizar la actividad, el facilitador pregunta sobre los aspectos positivos mencionados en el saludo. Escribe estos aspectos en el pintarrón.

Desarrollo 30" Teatro de imágenes

- 1** El facilitador retoma los aspectos positivos que están en el pintarrón y menciona que esos aspectos positivos son cualidades.
 - Enfatiza que las cualidades son características o aspectos positivos de una persona por las cuales resalta.
 - Hace notar a los alumnos que todos tenemos cualidades que nos hacen únicos y especiales, y que reconocerlas en nosotros y en los otros nos ayuda a ser felices y a hacer felices a los demás.
- 2** El facilitador da otros ejemplos de cualidades que haya observado en los alumnos. Por ejemplo: “Carlos siempre ayuda a los demás, entonces, una cualidad de Carlos es ser solidario” o “Una cualidad de Margarita es ser alegre pues siempre está risueña”.

- Menciona que las cualidades nos ayudan y son útiles en el hogar, en la escuela y en los distintos lugares en los que estamos.
- Pregunta ¿Qué utilidad tiene que Carlos sea solidario? ¿Qué utilidad tiene que Margarita sea alegre?

3 El facilitador forma equipos de tres alumnos, y pide que escojan una de las cualidades que están escritas en el pintarrón, para que las representen haciendo una imagen congelada (estatuas).

4 Para finalizar, el facilitador pide a los equipos que observen las imágenes y adivinen de qué cualidades se trata; solicita a cada alumno expresar lo que han representado.



Cierre

Reflexión: Círculo para compartir

1 El facilitador invita a los alumnos a elegir una de las cualidades mencionadas que no tengan y que les gustaría tener. Después les pide que piensen en una acción que puedan llevar a cabo en la casa o en la escuela para desarrollarla, por ejemplo:

Anita puede decir: *“Me gustaría ser colaboradora. Una acción que puedo hacer en mi casa para ser colaboradora es ayudar a mi papá lavando los platos después de comer”*.
O José puede decir: *“Me gustaría ser más afectuoso. Para eso, en mi casa voy a darle a mi mamá un beso cuando no se lo espere y decirle que la quiero”*.

2 Después de que cada alumno elija su cualidad, el facilitador los invita a formar un círculo para que cada uno comparta la cualidad que quiere desarrollar.

El facilitador hace un comentario general que incluya los siguientes aspectos: Resalta las cualidades de sus alumnos. El mensaje que se debe ofrecer es que cada persona es única y especial, que todos debemos aceptar y respetar a los demás, y que, además, todos podemos disfrutar de las cualidades de otras personas.

Explique por qué son importantes las cualidades, destacando todos los aspectos positivos y, en especial, la contribución que cada alumno puede dar a la familia, a la escuela y a la comunidad; dirigir palabras de seguridad informando que cada uno es especial, importante, digno de respeto y de recibir afecto.

3 El facilitador culmina con la entrega de una calcomanía o cartulina recortada en forma de círculo con la frase: *¡Soy muy importante!* Y que cada alumno se va a colocar en el pecho. Mencione a los alumnos que el objetivo de traer la calcomanía durante el día, es recordar que son seres importantes y únicos.

SESIÓN 02

**AUTOCONOCIMIENTO
Y AUTOESTIMA**

SECUENCIA DIDÁCTICA PRIMARIA MENOR

Cualidades, gustos y fortalezas

Área de desarrollo personal social	Educación socioemocional	
Dimensiones socioemocionales	Autoconocimiento	
Habilidades asociadas a las dimensiones socioemocionales	Autoestima	
Propósito de la sesión	Se espera que, al final de la sesión el alumno: <ul style="list-style-type: none"> • Identifique cualidades personales, gustos y fortalezas. 	
Indicadores de logro	Primer grado	Identifica fortalezas para estar en calma, aprender y convivir con otros, e identifica dificultades y pide apoyo cuando lo necesita.
	Segundo grado	Identifica cómo se manifiestan diferentes emociones en el cuerpo, la voz, la capacidad de pensar con claridad y la conducta; analiza sus causas y consecuencias.
	Tercer grado	Utiliza estrategias de toma de perspectiva en situaciones aflictivas para mantener un estado de bienestar.
Material para el facilitador	<ul style="list-style-type: none"> • Tarjetas con diferentes emociones 	
Material para el alumno	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas y lápices 	

Situación didáctica

Inicio 10⁰⁰ Saludo y bienvenida

Propósito de la sesión

Se espera que, al final de la sesión el alumno identifique cualidades personales, gustos y fortalezas.

Sentimientos y emociones

- 1 El facilitador invita a los alumnos a que recuerden el tema que vieron la sesión anterior: Todos tenemos cualidades que nos hacen únicos y especiales, y que reconocerlas en nosotros y en los otros, nos ayuda a ser felices y a hacer felices a los demás.
- 2 *¿Reconocen alguna cualidad de ustedes que es útil en su casa, en la escuela y en los distintos lugares en los que estamos a diario?* El facilitador pide a tres alumnos que compartan las cualidades que reconocen en ellos y cómo han servido.
- 3 Enseguida, el facilitador comenta a los alumnos que es importante conocer sus sentimientos y emociones, y que aprender a afrontarlas de forma adecuada, es necesario para vivir y sentirnos bien con nosotros y las demás personas.

En esta sesión vamos a aprender diferentes sentimientos y emociones, ya que esta diferencia es buena y enriquecedora.

Desarrollo 35⁰⁰ Expresando emociones

- 1 El facilitador entrega a cada alumno una tarjeta con una emoción, por ejemplo: tristeza, alegría, miedo o amor. Otro compañero va a tener la misma emoción; por cada 20 alumnos hay 5 tarjetas con la misma emoción.
- 2 El alumno tiene que expresar la emoción que le ha tocado mediante gestos, y después, encontrar al compañero que tenga la misma emoción. Cuando se encuentren, se ponen en pareja y expresan las emociones juntos.
- 3 Para finalizar, se sientan en círculo y comentan cómo se sintieron haciendo el ejercicio *¿Te ha gustado? ¿Ha sido fácil?* El facilitador les hará preguntas de este tipo.

SESIÓN 02

AUTOCONOCIMIENTO Y AUTOESTIMA



Cierre

Reflexión: Círculo del compartir

- 1 El facilitador invita a los alumnos a elegir una de las cualidades mencionadas que no tengan y que les gustaría tener.
- 2 El facilitador les pide de tarea, que piensen en una acción que pueden llevar a cabo en la casa o en la escuela para desarrollarla y anotarla en su cuaderno para compartirla la siguiente sesión.

SECUENCIA DIDÁCTICA PRIMARIA MENOR

Conocimiento de las emociones

Área del desarrollo personal social	Educación socioemocional	
Dimensiones socioemocionales	Autoconocimiento	
Habilidades asociadas a las dimensiones socioemocionales	Autoestima	
Propósitos de la sesión	<p>Se espera que, al final de la sesión el alumno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifique cualidades personales. • Identifique emociones. • Identifique situaciones en las que se pueden presentar emociones. 	
Indicadores de logro	Primer grado	Identifica fortalezas para estar en calma, aprender y convivir con otros, e identifica dificultades y pide apoyo cuando lo necesita.
	Segundo grado	Identifica cómo se manifiestan diferentes emociones en el cuerpo, la voz, la capacidad de pensar con claridad y la conducta; analiza sus causas y consecuencias.
	Tercer grado	Utiliza estrategias de toma de perspectiva en situaciones aflictivas para mantener un estado de bienestar.
Material para el facilitador	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas blancas • Lápiz • Caja de cartón 	
Material para el alumno	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas blancas • Lápiz 	

SESIÓN 03

CONOCIMIENTO DE
SUS EMOCIONES

Situación didáctica

 **Inicio**
15" Saludo y bienvenida

Propósito de la sesión

Se espera que, al final de la sesión el alumno identifique emociones y situaciones en las que se pueden presentar emociones.

Las emociones

1 Para iniciar, el facilitador les pregunta si recuerdan lo que vieron la sesión anterior. *¿Alguno de ustedes puede recordar el nombre de algunas de las emociones que vimos? Pide que levante la mano el que quiera participar.*

Ahora otros compañeros que quieran participar que me diga: *¿Cómo se sienten el día de hoy?* Y el facilitador identifica las emociones de los alumnos.

2 Para continuar, el facilitador comenta la relación de las emociones con el corazón, así como los pensamientos de la mente.

El corazón y el cuerpo se unen y, por tanto, podemos expresar diferentes emociones a través del cuerpo.

3 El facilitador da un ejemplo de cómo se ven las personas alegres, tristes, enojadas, etc. Y los diferentes estados de ánimo; lo hace de una manera exagerada para que los alumnos logren diferenciar estas expresiones.

Después invita a cuatro compañeros a que las imiten.

4 Cierra la actividad con una reflexión acerca de cómo se reflejan dichas emociones en su cuerpo.

 **Desarrollo**
30" Expresando emociones

1 El facilitador da indicaciones para escribir en papelitos, diferentes situaciones que impliquen expresar emociones y después les pide que los metan a una caja, enseguida, el facilitador toma uno y escenifica la situación. (Si los alumnos aún no saben escribir, el facilitador les pide expresarlas en forma verbal y él las escribe).

2 Para expresar emociones se pueden utilizar el cuerpo y la cara, pero no la voz (haremos ejercicios de mímica).

Cada alumno va a interpretar una situación y el resto tiene que adivinarla. El primero que lo haga es a quién lo toca el turno de escenificar la siguiente.

3 Para finalizar, el facilitador les pide que formen un círculo para hablar sobre las situaciones escenificadas.

Tienen que expresar qué emociones les ha causado esta actividad.

Situaciones:

- Has estado mucho tiempo haciendo tarea y cuando has ido a recogerla, alguien la ha roto.
- Alguien de tu familia está muy enfermo.
- Te quedas solo en casa.
- Vas a viajar con tu madre y padre.



Cierre Círculo del compartir

El facilitador invita a los alumnos a elegir una de las emociones que se mencionaron durante la sesión y que han sentido en algún momento de su vida.

Este ejercicio tiene el objetivo de que el alumno identifique las emociones y en qué momento la ha sentido.

SESIÓN 04

CONOCIMIENTO DE
SUS EMOCIONES

SECUENCIA DIDÁCTICA PRIMARIA MENOR

Autoregulación de las emociones

Componente curricular	Área de desarrollo personal y social Educación socioemocional	
Dimensiones socioemocionales	Autorregulación	
Habilidades asociadas a las dimensiones socioemocionales	Expresión de las propias emociones	
Propósitos de la sesión	Se espera que, al final de la sesión el alumno: <ul style="list-style-type: none"> • Conozca la expresión adecuada de las emociones. 	
Indicadores de logro	Primer grado	Reconoce el efecto de las emociones en su conducta y en sus relaciones con los demás.
	Segundo grado	Identifica las situaciones que le generan emociones aflictivas y no aflictivas, y las comparte con los demás.
	Tercer grado	Identifica cómo el pensamiento puede modificar el comportamiento que genera una emoción.
Material para el facilitador	<ul style="list-style-type: none"> • Una bolsa oscura que se utilizará para poner tanto objetos útiles, como otros considerados basura. • Objetos útiles, por ejemplo: un espejo de mano, juguetes, dulces, fruta, plumones, etc. • Cosas consideradas basura: el envoltorio de un dulce, la cáscara de una fruta, etc. • Un guante de tela o plástico. 	
Orientaciones para el facilitador	Para la próxima sesión, pida a los alumnos que traigan tres o cuatro fotografías de algún evento que les generó una emoción y que para ellos son de suma importancia en sus vidas, en las relaciones interpersonales y la influencia de las emociones.	

Situación didáctica



Inicio

Saludo y bienvenida

Propósito de la sesión

Se espera que, al final de la sesión el alumno conozca la expresión adecuada de las emociones.

La bolsa con sorpresas

- 1 El facilitador comenta a los alumnos que van a continuar conversando sobre las emociones que se generan o se relacionan con ciertos comportamientos.
- 2 El facilitador pide a tres alumnos que compartan lo que les gustó de la sesión anterior y cómo se sintieron identificando sus emociones.
- 3 Después, pide a tres alumnos que salgan del aula y esperen afuera. Asegurándose de que no escuchen lo que va a decir.
- 4 Diga al resto del grupo que observen y que estén atentos a la cara y comentarios que los alumnos hagan al sacar un objeto de una bolsa.
 - Dentro de la bolsa se pondrán juguetes pequeños en buen estado, y cosas consideradas útiles (puede ser un espejo, sacapuntas, lápices, etc.) también agregar juguetes pequeños rotos, el papelito en el que viene envuelto un dulce, una cáscara de naranja, cosas consideradas basura.
 - Se espera que, si el alumno saca algo que le gusta y está en buen estado, ponga cara de alegría, mientras que si saca algo considerada basura ponga cara de decepción.
- 5 El facilitador invita a los alumnos que salieron, a entrar de nuevo al aula y pide que, sin mirar y con una mano enguantada, cada uno saque algo de la bolsa.
- 6 Al finalizar el ejercicio, el facilitador pregunta a cada alumno cómo se sintió con lo que sacó de la bolsa.
- 7 Pregunta al resto del grupo qué caras y qué comentarios hicieron sus compañeros al sacar los objetos.



CONOCIMIENTO DE SUS EMOCIONES

- 1 El facilitador comenta que, así como el objeto que sacaron generó una emoción (retome las que dijeron los alumnos), de la misma manera hay acciones y comportamientos que también generan emociones.
- 2 El facilitador marca dos columnas en el pintarrón. En la columna izquierda escribe las siguientes acciones: regañar, ignorar, corregir, dar cariño y motivar.
- 3 Divida en cinco o diez grupos a sus alumnos, dependiendo del número. Cada grupo va a responder, mediante la técnica: Teatro de imágenes, a las siguientes preguntas:
 - **Grupo 1 y 2:** ¿Qué comportamientos tiene una persona que **regaña**?
¿Qué emociones generan esos comportamientos?
 - **Grupo 3 y 4:** ¿Qué comportamientos tiene una persona que **ignora**?
¿Qué emociones generan esos comportamientos?
 - **Grupo 5 y 6:** ¿Qué comportamientos tiene una persona que **corrige**?
¿Qué emociones generan esos comportamientos?
 - **Grupo 7 y 8:** ¿Qué comportamientos tiene una persona que **da cariño**?
¿Qué emociones generan esos comportamientos?
 - **Grupo 9 y 10:** ¿Qué comportamientos tiene una persona que **motiva**?
¿Qué emociones generan esos comportamientos?

Nota: si para corregir, los alumnos solo mencionan comportamientos y/o emociones negativas, pregúnteles por situaciones en las que los comportamientos y/o emociones sean positivas. Por ejemplo: cuando estoy aprendiendo a montar en bicicleta (situación), alguien me explica con paciencia por qué me equivoqué (comportamiento) o me siento contenta y agradecida porque me enseñaron cómo hacerlo correctamente (emoción).

- 4 A medida que sus alumnos dramaticen sus respuestas, pida a los demás nombrar los comportamientos o emociones que observa y los anota al lado derecho de las acciones de acuerdo con las respuestas.



Cierre

Reflexión: Expresando emociones - Casos

1 El facilitador escribe en la columna del lado derecho del pintarrón los pasos de una expresión adecuada de emociones y un ejemplo así:

- Decir cómo nos sentimos comenzando por “Yo me siento”.
- Decir con qué conductas del otro me siento así, utilizando la palabra “Cuando”.
- Cerrar la situación buscando una solución, haciendo una sugerencia, buscando una explicación, etc., con “Me gustaría”.
- Ejemplo: “Yo me siento triste cuando te digo que quiero hablar contigo y tú no me pones atención”. Me gustaría que cuando quisiera hablar contigo, te tomaras el tiempo para escucharme.

2 El facilitador lee las siguientes situaciones en que pueden darse las acciones y comportamientos trabajados e invita a sus alumnos a imaginar cómo se siente la persona y a expresar en voz alta y en forma adecuada, las emociones que puedan surgir.

- **Situación 1.** Luis no tendió su cama. La mamá de Luis lo regaña diciendo: “Luis, ¿es que tú no entiendes? ¿Por qué tengo que decirte todos los días que tiendas la cama? Debes hacerlo sin que yo te lo diga”.
- **Situación 2.** Una profesora acaba de explicar algo y Ana María, una estudiante, levanta la mano. La profesora no la mira ni la tiene en cuenta para saber qué quiere, es decir, la ignora.
- **Situación 3.** Pablo se cae, se golpea la rodilla y se pone a llorar. El tío de Pablo le muestra cariño, diciéndole: “Si estás llorando así es porque te debe de doler mucho. Muéstrame la rodilla para ver si le echamos algo que te calme el dolor”.

3 Si algún alumno quiere proponer una situación, anímalo a que lo haga.

4 Otras preguntas que pueden apoyar la reflexión pueden ser:
Cuando una maestra muestra cariño a sus estudiantes, ¿cómo se pueden sentir?

SESIÓN 05

CONOCIMIENTO DE
SUS EMOCIONES

SECUENCIA DIDÁCTICA PRIMARIA MENOR

Relaciones interpersonales y la influencia de las emociones

Área de desarrollo personal social	Educación socioemocional	
Dimensiones socioemocionales	Autorregulación	
Habilidades asociadas a las dimensiones socioemocionales	Expresión de emociones	
Propósitos de la sesión	<p>Se espera que, al final de la sesión el alumno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifique situaciones en las cuales se presentan las emociones. • Practique la adecuada expresión de las emociones. 	
Indicadores de logro	Primer grado	Reconoce el efecto de las emociones en su conducta y en sus relaciones con los demás.
	Segundo grado	Identifica las situaciones que le generan emociones aflitivas y no aflitivas, y las comparte con los demás.
	Tercer grado	Identifica cómo el pensamiento puede modificar el comportamiento que genera una emoción.
Material para el facilitador	<ul style="list-style-type: none"> • Anexo 1 Lámina de personajes • Anexo 2 Lámina de escenarios • Anexo 3 Lámina de situación/problema 	
Material para el alumno	Diferentes fotografías de algún evento que les generó una emoción positiva a los alumnos, solicitadas la sesión anterior.	
Orientaciones para el facilitador	<p>Se sugiere al facilitador poner música tranquila mientras realizan el ejercicio de la selección de fotografías para expresar emociones que le generan.</p> <p>A los alumnos les suele costar mucho expresar sus emociones, por lo que el facilitador juega un papel imprescindible haciendo preguntas, escuchándolos, etc.</p>	

Situación didáctica



Inicio

Saludo y bienvenida

Propósito de la sesión

Se espera que, al final de la sesión el alumno conozca la expresión adecuada de las emociones.

Cuéntame un cuento

El facilitador les dice a los alumnos que deben sentirse libres para expresar lo que piensan.

- 1 Para lograr que los alumnos sientan esta libertad, se sugiere iniciar con la siguiente actividad: “*Cuéntame un cuento*”.
- 2 El facilitador muestra las láminas con imágenes de los anexos 1, 2 y 3.
- 3 Estas láminas contienen seis imágenes que muestran un personaje, un problema y un escenario.
- 4 El facilitador invita a los alumnos a que elijan un elemento de cada lámina y con esto tienen que armar una historia, indicando un inicio, un después y un final, estos tres tiempos van a facilitar el ejercicio.
- 5 El facilitador da un breve ejemplo del ejercicio, en donde resalta cómo se siente el personaje de la historia, qué sentimientos presenta durante el desarrollo del problema y cómo lo soluciona.

Destaca la importancia del escenario donde se desarrolla el problema y enfatiza lo importante que fue para el personaje platicar, pedir ayuda o actuar ante este problema.

Ejemplo de historia:

Un niño (*personaje*)

Se encontraba en el bosque de noche (*escenario*)

Y quería dormir (*situación o problema*)

¿Cómo se sentía el personaje? *Tenía sueño y miedo por estar lejos de casa.*

¿Qué sentimientos presentaba durante el desarrollo del problema? *Temor.*

¿Cómo lo solucionó? *Respiró profundo y recordó que estaba de campamento con papá, entonces buscó a su papá en la casa de campaña y le platicó lo que le pasaba, papá lo abrazó e invitó a dormir con él.*

SESIÓN 05

CONOCIMIENTO DE SUS EMOCIONES

6 Al finalizar el ejemplo, el facilitador da tiempo para que el resto del grupo comience a elaborar su historia.

7 El facilitador pide al grupo presentar tres historias y modera la historia con estas preguntas. *¿Cómo se sentía el personaje? ¿Qué sentimientos presentaba durante el desarrollo del problema? ¿Cómo lo solucionó?*

Después el facilitador explica a los alumnos que ser capaces de expresar de una manera adecuada lo que piensan y sienten es un buen ejercicio para lograr una buena convivencia.

Desarrollo 25' Fotografías del recuerdo

1 Enseguida, el facilitador coloca las fotografías que pidió a los alumnos la sesión anterior, encima de algunas mesas del aula a modo de exposición.

2 Cada alumno tiene que elegir una fotografía (algunos pueden escoger la misma). Cada uno de ellos va a explicar la razón de su elección y expresar que emoción les generó. Al final todos aplauden.

Cierre 10' Identificando situaciones que generan emociones

Para concluir la sesión, el facilitador guía al grupo a reflexionar sobre la importancia de identificar situaciones que les generan diferentes emociones, y los motiva a practicar de una forma adecuada sus emociones.



1



2



3



4



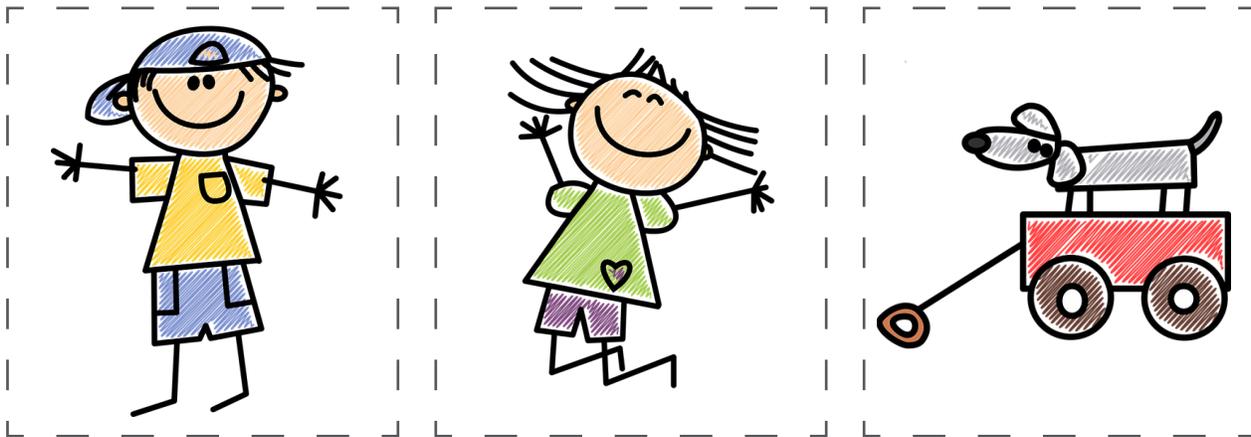
5



6



7



8



9



10



11



12



13

Autonomía para emprender acciones

Componente curricular	Área de desarrollo personal y social Educación socioemocional	
Dimensiones socioemocionales	Autorregulación	
Habilidades asociadas a las dimensiones socioemocionales	Autogeneración de emociones para el bienestar	
Propósitos de la sesión	<p>Se espera que, al final de la sesión el alumno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conozca sus emociones. • Acepte sus emociones. • Exprese adecuadamente sus emociones. • Reconozca su autonomía. 	
Indicadores de logro	Primer grado	Identifica las emociones que lo hacen sentir bien.
	Segundo grado	Reconoce el sentido del humor como una estrategia para reducir la tensión.
	Tercer grado	Emplea técnicas de atención y regulación de impulsos para regresar a un estado de bienestar ante una situación aflictiva.
Material para el facilitador	<ul style="list-style-type: none"> • Anexo 1: Semáforo de las emociones impreso o proyectar la imagen. • Un frijol por cada alumno (o cualquier semilla similar). • Dos coches o carritos de cualquier material, (pueden ser dibujos o imágenes realizadas por el facilitador en el pintarrón). 	
Material para el alumno	<ul style="list-style-type: none"> • Lápices o colores de diez centímetros. 	

SESIÓN 06

CONOCIMIENTO DE SUS EMOCIONES

Orientaciones para el facilitador

Para tomar en cuenta durante la sesión.

Las emociones aparecen antes de la sensación consciente; es una reacción orgánica acompañada de cambios físicos. Son de origen innato y su respuesta va acompañada o está influenciada por nuestras experiencias, generalmente aparecen de manera **brusca y son pasajeras**.

Ira: También la conocemos como rabia, enojo, resentimiento, furia o irritabilidad.

Aversión: Se conoce también como asco o repulsión. Dentro de las interacciones sociales ocurre cuando nos alejamos de alguien o alguna situación ya que nos produce desagrado.

Tristeza: Relacionada con la pena, soledad o pesimismo.

Sorpresa: Emoción que provoca sobresalto, asombro o desconcierto por una situación o acontecimiento.

Alegría: También expresada con euforia, gratificación, y da una sensación de bienestar y seguridad.

Por otra parte, pero estrechamente relacionados con las emociones, están los sentimientos. Estos son el resultado o consecuencia de las emociones.

Técnica del semáforo de las emociones:

- Primero estamos que echamos fuego por la boca **-color rojo-** y nos invita a calmarnos, respirando profundamente.
- Luego estamos en una etapa intermedia **-el color amarillo-** en la que el semáforo nos pide que reflexionemos, *¿Qué podrías haber hecho diferente en esa situación? ¿Qué habría pasado?*
- Finalmente, entramos en la etapa del enfriamiento, ya estamos calmados **-color verde-** y es el momento de hablar, de pasar a la acción y de actuar según las conclusiones que hayamos sacado.

Situación didáctica

Inicio



Saludo y bienvenida

Propósito de la sesión

Se espera que, al final de la sesión el alumno:

- Conozca sus emociones.
- Acepte sus emociones.
- Exprese adecuadamente sus emociones.
- Reconozca su autonomía.

Carrera de frijoles

El facilitador le pregunta si recuerdan lo que se trabajó la sesión anterior, y en forma voluntaria participan tres alumnos.

Orienta las preguntas para que respondan si ya logran identificar con mayor facilidad sus emociones, y si han logrado expresar de forma adecuada sus emociones.

Después, invita a los alumnos a jugar carreras de frijoles.

- 1 Cada alumno debe de tener en sus manos un frijol y un lápiz o lápiz de color de tamaño aproximado de diez centímetros.
- 2 El facilitador traza con gis/tiza un circuito en el salón o patio de recreo de unos cinco metros aproximadamente, puede tener rectas, curvas o desniveles. Marcando un inicio y un final de la carrera.
- 3 El facilitador indica el objetivo del juego.
 - El objetivo del juego es que el frijol recorra el circuito en el menor tiempo, comenzando de la salida y llegando a la meta.
 - La única forma en que los alumnos pueden mover su frijol es empujándolo con su lápiz, si el frijol saliera del circuito, el alumno toma el frijol y comienza desde el último lugar donde se encontraba en el circuito.
 - Gana el primer alumno que hace llegar su frijol a la meta.

Nota: En la carrera de los frijoles es una actividad de motricidad fina, los alumnos pueden mostrar un poco de dificultad, pero gracias a este esfuerzo van a descubrir emociones y sentimientos que trabajaremos durante el desarrollo de la actividad.

- 4 Cuando dichas emociones y sentimientos se presenten, el facilitador lo comenta de manera sana, regula y menciona que en la siguiente etapa de la actividad los trabajaremos.

SESIÓN 06

CONOCIMIENTO DE SUS EMOCIONES

- 5 Se pueden llevar a cabo dos o tres carreras según el tiempo nos lo permita, pero si es importante que todos los alumnos la realicen.



Desarrollo

Diferencia entre emociones y sentimientos

1 Conocer y reconocer las emociones (lo pasajero)

- El facilitador invita a los alumnos a hacer un recuento de quiénes ganaron la carrera de los frijoles, a quién le costó poco o mucho trabajo realizar la actividad, y, por último, resalta las emociones que se presentaron en dicha actividad (puede apoyarse de la lista de emociones que están en el apartado de orientaciones de esta sesión).
- El facilitador anota en el pintarrón las emociones que se presentaron (se reservan estas anotaciones para el siguiente paso).
- El facilitador hace especial énfasis en que la actividad de la carrera de frijoles fue un evento pasajero y con ello, llega a la reflexión de que lo experimentado en dicha actividad es una emoción.

2 Aceptar las emociones

- El facilitador explica a sus alumnos el concepto de aceptar, ya que es un concepto amplio, en esta ocasión cuando hablamos de aceptar no nos referimos a aceptar un mal comportamiento ni una mala reacción hacia una emoción, sino aceptar que el niño está sintiendo cierta emoción. ¿Cómo lograrlo?
- Apoyándose de las emociones que están presentes en el pintarrón, el facilitador da un ejemplo de una emoción y cómo esta emoción se manifiesta (físicamente) y sus consecuencias (sociales) al no manifestarse correctamente y al manifestar incorrectamente.
- Por ejemplo, la frustración. Si la manejamos correctamente, esta nos ayuda a mejorar, ya que si me siento frustrado y esto me da el impulso a mejorar mis técnicas para llegar a ser mejor (ejemplo: cómo empujar mi frijol para que llegue más lejos, o cómo darle la dirección correcta).
- Por último, retoma los conceptos. Aceptar que me siento frustrado es importante porque esto me ayuda a trabajar en dicha emoción. Es correcto aceptar mis emociones, lo que es incorrecto es manifestarlas de manera negativa.

3 Manifestación de las emociones

- Para enseñar a los alumnos la correcta manifestación de los sentimientos es necesario mostrar límites.
- El facilitador se apoya de las emociones presentadas en el pintarrón y hace

un pequeño ejercicio de lo que es permitido cuando se presenta dicha emoción y lo que no, para que sirva como referencia a sus alumnos.

- **Nota:** Los límites deben estar discutidos y acordados por ambos lados, tanto por los alumnos y el facilitador, pero lo más importante es que los alumnos entiendan que una emoción es pasajera.
- El facilitador debe resaltar que la constante comunicación será el mejor aliado para esta actividad.
- *¿Y cómo lograr este gran paso?* El facilitador invita a los alumnos a conocer la técnica del semáforo de las emociones.



Cierre

Semáforo de las emociones

El facilitador comienza narrando la historia de dos coches que se encuentran en un cruce de caminos, uno de ellos no respeta el semáforo en rojo y se pasa, por tal motivo choca con el coche número dos que estaba en semáforo verde.

- 1 El facilitador invita a sus alumnos a desarrollar esta escena, que pasa en un choque, pueden presentarse heridos, etc.
- 2 Con esta escena, el facilitador invita a sus alumnos a la reflexión de cómo un momento “pasajero” como lo son dos coches en un cruce de caminos, si es manejado de la manera incorrecta puede tener muchas consecuencias negativas, como lo son heridos y gastos en la reparación de los coches, etc.
- 3 Asimismo, puede pasar si nosotros no manejamos correctamente nuestras emociones, por ejemplo, alguien que esté enojado pase el límite entre lo permitido y no permitido, y por esta emoción golpee a alguien. Invitarlos a la reflexión.
- 4 *¿Y cómo podemos manejar adecuadamente nuestras emociones?* Pues apoyándonos de la técnica del semáforo.
- 5 El facilitador muestra a los alumnos la imagen del semáforo de las emociones, explica las etapas y colores de dicho semáforo y de qué trata esta técnica (se puede apoyar de las indicaciones contenidas en el apartado de orientaciones para el facilitador de esta sesión).
- 6 El facilitador indica a los alumnos una emoción y hacen en su cuaderno el ejercicio del semáforo de las emociones.
- 7 Los alumnos comparten al resto de la clase.

SESIÓN 06

CONOCIMIENTO DE SUS EMOCIONES

- 8 Para finalizar, el facilitador hace la reflexión más importante de la sesión: cuando nosotros conocemos y aceptamos nuestras emociones, sabemos la manera correcta de expresarlas entonces tenemos la **autonomía para emprender acciones**.

Anexo: Semáforo de las emociones

LUZ ROJA

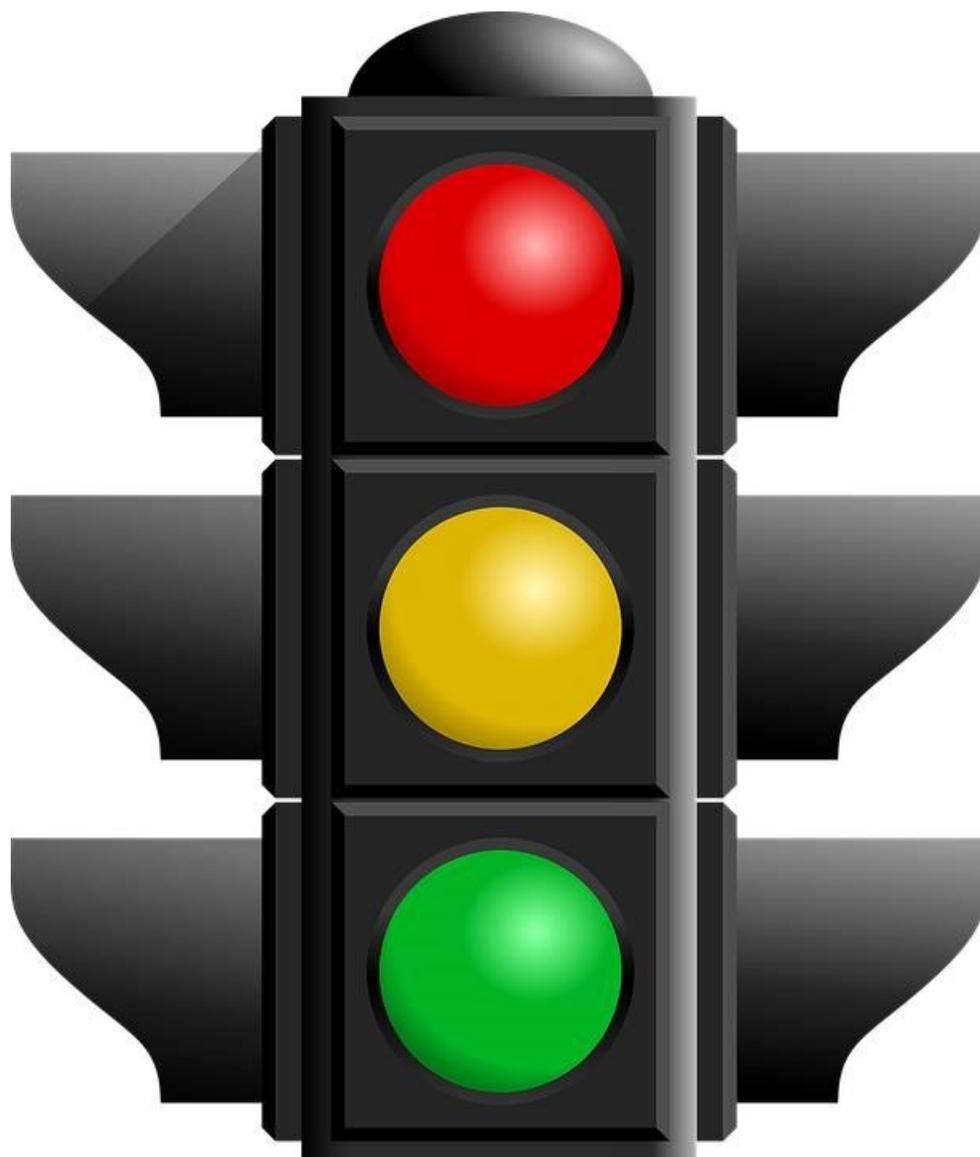
ALTO: Tranquilízate y piensa antes de actuar

LUZ AMARILLA

ANALIZA: Piensa soluciones y sus consecuencias.

LUZ VERDE

ACTÚA: Pon el práctica la mejor solución.



Cultura, tradiciones y costumbres de su entorno

Componente curricular	Área de desarrollo personal y social Educación socioemocional	
Dimensiones socioemocionales	Empatía	
Habilidades asociadas a las dimensiones socioemocionales	Reconocimiento de prejuicios asociados a la diversidad.	
Propósitos de la sesión	<p>Se espera que, al final de la sesión el alumno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conozca sus tradiciones. • Reconozca que ser diferentes nos enriquece como sociedad. 	
Indicadores de logro	Primer grado	Se identifica como parte de la diversidad cultural, describe sus propias características y nombra lo que no le gusta de otros.
	Segundo grado	Reconoce y nombra aspectos que tiene en común con otras personas distintas a él.
	Tercer grado	Compara las semejanzas y diferencias propias y de otros: físicas, de personalidad, edad, género, gustos, ideas, costumbres, lugares de procedencia, situación socioeconómica.
Material para el facilitador	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes o elementos ligadas a tradiciones que se practican en la región, pueden ser fotos, zarape, música, etc. (vienen algunos ejemplos en el Anexo 1 Diferentes tradiciones) • Información sobre cada tradición. 	
Material para el alumno	<ul style="list-style-type: none"> • Cartulinas • Plumones 	

SESIÓN 07

COMPRENSIÓN DEL
ENTORNO SOCIAL

Situación didáctica



Inicio

Saludo y bienvenida

Propósito de la sesión

Se espera que, al final de la sesión el alumno:

- Conozca sus tradiciones.
- Reconozca que ser diferentes nos enriquece como sociedad.

Organizando presentaciones

1 El facilitador comienza indagando sobre la palabra tradición, pidiendo a los alumnos de manera voluntaria exponer lo que saben sobre el tema.

Después el facilitador les informa a los alumnos que se llama “tradición” al conjunto de ideas, actividades, usos o costumbres que se comunican, se transmiten o se mantienen de generación en generación. Por ejemplo, en mi familia es tradición celebrar juntos la Navidad.

2 Después, el facilitador invita a los alumnos a que identifiquen qué tradiciones se practican en sus casas y dialoguen sobre tradiciones y costumbres propias de la región de donde viven o investigando sobre tradiciones existentes en otras regiones o países.

3 Enseguida, el facilitador muestra imágenes o elementos ligadas a la tradición que identifican **Anexo 1** Diferentes tradiciones.

4 El facilitador entrega a los alumnos información de las tradiciones para trabajar en equipos. Los alumnos desarrollan el tema en cartulinas para que cada equipo lo presente ante los demás.



Desarrollo

Presentaciones

1 Los alumnos presentan las cartulinas con la información de las tradiciones.

2 Después de cada presentación, se permite hacer preguntas para retroalimentar.

3 El facilitador pregunta a los alumnos qué fue lo que aprendieron de la presentación.



Cierre

Reflexión: Ejemplos de las redes de apoyo

1 El facilitador resalta cómo el ser todos distintos nos enseña y enriquece, y destaca la importancia de conocer y respetar las tradiciones de cada persona, familia, región, ciudad y país.

Recalca lo positivo e importante de que existan distintas regiones, grupos, países... con sus tradiciones, de las cuales podemos aprender y conocer mejor el mundo en que vivimos.

2 El facilitador realiza las siguientes preguntas:

- ¿Cómo pueden enseñar a otros niños a valorar tradiciones diferentes a las propias?
- ¿Qué tradiciones existen en la escuela?
- ¿Qué tradiciones existen en nuestra familia?
- ¿Qué tradiciones les gustaría iniciar en sus familias, en la escuela o con los amigos?

3 Para finalizar el facilitador invita a reflexionar, que todos somos iguales y que las tradiciones y culturas enriquecen al mundo.

El ejemplo más claro y delicioso es la comida, como la mezcla de ingredientes y tradiciones nos dan la oportunidad de comer algo rico, variado y delicioso.

SESIÓN 07

COMPRENSIÓN DEL
ENTORNO SOCIAL

Anexo: Diferentes tradiciones



14



15



16



17



18



19



20

SESIÓN 08

COMPRENSIÓN DEL
ENTORNO SOCIAL

SECUENCIA DIDÁCTICA PRIMARIA MENOR

Estrategias para la identificación de las características sociales

Componente curricular	Área de desarrollo personal y social Educación socioemocional	
Dimensiones socioemocionales	Empatía	
Habilidades asociadas a las dimensiones socioemocionales	Sensibilidad hacia personas y grupos que sufren exclusión o discriminación.	
Propósitos de la sesión	Se espera que, al final de la sesión el alumno: <ul style="list-style-type: none"> • Reconozca que ser diferentes, nos enriquece como sociedad. 	
Indicadores de logro	Primer grado	Identifica situaciones en las que se ha sentido excluido o maltratado y cuando ha participado en situaciones que han hecho sentir mal a alguien más.
	Segundo grado	Reconoce que las personas experimentan malestar o dolor emocional en situaciones de maltrato, discriminación o exclusión.
	Tercer grado	Identifica grupos de personas que han sido susceptibles de discriminación y maltrato y analiza las consecuencias de este hecho.
Material para el facilitador	<ul style="list-style-type: none"> • Plumones 	
Material para el alumno	<ul style="list-style-type: none"> • Una cartulina • Plumones • Lápices de colores 	

Situación didáctica



Inicio

15" Saludo y bienvenida

Propósito de la sesión

Se espera que, al final de la sesión el alumno reconozca que ser diferentes, nos enriquece como sociedad.

Para iniciar el facilitador recuerda el tema que se trabajó la sesión anterior, pidiendo de forma voluntaria responder a las siguientes preguntas: *¿Recuerdan lo que son las tradiciones?* Mencionen tres tradiciones que se celebran en la comunidad donde viven. *¿Qué importancia tiene conocer e identificar esas tradiciones?* El facilitador concluye mencionando que esas tradiciones nos dan identidad.

Mapeo

1 El facilitador pide a los alumnos que mencionen cuántas naciones o países conocen, solicitando levantar la mano quienes desean participar.

Pone como ejemplo, su propio país, México, China, Estados Unidos, Alemania, Australia, etc. Si así lo desea, puede escribir los nombres de los países mencionados en el pintarrón.

2 Después, solicita mencionar algunas de las características de los habitantes de esos países: *¿Qué idioma hablan?, ¿qué más saben de esos países?, ¿qué comidas tienen?, ¿podrían decir de qué país es originaria la pizza?*

3 Es importante asegúrese que los alumnos también hablen de su propio país.



Desarrollo

30" Dibujo colectivo

1 El facilitador invita a los alumnos a preparar entre todos, un dibujo de su comunidad en una cartulina, para cuya labor deben mencionar a los personajes que viven ahí (tendero, oficinista, alcalde, maestro, doctor, etc.)

2 Conforme los alumnos vayan mencionando a los personajes, el facilitador completa el dibujo en la cartulina, haciendo notar la variedad y diversidad de personas.

No debe preocuparse el facilitador si no dibuja bien, basta con que los personajes estén sugeridos. Puede incluir casas, edificios, calles, etc.

3 A un lado del dibujo, el facilitador puede escribir palabras clave que sus alumnos comprendan, por ejemplo: alto, pequeño, anciana, persona con silla de ruedas, originario de (escribir lugar de procedencia), etc.

4 A partir del dibujo realizado de la comunidad, el facilitador hace las siguientes preguntas:

- *¿Será que todas esas personas se relacionan entre sí? ¿Cómo lo hacen?*
- *¿Por qué todas las personas son valiosas para una comunidad?*

5 Para concluir, el facilitador comenta cómo las personas de la misma comunidad, siendo diferentes, se relacionan, se apoyan y se ayudan las unas a las otras, y cómo contribuyen recíprocamente para solucionar problemas comunes.



Cierre
15" Reflexión: En el lugar del otro

1 El facilitador pide a los alumnos dar su opinión sobre lo que harían o sentirían si estuvieran en el lugar de uno de los personajes.

Es decir, tomando como referencia el mapeo y el dibujo, solicite que reflexionen sobre lo que harían si tuvieran que movilizarse en silla de ruedas o si no hablaran el idioma del país o si fueran hombres (en el caso de las niñas) o mujeres (en el caso de los niños).

2 Enseguida, el facilitador puede hacer una reflexión en la que destaque que todos somos diferentes, que cada característica nos hace personas únicas y especiales, y que esto contribuye a una comunidad.

3 Para concluir, el facilitador invita a los alumnos a reflexionar sobre qué haríamos sin la existencia de uno de estos personajes como lo son médicos, maestros, bomberos, etc.

SECUENCIA DIDÁCTICA PRIMARIA MENOR

Proceso para la identificación de problemáticas

Componente curricular	Área de desarrollo personal y social Educación socioemocional	
Dimensiones socioemocionales	Autonomía	
Habilidades asociadas a las dimensiones socioemocionales	Identificación de necesidades y búsqueda de soluciones.	
Propósitos de la sesión	Se espera que, al final de la sesión el alumno: <ul style="list-style-type: none"> • Identifique situaciones donde se presentan conflictos y/o problemáticas. 	
Indicadores de logro	Primer grado	Reconoce lo que ya puede hacer por sí mismo que antes no podía, y reconoce en los demás, aspectos que le gustaría desarrollar.
	Segundo grado	Identifica actividades en las que necesita ayuda y que desearía hacer por sí mismo.
	Tercer grado	Contribuye a proponer soluciones a través de normas sociales y de convivencia.
Material para el facilitador	Para la realización de la dinámica: “Camino de obstáculos” , se requiere: <ul style="list-style-type: none"> • Ocho botellas de agua de plástico (pueden ser recicladas). • Ocho sillas o mesabancos. • Cinco cajas de cartón. • Bolsas de papel rellenas de objetos para hacerlas pesadas. • Diez pañuelos o paliacates para vendar los ojos. • Tener el aula despejada o patio de recreo. 	
Material para el alumno	<ul style="list-style-type: none"> • Lápiz • Cuaderno 	

Orientaciones para el facilitador

Se sugiere que para la dinámica “Camino de obstáculos” se trabaje en el patio de la escuela, en el aula vacía o en el salón de usos múltiples y tener todos los materiales disponibles.

La dinámica “Camino con obstáculos” tiene como objetivo, simular una situación problemática y a través de esta vivencia invitar a los alumnos a reflexionar acerca de cómo identificar los problemas ante diversas circunstancias. Durante el desarrollo de la dinámica el facilitador toma nota de las emociones que los alumnos presentaron.

Situación didáctica



Inicio

Saludo y bienvenida

Propósito de la sesión

Se espera que, al final de la sesión el alumno, identifique situaciones donde se presentan conflictos y/o problemáticas.

Camino con obstáculos

- 1 El facilitador prepara la pista de obstáculos colocando los elementos (cajas, sillas, botellas de agua, bolsas, etc.) puntualmente por el aula o salón sin que quede una ruta clara de un extremo del aula al otro.
- 2 El facilitador divide al grupo en parejas.
- 3 El facilitador explica a los alumnos el objetivo del juego y sus reglas.
 - El objetivo que tiene cada pareja es cruzar el aula de un extremo a otro sin tocar las minas. Si tocan las minas automáticamente pierden.
 - Un miembro de la pareja va a llevar los ojos vendados.
 - El otro tiene que guiar verbalmente a su compañero sin tocarlo.
 - Gana la pareja que llegue al otro lado del aula en menor tiempo.
- 4 El facilitador pide a todas las parejas realicen el ejercicio. Si quieren hacerlo más emocionante, dígalos que pasen todos al mismo tiempo por el camino de los obstáculos, ya que así es más difícil comunicarse.

5 El facilitador invita a los alumnos a formar un círculo para reflexionar acerca de la actividad, resaltando el objetivo de esta y apoyándose de las siguientes preguntas:

- ¿Recuerdan el objetivo de la dinámica?
- ¿Qué problemas se presentaron en el recorrido?
- ¿Cómo podemos solucionar dichas problemáticas?

6 El facilitador puede guiar a los alumnos a que detecten la problemática de la comunicación, el vendaje de los ojos del compañero y los obstáculos de la pista.

7 Para finalizar, el facilitador menciona que el primer paso para resolver un problema o conflicto es detectar o identificar cuál es el problema.



15'

Desarrollo

Respira profundo

1 El facilitador invita al grupo a permanecer en círculo para el desarrollo de la siguiente actividad.

2 El facilitador comienza resaltando las emociones que nos producen sensaciones positivas que se presentaron en la actividad pasada como; alegría, diversión, entusiasmo, comunicación, compañerismo, etc.

3 Continúa con las emociones que nos afectan en forma negativa como; enojo, frustración, miedo, etc.

4 El facilitador invita a los alumnos a reflexionar acerca de cómo las emociones pueden ayudar o afectar ante las problemáticas. Dando un ejemplo de cómo algunos tomaron los obstáculos de forma divertida y otros se frustraron ante ellos.

5 El facilitador menciona que no es malo que se presenten las emociones, que es válido sentir, pero lo que no es válido expresarlas de forma negativa. Para ello, invita a los alumnos a realizar ejercicios de respiración.

6 El facilitador les pide a los alumnos que tomen una postura tranquila y cómoda. Pueden estar sentados en sus sillas, o en el suelo, según el tamaño del aula.

- El silencio es fundamental en la realización del ejercicio.
- El facilitador les pide que se den cuenta de su respiración: Darnos cuenta de cómo entra el aire en nuestro interior y cómo sale.

- Poco a poco les pide que introduzcan el aire por su nariz y tranquilamente lo expulsen por la boca. Una vez conseguido esto, el facilitador comienza a contar para darle un ritmo adecuado a este proceso.
- Los alumnos toman aire mientras el facilitador cuenta “uno, dos, tres”.
- Luego los alumnos mantienen la respiración mientras el facilitador cuenta hasta cuatro.
- Y finalmente expulsan el aire mientras el facilitador cuenta hasta tres.
- Es conveniente repetir el proceso unas cuantas veces durante unos cinco minutos.

7 El facilitador cierra la actividad explicando la importancia de la regulación de las emociones, apoyándose del siguiente texto:

El objetivo de la regulación de las emociones es que nos ayuden a conseguir nuestro bienestar. Es aprender a hacer frente a las consecuencias, para ello, tenemos que saber cuáles son las emociones que nos dañan y las que nos hacen bien. El control de la respiración facilita la oxigenación y el ritmo del corazón, por tanto, esta técnica es un elemento fundamental en la relajación.

 **Cierre**
15" Yo puedo

- 1** El facilitador invita a los alumnos a identificar una actividad que aún no puedan realizar por sí solos.
- 2** Ya identificada la situación o actividad, pide a los alumnos que la escriban en su cuaderno.
- 3** Ahora, el facilitador invita a los alumnos a respirar profundo para encontrar con calma una solución a nuestro problema. Es hora de escribir la solución en el cuaderno.
- 4** Puede dar el ejemplo de amarrarse los zapatos (problema). Practicar todos los días (solución).
- 5** Para terminar, el facilitador menciona que el primer paso para resolver un problema o conflicto, es detectar o identificar cuál es el problema.

SECUENCIA DIDÁCTICA PRIMARIA MENOR

Herramientas para la solución de problemáticas

Componente curricular	Área de desarrollo personal y social Educación socioemocional	
Dimensiones socioemocionales	Colaboración	
Habilidades asociadas a las dimensiones socioemocionales	Resolución de conflictos	
Propósitos de la sesión	Se espera que, al final de la sesión el alumno: <ul style="list-style-type: none"> • Conozca herramientas para la solución de problemas. 	
Indicadores de logro	Primer grado	Escucha las necesidades de sus compañeros cuando se presenta un conflicto.
	Segundo grado	Establece un diálogo con apoyo de un adulto con el propósito de llegar a un acuerdo o solución.
	Tercer grado	Reflexiona acerca de actitudes y comportamientos que conllevan a una situación conciliadora o conflictiva.
Material para el facilitador	Anexo 1 Material de apoyo. 3 imágenes, una que muestre una escena donde hay un conflicto. Otra donde represente una reconciliación y la tercera que sea neutra que no represente ni conflicto, ni reconciliación.	
Material para el alumno	<ul style="list-style-type: none"> • Lápiz • Cuaderno 	

SESIÓN 10

COMPRENSIÓN DEL ENTORNO SOCIAL

Orientaciones para el facilitador

El facilitador puede explicar, que tener conflictos no es el problema, sino la manera en la que se resuelven.

Por ejemplo: para resolverlos hay enfrentamientos verbales y las personas se gritan o insultan, o cuando hay enfrentamientos físicos y las personas se golpean o se hacen daño.

En el **Anexo 1** Material de apoyo. Se encuentran tres imágenes para hacer el ejercicio de inicio. Pero, también pueden ser recortes de revistas, dibujos realizados por el facilitador o impresos de la computadora:

Una donde se muestren escenas que representen un conflicto (la gente no se habla, ponen mala cara en lugar de hablar, discuten sobre algo en lo que no están de acuerdo, parece que están gritando, etc.)

Otra donde refleje la conciliación (personas dándose las manos en señal de acuerdo, personas dialogando y sonriendo como asintiendo lo que dicen las demás, etc.)

Y finalmente otra donde sea neutra (personas comiendo, caminando, paseando en bicicleta, etc.)



Inicio Saludo y bienvenida

Propósito de la sesión

Se espera que, al final de la sesión el alumno, conozca herramientas para la solución de problemas.

Lluvia de ideas con imágenes

1 El facilitador muestra simultáneamente a los alumnos, tres fotografías o dibujos diferentes (pueden ser recortes de revistas). Una de ellas, debe expresar una clara imagen de conflicto; otra, una imagen de conciliación; y la última, una imagen completamente neutra. Si lo desea, puede utilizar las que se le ofrecen en el **Anexo 1** Material de apoyo.

2 El facilitador pide a sus alumnos indicar qué refleja cada una de esas imágenes, en qué se parecen y en qué se diferencian. Puede agregar preguntas como:

- ¿Cuál de estas fotografías refleja un conflicto?
- ¿Qué es un conflicto?
- ¿Por qué creen que existen los conflictos?

 **Desarrollo**
Agrupamiento

- 1 El facilitador pega en el centro del pintarrón la fotografía o el dibujo identificado por los estudiantes como “conflicto”.
- 2 Después, solicita a sus alumnos caracterizar o detallar qué tipo de conflicto representa la fotografía. Tratándose de una imagen sin contexto, deje que los alumnos imaginen y propongan una determinada situación hipotética.
- 3 El facilitador pregunta a sus alumnos cómo saben en qué situación se produce un conflicto (por ejemplo: hay gritos, la gente no se habla, se ponen mala cara en lugar de hablar, discuten sobre algo en lo que no están de acuerdo, etc.) El facilitador escribe alrededor de la imagen las palabras que caracterizan el conflicto, según lo que indiquen los alumnos.
- 4 Enseguida, el facilitador determina el concepto de “conflicto” como una situación en la que dos o más personas piensan, sienten o actúan de forma opuesta o tienen intereses opuestos, y requieren llegar a una solución.
- 5 El facilitador pide a sus alumnos, identificar las posibles causas de ese conflicto: *¿qué o quiénes lo provocaron?, ¿por qué se produjo el conflicto?, etc.*
- 6 Para terminar, puede hacer una recapitulación de todas las ideas y pedir a sus alumnos que agreguen comentarios.

 **Cierre**
Reflexión: Discusión grupal

- 1 El facilitador pregunta a los alumnos, qué conflictos pueden tener con un compañero de clase, con un amigo del vecindario, con primos o hermanos, etc. Por ejemplo: Juan tiene un conflicto con su hermano porque este no le presta el balón cuando Juan quiere jugar.
- 2 Luego, el facilitador pregunta cómo se buscan normalmente las maneras para resolver esos conflictos y, entre ellas, cuáles son adecuadas (por ejemplo: hablando) o cuáles son inadecuadas (por ejemplo: golpeando al otro).
- 3 El facilitador invita a los alumnos a usar formas adecuadas para resolver los conflictos en lugar de agrandarlos.

SESIÓN 10

ANEXO



21



22



23

SECUENCIA DIDÁCTICA PRIMARIA MENOR

La definición de acciones a partir de ideas

Componente curricular	Área de desarrollo personal y social Educación socioemocional	
Dimensiones socioemocionales	Autonomía	
Habilidades asociadas a las dimensiones socioemocionales	Iniciativa personal	
Propósitos de la sesión	Se espera que, al final de la sesión el alumno: <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolle un plan de acción. 	
Indicadores de logro	Primer grado	Reconoce responsabilidades y acciones que le ayudan a valerse por sí mismo.
	Segundo grado	Practica hábitos para fortalecer su capacidad de valerse por sí mismo en el ámbito personal, social y escolar.
	Tercer grado	Reconoce y practica hábitos para fortalecer su capacidad para valerse por sí mismo en diferentes ámbitos.
Material para el facilitador	<ul style="list-style-type: none"> • Anexo 1 Martina no quiere hacer sus deberes. • Anexo 2 Elaboremos un plan. • Pelota, paliacate, botella, lo que tenga a la mano el facilitador, para realizar la dinámica, En mi mochila llevo. 	
Material para el alumno	<ul style="list-style-type: none"> • Lápiz • Colores • Cuaderno 	

Orientaciones para el facilitador

Se realiza la dinámica “**En mi mochila llevo**”, basado en el juego Roba quesos.

Para la dinámica “**Elaboremos un plan**” se puede realizar otro plan para casa, involucrando a padres y madres.

Se puede utilizar este ejercicio para fijar algunas normas de clase, nombrando responsables semanales. Algunas de las normas pueden ser las siguientes:

- Borrar el pintarrón
- Limpiar el borrador
- Subir y bajar las sillas
- Cuidar el libro de clase

Situación didáctica

 **Inicio**
20” Saludo y bienvenida

Propósito de la sesión

Se espera que, al final de la sesión el alumno desarrolle un plan de acción.

En mi mochila llevo

- 1** El facilitador divide al grupo en dos o más equipos con el mismo número de integrantes.
- 2** Los equipos se colocan a una misma distancia de un objeto (pelota, paliacate, botella, lo que tenga a la mano el facilitador, etc.), pero formados en línea (como formando una estrella, si son varios equipos).
- 3** El facilitador pide al grupo, cerrar los ojos e imaginar que se encuentran en su cama, despertando un día lunes antes de ir a la escuela, que toman su mochila y la encuentran vacía, de repente se dan cuenta que ese objeto que está al centro del salón (entre los equipos), es parte de su mochila, entonces necesita recuperarlo para no llegar tarde a la escuela *¿Cómo recuperarlo?*

4 Los últimos alumnos, los que están al final de la fila de cada equipo, salen corriendo cuando el facilitador les indica la frase clave: **En mi mochila llevo...** los alumnos salen dando la vuelta por atrás de todos los equipos, realizando un circuito hacia la derecha.

Cuando los alumnos lleguen otra vez a su equipo, tiene que pasar por debajo de las piernas de su equipo con pecho tierra, tomar el objeto y quedándose enfrente de su equipo, así dando la oportunidad para que otro alumno salga a recuperar otro objeto. Así sucesivamente tendrán que pasar los demás.

5 Para finalizar, el facilitador invita a los alumnos a reflexionar sobre la importancia de los buenos hábitos, al tener ordenadas y cuidadas nuestras cosas.

- a. *¿Qué pasa cuando hacemos las cosas de último momento? ¿Cómo podemos evitar esta situación?*
- b. *¿Qué otras actividades tenemos que realizar antes de ir a la escuela? Comer, lavar los dientes, ponerse el uniforme, tareas, etc.*
- c. *¿Qué pasaría si preparamos todo desde un día antes?*
- d. *¿Qué pasaría si nos levantamos un poco más temprano?*
- e. *El facilitador menciona que los buenos hábitos, como ordenar sus cosas, marcan de manera positiva su vida.*
- f. *Es importante que los alumnos se den cuenta de que, llevando a cabo un plan de trabajo, pueden conseguir sus objetivos.*

- Ser capaz de hacer una organización del trabajo.
- Darse cuenta de los beneficios del trabajo.
- Darse cuenta de que el trabajo puede hacerse individualmente o en grupo.



Desarrollo

20" **Martina no quiere hacer sus deberes**

1 El facilitador regresa a los alumnos a sus lugares para la siguiente actividad.

2 El facilitador lee el cuento: "Martina no quiere hacer sus deberes" que está en el **Anexo 1**.

3 El facilitador invita a los alumnos a la reflexión, sobre responsabilidades, hábitos y aportaciones que ayudan a mejorar nuestra vida.

4 Los alumnos contestan estas preguntas en su libreta de manera individual:

- a. *¿Cuál era la responsabilidad de Martina?*
- b. *¿Qué hábitos practicaba Martina? Buenos y malos.*
- c. *¿Cuál fue la solución que dio Martina para poder ir a jugar al parque?*

- d. ¿Esta solución funcionó?
- e. ¿Cómo solucionarías este problema?

- 5 El facilitador invita a dos alumnos a compartir sus respuestas y genera discusión con el resto del grupo para aportar a la actividad.
- 6 Por último, el facilitador cierra la actividad invitando a los alumnos a generar buenos hábitos y ser responsables.

Cierre Elaboremos un plan

- 1 El facilitador les habla a los alumnos de la importancia de organizar el trabajo y de las actitudes que favorecen a ello.
- 2 El facilitador invita a los alumnos a realizar un plan (Anexo 2 Elaboremos un plan) donde van a escribir cuándo realizar una serie de actividades.
- 3 El facilitador pregunta a los alumnos qué actividades diarias les parecen adecuadas para evitar lo que se presentó en la primera actividad de esta sesión (En mi mochila llevo) y las escribe en el pintarrón. Se sugiere mencionar las actividades que a continuación se presentan:
 - Preparar uniforme del día siguiente (deportes o gala).
 - Lavarse los dientes.
 - Preparar la mochila.
 - Revisar su desayuno o lonche para el día siguiente.
- 4 Una vez escritas las actividades que podemos realizar, vamos hacer el plan de la semana.
- 5 Para ello, escribimos en qué lugar y horario se pueden hacer las actividades que hemos dicho.
- 6 Cada alumno escribe en una hoja las actividades pactadas. Conviene comenzar sin poner demasiadas cosas.
- 7 Después, todos los alumnos pegan esta hoja en su recámara, y al final del día confirman si han cumplido con los quehaceres.
- 8 El facilitador invita a la reflexión: Cuando generamos buenos hábitos de cuidado y orden, la vida es más fácil. (Recordando el ejemplo de ir a la escuela).

Anexo: Martina no quiere hacer los deberes²⁴

Martina y Cristina son dos hermanas gemelas. Las dos tienen los mismos gustos y aficiones: comer macarrones, el color naranja, los animales, jugar al fútbol... Solo se diferencian en una cosa: Martina detesta hacer los deberes. Las dos saben que, si hacen cada día pronto sus tareas, podrán ir a jugar al parque que se encuentra frente a su casa.

Después de comer, Cristina abre su mochila, saca los libros y las pinturas de colores y se sienta en su mesa tranquilamente a hacer todos los ejercicios. Aunque a veces las matemáticas le cuesten un poco, ella pone su empeño y resuelve pronto sus tareas. Sabe que, de esta forma, podrá ir a jugar al parque. Una vez que termina sus deberes se siente contenta y feliz. Ya ha cumplido por hoy, así que cierra los libros y va a coger su pelota para ir al parque a disfrutar con sus amigos.

Pero con Martina la historia es totalmente diferente. Al igual que su hermana, abre la mochila y saca sus libros, se sienta cómodamente, pero en lugar de empezar a hacer los deberes, la niña comienza a jugar y a entretenerse con la más mínima oportunidad. Le aburren los deberes. Le apetece mucho ir al parque, pero no quiere hacer antes las tareas escolares. Sus padres le recuerdan cada día que si no las hace no saldrá de casa y mucho menos irá al parque. Lo primero son los deberes. Martina no soporta escuchar esto, ella solo quiere ir a jugar.

Después de escuchar varias veces las advertencias de sus papás, la pequeña comienza a oír las risas y voces de los niños jugando en el parque y la rabia se apodera de ella. En ese momento, al igual que todos los días, Martina comienza a llorar, a gritar y patear con todas sus fuerzas para conseguir su objetivo. Los deberes no están hechos así que sus padres dejan que llore el tiempo que necesite hasta que comprenda que con perretas y llantos no conseguirá absolutamente nada. Como siempre, entre lágrimas y protestas termina los deberes a última hora, cuando su hermana ya vuelve de retirada del parque.

- Si hubieras hecho los deberes pronto, te lo hubieses pasado de maravilla en el parque- le repetía constantemente su hermana.

A diario la escena se repetía y Martina se quedaba en casa llorando desconsoladamente mientras que su hermana disfruta jugando con los demás niños en el parque. Pero un día, sus abuelos les habían regalado un balón nuevo, nada menos que ¡un balón de reglamento! Las hermanas estaban como locas de contentas, no podían pensar en otra cosa que no fuese en ir a estrenarlo al parque junto con sus amigos.

Ese día Martina tenía que ir al parque como fuera, cuánto antes mejor para

aprovechar al máximo la luz del día. Vio cómo su hermana comenzaba a hacer los deberes, así que pensó que lo más rápido para todos era hacerlos ella también. Sacó sus libros y el lápiz y concentrada como nunca, logró acabar sus tareas casi a la vez que su hermana.



¡Martina ha hecho genial los deberes! Decían todos en casa aquella tarde. La pequeña se sentía orgullosa, por fin nadie la reñía, no acababa llorando y lo más importante, podría ir al parque a estrenar el balón.

Desde entonces la niña comprendió que hay tiempo para todo si se sabe aprovechar y que de nada le servía enfadarse y armar tales perretas, pues lo único que conseguía era enfadar a sus padres y quedarse en casa. Martina aprendió una buena lección.

Anexo: Elaboremos un plan

De esta manera se van integrando estos hábitos en el día a día, generando satisfacción al cumplir las metas planeadas.

Organización	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes

SESIÓN 12

LAS TECNOLOGÍAS
EN LA SOCIEDAD

SECUENCIA DIDÁCTICA PRIMARIA MENOR

Diversas tecnologías y su uso en la sociedad

Componente curricular	Área de desarrollo personal y social Educación socioemocional	
Dimensiones socioemocionales	Autonomía	
Habilidades asociadas a las dimensiones socioemocionales	Identificación de necesidades y búsqueda de soluciones.	
Propósitos de la sesión	Se espera que, al final de la sesión el alumno: <ul style="list-style-type: none"> • Reconozca la importancia de las tecnologías y su aportación a la sociedad. 	
Indicadores de logro	Primer grado	Reconoce lo que ya puede hacer por sí mismo que antes no podía, y reconoce en los demás, aspectos que le gustaría desarrollar.
	Segundo grado	Identifica actividades en las que necesita ayuda y que desearía hacer por sí mismo.
	Tercer grado	Contribuye a proponer soluciones a través de normas sociales y de convivencia.
Material para el facilitador	<ul style="list-style-type: none"> • Anexo 1 Historia de la rueda • Anexo 2 Historia del internet • Anexo 2 Escenarios 	
Material para el alumno	<ul style="list-style-type: none"> • Cartulinas • Colores • Cinta 	

Orientaciones para el facilitador

Durante el desarrollo de la dinámica: Figuras humanas, se sugiere al facilitador observar los siguientes puntos:

- Identificar quiénes asumen el liderazgo y a quiénes se les otorga el mismo.
- Analizar cómo fluye la comunicación en el grupo.
- Observar la interacción grupal cuando deben cumplir con un objetivo.

Situación didáctica



Inicio

Saludo y bienvenida

Propósito de la sesión

Se espera que, al final de la sesión el alumno reconozca la importancia de las tecnologías y su aportación a la sociedad.

Figuras humanas

- 1 El facilitador propone al grupo, un juego en el que todos los alumnos deben participar activamente. Para ello, es necesario que formen un gran círculo tomados de la mano, el facilitador les explica que no pueden separarse.
- 2 Los alumnos deben ir cumpliendo la consigna que el facilitador dice en voz alta, la misma debe cumplirse en un plazo de 10 segundos (el facilitador cuenta en voz alta del 10 al 0).

Por ejemplo y a modo de prueba, decirles que formen el número 8 (dependiendo del número de alumnos del grupo) en menos de 10 segundos.

- 3 Con esta prueba el grupo queda dividido en equipos, los cuales permanecen así hasta el final de esta actividad.
- 4 El facilitador poco a poco debe dar consignas más difíciles de resolver, como por ejemplo, formar cada equipo figuras geométricas (cuadrado, triángulo, círculo, etc.) siempre tomados de las manos. El equipo que se suelte de las manos, pierde turno.

- Al finalizar la actividad, el facilitador pide a los alumnos analizar el desarrollo de dicha dinámica, resaltando y felicitando a quienes asumieron el liderazgo, al equipo que mostró mejor comunicación en el grupo y al equipo que logró cumplir mayor número de veces el objetivo.



Desarrollo

La rueda

- El facilitador recuerda las figuras geométricas que formaron los equipos en la dinámica anterior, resaltando entre ellas el círculo.
- ¿Y por qué el círculo?* Porque vamos a hablar de su utilidad en la humanidad y cómo este invento revolucionó al mundo.
- El facilitador presenta a los alumnos la Historia de la rueda (**Anexo 1**).
- El facilitador invita a los alumnos a reflexionar sobre qué sería del mundo moderno sin la rueda.
- El facilitador divide al grupo en equipos y proporciona la Historia del Internet (**Anexo 2**).
- El facilitador les pide a los alumnos leer la Historia del Internet y dibujar en una cartulina, cuál es el uso favorito que le dan a este invento.
- Los alumnos presentan su dibujo al resto del grupo.
- Para finalizar, el facilitador realiza un análisis de la importancia de estos inventos y algunos otros.



Análisis: un día sin luz eléctrica

La rueda

- El facilitador invita a que los alumnos a que imaginen qué sería de la vida diaria sin electricidad.
- Muestra los escenarios (**Anexo 3**) e invita a los alumnos a imaginar que pasaría en dichos lugares.
- Los alumnos realizan el análisis.
- Al finalizar, el facilitador realiza un análisis de la importancia de este invento y cuán importante es que lo cuidemos.

Anexo: Historia de la rueda ²⁵



26

Es uno de los **inventos de la humanidad más famosos**. Los vestigios más antiguos de esta maravilla de la ingeniería datan del año 3.500 A. de C. y fueron hallados en la antigua Mesopotamia.

La rueda tiene un **papel fundamental en nuestro desarrollo** y no podemos entender el mundo sin ella. Nos facilita el transporte y permite la fabricación de todo tipo de mecanismos para el funcionamiento de maquinaria. Sin ella, la industrialización no se habría producido.

Anexo: Historia del internet ²⁷



28

La historia de Internet empezó a fraguarse en la década de 1950 en varios laboratorios informáticos de Estados Unidos, Reino Unido y Francia, y la World Wide Web, uno de sus servicios más utilizados, nació en 1990.

Internet ha supuesto una **revolución en muchos sentidos**. Supone una democratización del conocimiento todavía mayor que la imprenta, ya que permite que cualquier persona en cualquier parte del mundo acceda a todo el saber de la humanidad.

SESIÓN 12

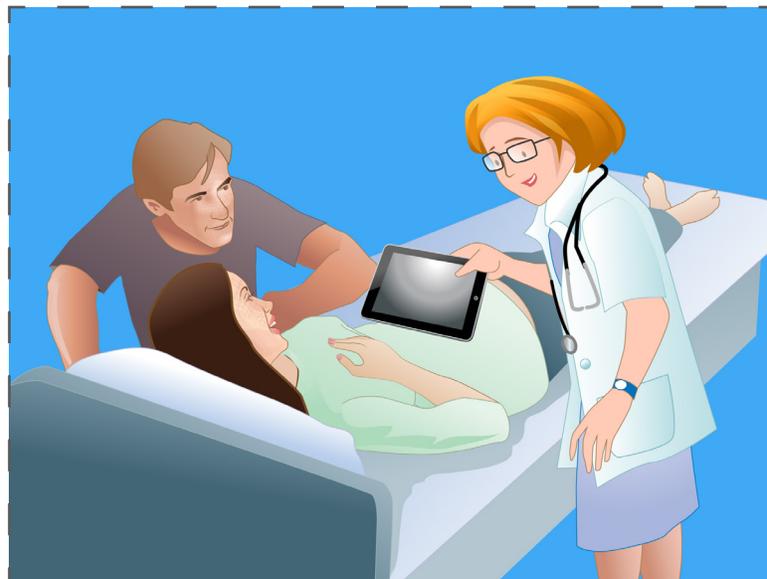
LAS TECNOLOGÍAS
EN LA SOCIEDAD



29



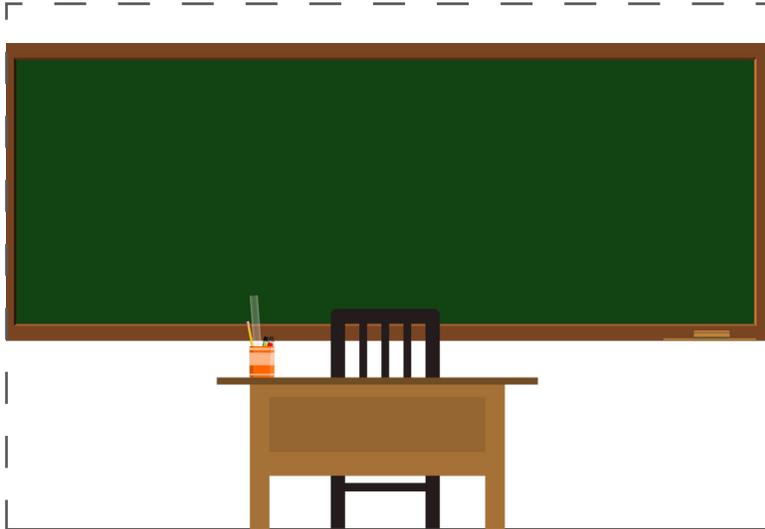
30



31

SESIÓN 12

LAS TECNOLOGÍAS EN LA SOCIEDAD



32



33



34

SESIÓN 13

LAS TECNOLOGÍAS
EN LA SOCIEDAD

SECUENCIA DIDÁCTICA PRIMARIA MENOR

Uso de tecnologías para la solución de problemas en su entorno

Componente curricular	Área de desarrollo personal y social Educación socioemocional	
Dimensiones socioemocionales	Colaboración	
Habilidades asociadas a las dimensiones socioemocionales	Interdependencia	
Propósitos de la sesión	Se espera que, al final de la sesión el alumno: <ul style="list-style-type: none"> • Reconozca la importancia de la tecnología en la resolución de problemas. 	
Indicadores de logro	Primer grado	Reconoce la importancia de ayudarse los unos a los otros.
	Segundo grado	Identifica la manera en que cada uno contribuye positivamente a la consecución de una meta común.
	Tercer grado	Corresponde de manera solidaria a la ayuda y aportaciones que recibe de los demás.
Material para el facilitador	<ul style="list-style-type: none"> • Anexo 1 Historia del correo • Anexo 2 Código abuelito • Anexo 3 Telégrafo 	
Material para el alumno	<ul style="list-style-type: none"> • Una cartulina por equipo • Marcadores 	

Orientaciones para el facilitador

La dinámica del teléfono descompuesto, posibilita trabajar sobre los siguientes temas: escucha activa, interacción, prejuicios, comunicación.

Se sugiere realizarla al aire libre, para interferir un poco en el mensaje.

Con esta actividad, los alumnos pueden advertir que *“lo que una persona dice no tiene por qué ser lo que otra persona entienda”*.

En toda transmisión de mensajes existen factores que pueden distorsionar el contenido del mensaje.

Situación didáctica



Inicio

15^º Saludo y bienvenida

Propósito de la sesión

Se espera que, al final de la sesión el alumno reconozca la importancia de la tecnología en la resolución de problemas.

Teléfono descompuesto

- 1 El facilitador indica al grupo que se sienten formando un gran círculo.
- 2 El facilitador entrega a un alumno un papel con un mensaje, solo puede leerlo dicha persona.
- 3 El alumno que lee el mensaje, es el primer eslabón de la cadena, el juego consiste en transmitir de boca en boca dicho mensaje.
- 4 El alumno que lee el mensaje se lo dice en voz baja y al oído a quien esté a su derecha.
- 5 Ese segundo alumno le transmite al siguiente lo que ha escuchado, y así sucesivamente hasta llegar al último alumno.

SESIÓN 13

LAS TECNOLOGÍAS EN LA SOCIEDAD

- 7 El último alumno revela en voz alta lo que ha escuchado y el primer alumno lee en voz alta, el mensaje inicial.
- 8 El facilitador invita a la reflexión y debate.
 - a. Es muy probable que el mensaje del último alumno no sea el mismo que el del mensaje inicial *¿Por qué crees que se distorsionó el mensaje?, ¿qué pudo haber sucedido si la actividad era sencilla?*
 - b. Se puede ir haciendo verificaciones de qué mensaje recibe cada alumno, y comprobar cómo se fue distorsionando.

Se recomienda repetir la actividad un par de veces según el tiempo lo permita, ya que dicha actividad puede variar en tiempo según el número de alumnos.

Desarrollo 30' Código abuelito

- 1 El facilitador repasa el objetivo de la dinámica del Teléfono descompuesto.
- 2 Pregunta a sus alumnos *¿Qué pasó cuando se presentaron las distorsiones del mensaje?*
- 3 Hacer consciente que el mensaje que se transmite puede ser interpretado de manera diferente y entender que es importante checar con el interlocutor la información transmitida.
- 4 El facilitador contextualiza un poco sobre la comunicación escrita, como en la antigüedad se llevaba a cabo por diversos medios (**Anexo 1 Historia del correo**).
- 5 El facilitador invita a los alumnos a conocer un código secreto (**Anexo 2 Código abuelito**).
- 6 El facilitador proporciona cinco palabras para que los alumnos practiquen el código abuelito; comunicación, soñar, crecer, superar, libertad (o las que considere pertinentes que ayuden o aporten a la actividad).
- 7 Para finalizar, el facilitador invita a reflexionar sobre cómo ante un problema (interferencia de correo) se encuentra una solución (código secreto), y así para cada problema, la tecnología nos aporta soluciones que a continuación conoceremos ante el problema de la comunicación.

**Cierre****15'** Telégrafo, teléfono e Internet (Comunicaciones)

- 1** El facilitador divide al grupo en dos equipos para trabajar.
- 2** El facilitador proporciona a un equipo la información del telégrafo, y a otro equipo la información del correo, así como una cartulina y marcadores.
- 3** El facilitador pide a los alumnos que lean la lámina de la tecnología de comunicación que le tocó a cada equipo, y plasmen la historia de cada uno de ellos, así como mencionar qué problema resuelve dicha tecnología.
- 4** Los alumnos presentan su trabajo resolviendo estas preguntas:
Ventajas de esta tecnología que les correspondió analizar
 - ¿Qué problemas resuelve?
 - ¿Aún es indispensable esta tecnología si/no y por qué?
- 5** El facilitador realiza una reflexión sobre la importancia de la tecnología en la resolución de problemas (en este caso y como ejemplo, la comunicación).

Anexo: Historia del correo³⁵

Historia milenaria

La palabra correo proviene del latín *currere*, que significa ir de prisa, correr. Los antiguos romanos utilizaban *stationes* (albergues) en donde los mensajeros y sus caballos podían descansar antes de continuar su viaje. Con el paso del tiempo a los sitios de descanso se les llamó *postatio* y de ahí surgió el término postal, como establece el mismo autor en *El correo y el cartero* (Fernández educación, 2016).

El origen del correo se remonta al antiguo Egipto, cuando surgieron los primeros mensajeros a pie; y hace dos milenios, en Roma, los primeros a caballo.

En México, antes de la llegada de los españoles, esa tarea la realizaban personas expertas. Entre los mexicas hubo una organización de diferentes tipos de mensajeros: el *paynani* o “corredor ligero”, considerado mensajero de los dioses, y que servía a los *tlatoani* o gobernantes; los *ciucatitlantis*, quienes iban con datos urgentes a las ciudades; los *tequihuatlantis* o mensajeros de guerra, y los *tamemes*, quienes llevaban productos y mercancías.

Con la Conquista, refiere Villa, se introdujeron en México nuevas formas de entregar correo: a caballo o con carretas tiradas por bueyes, que operaban a la par de los mensajeros indígenas. En 1579, se estableció como actividad formal con el Correo Mayor de Hostes y Postas de la Nueva España.

En 1762 se incorporó el uso de buzones (puestos en las veredas de las rutas postales) y apareció por primera vez la figura del cartero. Y ya en el México independiente, el 21 de febrero de 1856, se ordenó el uso de estampillas postales para enviar correspondencia. La primera entró en circulación el 1 de agosto de ese año; tenía la imagen de Miguel Hidalgo y Costilla.

Para 1917, “el teniente coronel y piloto aviador Horacio Ruiz Gaviño realizó el primer vuelo de correo aéreo entre las ciudades de Pachuca y México”, apunta Sebastián Villa.

En 1981 se estableció el código postal numérico para cada una de las colonias del territorio nacional.

En tanto, la llegada del correo electrónico al país ocurrió hace más de 30 años. “Surgió en los años 80 del siglo pasado como una herramienta disponible únicamente en el ámbito educativo, con una intervención importante de la UNAM y otras instituciones que impulsaron BitNet, una red computacional que permitía a los académicos vincularse con sus colegas de otras naciones”, recuerda Peñalosa.

Anexo: Código Abuelito

Es un código muy sencillo. En el cual tomamos la palabra ABUELITO y a cada letra le asignamos un número del 0 al 7. Este código se basa en escribir el mensaje y cambiar las letras que aparecen en la palabra clave por el número que le corresponde. Si no aparece la letra, se coloca la letra original.

A	B	U	E	L	I	T	O
0	1	2	3	4	5	6	7

Ejemplo:

- GATO: G067
- ESCUELA = 3SC2340
- DOCTOR = D7C67R

Anexo: El telégrafo³⁶

En la actualidad todos tenemos un teléfono móvil en la mano y conocemos cientos de compañías de telefonía que operan a lo largo y ancho del mundo.

Pero ¿alguna vez has pensado en el camino que se debió recorrer para llegar a tener los teléfonos que tenemos hoy? Hablaremos sobre el origen del telégrafo.

Se cuenta que la idea del telégrafo se le ocurrió al pintor estadounidense Samuel Morse un día de 1836, que venía de regreso a su país desde el continente europeo al escuchar casualmente una conversación entre pasajeros del barco sobre electromagnetismo. Samuel Morse comenzó a pensar sobre el tema y se obsesionó tanto con este, que vivió y comió durante meses en su estudio de pintura, tal como anotó en su diario personal.

A partir de artículos de su estudio como un caballete, un lápiz, piezas de un reloj viejo y un péndulo, Morse fabricó un aparato entonces bastante voluminoso. El funcionamiento básico era simple: si no había flujo de electricidad, el lápiz dibujaba una línea recta. Cuando había ese flujo, el péndulo oscilaba y en la línea se dibujaba un zigzag. Paulatinamente, Morse introdujo varias mejoras al diseño inicial hasta que finalmente, junto con su colega el maquinista e inventor estadounidense Alfred Vail, creó el código que lleva su nombre. Surgió así otro código que puede considerarse binario, pues de la idea inicial se pasó a considerar un carácter formado por tres elementos: punto, raya y espacio.

Con la ayuda de placas de contacto y un lápiz especial, que era dirigido por electricidad, las señales podían ser transmitidas por alambres de calidad pobre.

El 6 de enero de 1838, Morse primero probó con éxito el dispositivo en las industria siderúrgica Speedwell Ironworks en Morristown (Nueva Jersey)

Conceptos básicos de emprendimiento

Componente curricular	Área de desarrollo personal y social Educación socioemocional	
Dimensiones socioemocionales	Colaboración	
Habilidades asociadas a las dimensiones socioemocionales	Interdependencia	
Propósitos de la sesión	Se espera que, al final de la sesión el alumno: <ul style="list-style-type: none"> • Conozca los conceptos básicos de emprendimiento 	
Indicadores de logro	Primer grado	Reconoce la importancia de ayudarse los unos a los otros.
	Segundo grado	Identifica la manera en que cada uno contribuye positivamente a la consecución de una meta común.
	Tercer grado	Corresponde de manera solidaria a la ayuda y aportaciones que recibe de los demás.
Material para el facilitador	<ul style="list-style-type: none"> • Anexo 1 Conceptos básicos de emprendimiento • Anexo 2 Juego de memoria 	
Material para el alumno	<ul style="list-style-type: none"> • Un cordón, pañuelo o trozo de tela por alumno 	

Orientaciones para el facilitador

Para la dinámica de Carrera de tres pies, se sugiere realizarlo en el patio o un salón amplio.

Para el juego de Memoria, se sugiere un lugar amplio como el salón de usos múltiples, para organizar el juego y guardar silencio cuando el alumno esté en el momento de destapar su carta.

Palabras clave para desarrollar la dinámica:

- Emprendedor
- Innovación
- Problemática
- Solución
- Mercado meta
- Valor agregado
- Prototipo
- Finanzas
- Tecnología
- Plan

Situación didáctica



Inicio

Saludo y bienvenida

Propósito de la sesión

Se espera que, al final de la sesión el alumno conozca los conceptos básicos de emprendimiento.

Carrera de tres pies

- 1 El facilitador divide al grupo en parejas, de ser posible, que sean de la misma estatura (ya que esto facilita el desarrollo de la actividad y evita alguna lesión entre los alumnos).

- 2 Una vez hechas las parejas se atan, a la altura del tobillo, con un cordón, pañuelo o trozo de tela. La pierna derecha de un jugador con la izquierda del otro.
- 3 Con esto, las parejas pueden caminar simulando 3 pies.
- 4 Una vez que todos los alumnos están atados, el facilitador traza una línea de salida y otra de llegada (meta) y se realiza la carrera.
- 5 Gana la pareja que llega primero a la meta.
- 6 Se pueden hacer varias rondas o carreras, sino se quiere dejar el resultado en una carrera simple o según el tiempo lo permita.
- 7 Terminando la carrera, el facilitador pide a las parejas desatarse para que todo el grupo forme un círculo.
- 8 Una vez hecho el círculo, el facilitador invita a la reflexión de la actividad, orientando a los alumnos a detectar las situaciones de trabajo en equipo y cooperación que se presentaron durante el desarrollo de la actividad, se puede apoyar en las siguientes preguntas.
 - a. *¿Cómo se sintieron al depender de un compañero para caminar?*
 - b. *¿Fue fácil o difícil realizar la actividad?*
 - c. *¿Lograron ponerse de acuerdo? ¿Cómo?*
 - d. *Si no pudieron hacer el ejercicio ¿por qué crees que esto pasó?*
- 9 Para finalizar, el facilitador cierra la actividad resaltando que cuando participamos de manera organizada en una actividad, todos y cada uno contribuimos al logro de una meta en común.



Desarrollo

20" Juego de memoria

- 1 El facilitador pide a los alumnos reunirse en el salón de clases o a un lugar más tranquilo.
- 2 El facilitador presenta a los alumnos los 10 conceptos básicos del emprendimiento y realiza una pequeña descripción de cada uno de ellos (**Anexo: Conceptos básicos de emprendimiento**).
 - Emprendedor
 - Innovación
 - Problemática

- Solución
- Mercado meta
- Valor agregado
- Prototipo
- Finanzas
- Tecnología
- Plan

3 El facilitador divide al grupo en equipos de 10 alumnos o en parejas (según el número de integrantes).

4 Formados los equipos, comienza el juego de memoria con los “Conceptos básicos de emprendimiento” (**Anexo 2**).

5 Durante el desarrollo del juego de memoria, el facilitador refuerza cada concepto, por ejemplo, si un alumno descubre la carta de Emprendedor, el facilitador mencionara menciona qué es y/o qué hace un emprendedor.

6 Estos conceptos básicos les dan una idea a los alumnos, sobre el tema de emprendimiento.

10  **Cierre**
Repaso

1 El facilitador retoma los conceptos básicos de emprendimiento.

2 El facilitador pide a los alumnos que armen un par en el juego de memoria, lo presenten y mencionen el concepto escrito en la tarjeta.

3 Cada uno de los alumnos trata de desarrollar el concepto y explicar al resto del grupo su significado o lo que aprendió de dicho concepto.

4 El facilitador, da un repaso de los conceptos que se vieron en las tarjetas del juego de memoria.

Anexo: Conceptos básicos de emprendimiento³⁷

- 1 **Emprendedor.** Es una persona que tiene la capacidad de descubrir e identificar algún tipo de oportunidad de negocios. Así, con base en ello, organiza una serie de recursos con el fin de darle inicio a un proyecto empresarial.
- 2 **Innovación.** Es mejorar lo que existe, aportando nuevas opciones que suplan las necesidades de los consumidores, o incluso crear nuevos productos con el fin de que tengan éxito en el mercado.
- 3 **Problemática.** Que presenta dificultades o que causa problemas.
- 4 **Solución.** Acción y efecto de resolver una duda, dificultad o problema.
- 5 **Mercado meta.** Destinatario ideal de una determinada campaña, producto o servicio.
- 6 **Valor agregado.** Ventajas que obtiene el beneficiario con el producto o servicio.
- 7 **Prototipo.** Ejemplar original o primer molde en que se fabrica una figura u otra cosa.
- 8 **Finanzas.** Área de la economía que estudia la obtención y administración el dinero y el capital, es decir, los recursos financieros. Estudia tanto la obtención de esos recursos (financiación), así como la inversión y el ahorro.
- 9 **Tecnología.** Conjunto de teorías y de técnicas que permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico.
- 10 **Plan.** Es un escrito que precisa los detalles necesarios para realizar una obra.

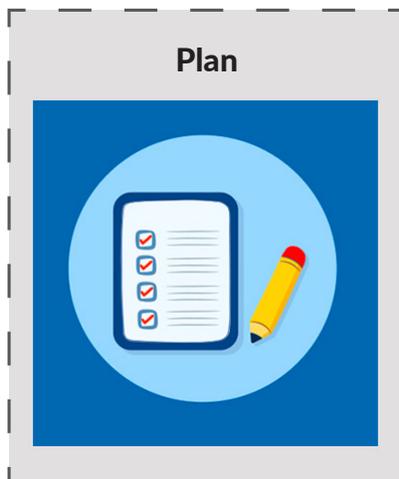
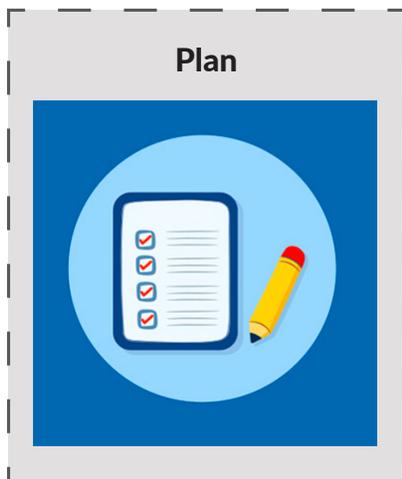




SESIÓN 14

EMPRESARIATO

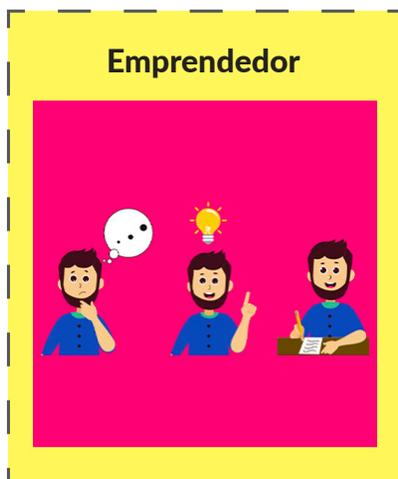
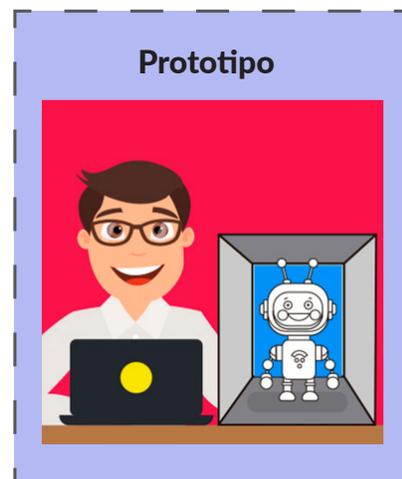
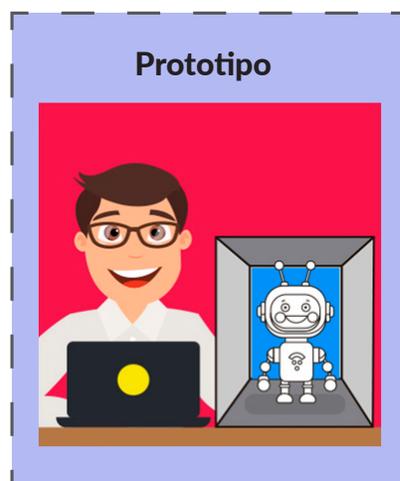
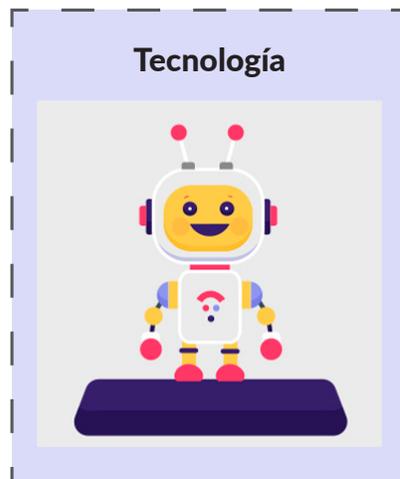
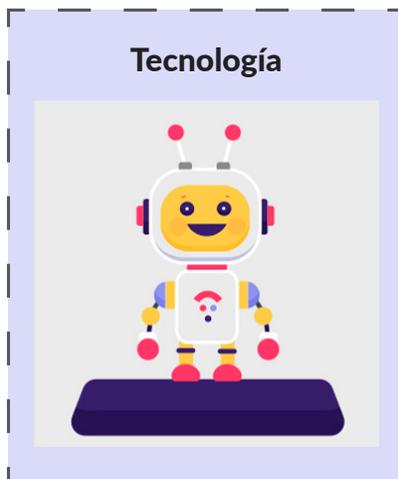
Anexo: Juego de memoria





SESIÓN 14

EMPRENDIMIENTO



SECUENCIA DIDÁCTICA PRIMARIA MENOR

Tipos de emprendimiento

Componente curricular	Área de desarrollo personal y social Educación socioemocional	
Dimensiones socioemocionales	Colaboración	
Habilidades asociadas a las dimensiones socioemocionales	Interdependencia	
Propósitos de la sesión	Se espera que, al final de la sesión el alumno: <ul style="list-style-type: none"> • Conozca los tipos de emprendimiento. • Diferencie los tipos de emprendimiento. 	
Indicadores de logro	Primer grado	Reconoce la importancia de ayudarse los unos a los otros.
	Segundo grado	Identifica la manera en que cada uno contribuye positivamente a la consecución de una meta común.
	Tercer grado	Corresponde de manera solidaria a la ayuda y aportaciones que recibe de los demás.
Material para el facilitador	<ul style="list-style-type: none"> • Anexo 1 Tipos de emprendimiento • Video “La liebre y la tortuga” https://www.youtube.com/watch?v=vVkJKoDSFz6g Duración: 3 min 23 s • Video “Descubra la profesión por los emojis” https://www.youtube.com/watch?v=DdrK_6GZJpc Duración: 7 min 57 s 	
Material para el alumno	<ul style="list-style-type: none"> • Lápiz • Colores • Cuaderno 	

Orientaciones para el facilitador

Conceptos básicos de emprendimiento

1. Emprendedor
2. Innovación
3. Problemática
4. Solución
5. Mercado meta
6. Valor agregado
7. Prototipo
8. Finanzas
9. Tecnología
10. Plan

Situación didáctica



Inicio

20' Saludo y bienvenida

Propósito de la sesión

Se espera que, al final de la sesión el alumno:

- Conozca los tipos de emprendimiento.
- Diferencie los tipos de emprendimiento

Valores del emprendedor

- 1 El facilitador proyecta el video: **La liebre y la tortuga**
<https://www.youtube.com/watch?v=vVkJKoDSFz6g> Duración: 3 min 23 s
- 2 Al terminar, el facilitador invita a los alumnos a la reflexión considerando los valores de respeto, perseverancia, trabajo constante, constancia, considerar a los competidores. Siendo estos algunos de los valores que el emprendedor debe tener.
- 3 Después introduce a los alumnos a los conceptos de emprendimiento; innovación, solución, problemática, etc., que se trabajaron en la sesión pasada, poniendo un ejemplo de un problema que hubieran observado en su comunidad. Enseguida, divide al grupo en equipos y solicita:
 - Discutir la problemática que van a elegir
 - Anotar la solución que proponen

- A qué personas beneficiaría
- Definir los recursos que se requieren y cómo los van a obtener
- Definir los pasos a seguir
- Realizar un dibujo de la solución, y si es un invento tecnológico, hacer un dibujo del prototipo.

4 El facilitador cierra la actividad subrayando que la respuesta positiva a un problema se le llama solución y que cuando ponemos manos a la obra a dicha solución, estamos realizando un emprendimiento.

30" **Desarrollo** Tipos de emprendimiento

1 El facilitador comienza retomando el concepto de emprendimiento y explica que hay tres tipos: social, financiero y tecnológico.

2 El facilitador explica las diferencias entre este tipo de emprendimientos, se puede apoyar del **Anexo 1 Tipos de emprendimiento**.

3 Al finalizar, el facilitador invita a los alumnos a realizar un dibujo que represente el tipo de emprendimiento que más les gustó y que mencionen por qué.

10" **Cierre** ¡Adivina adivinador!

1 El facilitador presenta al grupo el Video: **Descubra la profesión por los emojis** https://www.youtube.com/watch?v=DdrK_6GZJpc
Duración: 7 min 57 s

2 Los alumnos a través de las herramientas proyectadas adivinarán el oficio o profesión que representa.

3 Al finalizar las adivinanzas, el facilitador realiza una pequeña reflexión sobre la importancia que tienen las profesiones y cuál es el aporte de cada una en la sociedad.

Anexo: Tipos de emprendimiento ³⁹

Emprendimiento social. Es la puesta en marcha de una empresa cuyo objetivo final no es la maximización del beneficio económico, sino la creación de valor para la sociedad.

Ejemplo: una casa donde rescatan a mascotas, campañas de adopción de perros, gatos, recolección de croquetas para perros de la calle, etc.

Emprendimiento económico. El uso más habitual del concepto, aparece en el ámbito de la economía y los negocios. En este caso, un emprendimiento es una iniciativa de un individuo que asume un riesgo económico o que vierte recursos con el objetivo de aprovechar una oportunidad que brinda el mercado.

Ejemplo: Todo tipo de ventas, artesanías realizadas por una comunidad indígena, venta de galletas caseras, etc.

El emprendedor tecnológico científico. Es una institución humana diseñada para crear un nuevo producto o servicio que suele hacer un uso intensivo del conocimiento científico y tecnológico o está relacionada directamente con el mundo de Internet y las TIC.

Ejemplo: Lentes de realidad aumentada, un nuevo control remoto que no utilice batería, sino que sea recargable como el celular, etc.

SECUENCIA DIDÁCTICA PRIMARIA MENOR

Conocimiento de sí mismo (Talentos)

Componente curricular	Área de desarrollo personal y social Educación socioemocional	
Dimensiones socioemocionales	Autoconocimiento	
Habilidades asociadas a las dimensiones socioemocionales	Autoestima	
Propósitos de la sesión	Se espera que, al final de la sesión el alumno: <ul style="list-style-type: none"> • Identifique talentos personales. • Comparta talentos propios. 	
Indicadores de logro	Primer grado	Identifica dificultades y pide apoyo a alguien de su confianza.
	Segundo grado	Identifica fortalezas personales que le ayudan a estar en calma, aprender y a convivir con otros.
	Tercer grado	Reconoce y aprecia sus fortalezas, capacidad de aprender y superar retos.
Material para el facilitador	<ul style="list-style-type: none"> • Anexo 1 Huellas digitales • Anexo 2 Animal de huella digital • Anexo 3 Biografía de Helen Kelle • Cojín y tinta para huella digital • Tarjetas de papel 10 x 10 cm, una por alumno 	
Material para el alumno	<ul style="list-style-type: none"> • Lápiz • Colores • Cuaderno 	

SESIÓN 16

EMPRENDIMIENTO

Orientaciones para el facilitador

Talento

Se trata de la capacidad para ejercer una cierta ocupación o para desempeñar una actividad.

El talento suele estar asociado a la habilidad innata y a la creación, aunque también puede desarrollarse con la práctica y el entrenamiento. Todo tipo de talento está compuesto por tres ingredientes principales con características específicas: adaptabilidad, aprendizaje constante y evolución.

Para desarrollar un talento, es importante tomar en cuenta los siguientes conceptos:

1. Capacidad
2. Compromiso
3. Acciones
4. Motivación
5. Herramientas de conocimiento
6. Generación de hábitos
7. Habilidad
8. Actitud
9. Circunstancias

Situación didáctica



Inicio
15' Saludo y bienvenida

Propósito de la sesión

Se espera que, al final de la sesión el alumno:

- Identifique talentos personales
- Comparta talentos propios

1 El facilitador hace una reflexión a través de este comentario: Quizá no te gusta o no has valorado mirarte al espejo y preguntarte *¿Qué quiero? ¿Qué soy? ¿Cómo soy? ¿Qué me falta?*

Soy único, ejercicio de las huellas

- 2 El facilitador coloca en el pintarrón las imágenes de huellas digitales que se encuentran en el **Anexo 1 Láminas de huellas digitales**.
- 3 El facilitador pide a cada alumno que coloque su pulgar en la almohadilla de tinta e imprima la huella, en una hoja de papel.

Ya que todos los alumnos tienen su propia huella impresa, el facilitador los invita a analizar las líneas de su huella, indica que tiene patrones y en algunos son rectos, en otros ondulados y hasta remolinos podemos encontrar en nuestra huella digital.

- 4 Después de que cada alumno analizó su huella, el facilitador les pide que pasen al pintarrón a identificar su tipo.
- 5 El facilitador apoya en el análisis y guía a encontrar similitudes y diferencias. Concluyendo que cada huella es especial y única, nadie tiene la misma huella.
- 6 Luego, el facilitador les pide que hagan un animal con su huella digital como cuerpo, les muestra el ejemplo del **Anexo 2 Animal de huella digital**.
- 7 El facilitador invita a los alumnos a mostrar los animales creados a partir de su huella digital.

El facilitador pide a los alumnos que realicen una pequeña reflexión acerca de conocerse a sí mismo.



Desarrollo Descubriendo talento

- 1 El facilitador comienza leyendo la biografía de Helen Keller (**Anexo 3**).
- 2 El facilitador invita a los alumnos a identificar las dificultades de Helen.
- 3 Después les pide que identifiquen los talentos de Helen y con ello, realiza una pequeña reflexión de que a pesar de las dificultades que presentó Helen en su vida, logró explotar su talento.

Habló en público y luchó por los derechos de las personas con discapacidad.

- 4 Enseguida, el facilitador solicita a los alumnos identificar sus dificultades y talentos y les pide que los anoten en su cuaderno y/o realicen un dibujo.

SESIÓN 16

EMPRENDIMIENTO

5 Para finalizar, el facilitador anima a los alumnos para que compartan su talento al resto del grupo.

Cierre 15" Arte y ciencia

1 El facilitador retoma algunos de los talentos presentados por los alumnos. Los relaciona con el arte o ciencia, por ejemplo:

a. *María es muy buena bailando a ese talento se le llama danza y es parte de las artes.*

b. *Alondra es muy buena realizando sumas y restas, este talento forma parte de la aritmética que es una ciencia.*

c. *Algunas personas tienen talento en el arte:*

- Pintura
- Escultura
- Arquitectura
- Música
- Danza
- Literatura
- Cine

d. *Algunas personas tienen talento en la ciencia:*

- Química
- Psicología

2 Y todos los talentos son importantes.

El facilitador pide a los alumnos que identifiquen cada uno de los talentos que se involucran para realizar una obra de teatro.

- Bailarines
- Actores
- Ingeniero de luces
- Diseñadores de
- vestuario
- Encargado de compras
- Taquillero
- Músicos, etc.

3 Y con esto, concluye que todos los talentos son importantes.

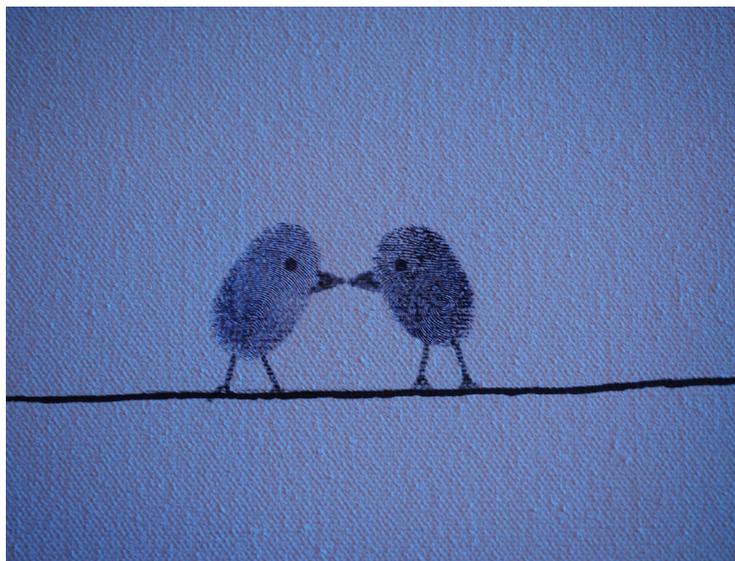
Para finalizar, el facilitador invita a los alumnos a buscar su talento (en el arte o ciencia) y si ya lo tienen identificado, a explotarlo.



40



41



42

Anexo: Biografía de Helen Keller⁴³

A la edad de diecinueve meses sufrió una grave enfermedad que le provocó la pérdida total de la visión y la audición. Su incapacidad para comunicarse desde temprana edad fue muy traumática para Helen y su familia, por lo que estuvo prácticamente incontrolable durante un tiempo.

Cuando cumplió siete años, sus padres decidieron buscar una instructora y fue así como el Instituto Perkins para Ciegos les envió a una joven especialista, Anne Sullivan, que se encargó de su formación y logró un avance en la educación especial, enseñó a Helen con gran dificultad a tomar parte en las conversaciones mediante el deletreo de palabras en las manos, para facilitarle su comprensión tomaba los objetos con una mano y en la otra le escribía la palabra, también aprendió a leer los labios de las personas mediante el tacto y la percepción del movimiento y las vibraciones.

Aprendió a leer con el sistema Braille. Logró enseñarse a escribir, fue a la escuela y se graduó en la Universidad. Viajó por diferentes países dando conferencias para motivar a las personas con discapacidad.

Helen Keller se convirtió en un ejemplo de superación y como símbolo de la lucha por los derechos de personas con discapacidad.

SECUENCIA DIDÁCTICA PRIMARIA MENOR

Personalidad del emprendedor

Componente curricular	Educación socioemocional	
Dimensiones socioemocionales	Autonomía	
Habilidades asociadas a las dimensiones socioemocionales	Autoeficacia	
Propósitos de la sesión	<p>Se espera que, al final de la sesión el alumno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conozca las características de un emprendedor • Identifique características de un emprendedor en sí mismo. 	
Indicadores de logro	Primer grado	Reconoce en la ejecución de acciones cotidianas su capacidad de valerse por sí mismo.
	Segundo grado	Comprende que los hábitos aprendidos demuestran su capacidad de valerse por sí mismo.
	Tercer grado	Reconoce que su capacidad de agencia depende de la práctica y el compromiso con el aprendizaje.
Material para el facilitador	<ul style="list-style-type: none"> • Anexo 1 La linterna hueca • Anexo 2 Personalidad de un emprendedor 	
Material para el alumno	<ul style="list-style-type: none"> • Lápiz • Colores • Cuaderno 	

SESIÓN 17

EMPREDIMIENTO

Situación didáctica



Inicio

Saludo y bienvenida

Propósito de la sesión

Se espera que, al final de la sesión el alumno:

- Conozca las características de un emprendedor.
- Identifique características de un emprendedor en sí mismo.

¡Hola, hola!

- 1 El facilitador divide al grupo en dos equipos.
- 2 Cada equipo se forma en fila india y es colocado frente al otro equipo (formando dos líneas), dejando dos pasos entre cada equipo.
- 3 El facilitador pregunta a los alumnos cómo se saluda en México. Ya que los alumnos sugieren algún tipo de saludo, el facilitador les dice que en México generalmente saludamos dando la mano al compañero.
- 4 El facilitador pregunta al grupo si saben cómo se saluda en Japón o en China. Da unos minutos para que los alumnos respondan.
- 5 El facilitador les dice que es Konnichiwa en japonés y Ni hao en chino, haciendo una reverencia.
- 6 El facilitador invita al grupo a practicar el konnichiwa y ni hao.
- 7 El facilitador les dice a los alumnos que ahora van a jugar y les explica que cuando diga “saludar como en Japón”, todos saludan al compañero que tienen al frente, y cuando diga “saludar como en China” saludarán a su compañero que está al frente.
 - Cada que un alumno se equivoque es eliminado.
 - Gana el último alumno en equivocarse.
- 8 El facilitador invita a los alumnos a conocer más sobre el tema, costumbres y tradiciones alrededor del mundo.

 **Desarrollo**
La linterna hueca

El facilitador lee a los alumnos el Anexo 1 La linterna hueca, habla sobre la historia de Ann Makosinsk.

- 1 El facilitador invita a los alumnos a hacer un dibujo de cómo imaginan la lámpara de Ann.
- 2 El facilitador invita a cinco alumnos a que presenten su dibujo y las características de la lámpara de Ann.
- 3 El facilitador apoya con preguntas sobre el tamaño, cantidad de luz que genera y de dónde obtiene la luz.
- 4 Para el cierre de esta actividad, el facilitador invita a los alumnos a identificar las características de Ann, es decir, de un emprendedor, apoyándose de las siguientes preguntas:
 - *¿Qué le gustaba hacer a Ann?*
 - *¿Cómo surgió la idea de hacer una lámpara?*
 - *¿Quién le ayudó a Ann?*
 - *¿Cómo era la personalidad de Ann?* (El facilitador apoya con estas características; alegre, activa, estudiosa, etc.)
- 5 A modo de conclusión, el facilitador les dice a los alumnos que los emprendedores tienen ciertos rasgos que los caracterizan; pasión, ambición, iniciativa, superación, creatividad, liderazgo y organización personal.

 **Cierre**
Análisis

El facilitador junto con los alumnos, analiza la historia de Ann, haciendo hincapié en las características de los emprendedores que se presentan en el **Anexo 2**

- Pasión
- Ambición
- Iniciativa
- Superación
- Creatividad
- Liderazgo
- Organización personal

Anexo: La linterna hueca⁴⁴



En 2014 Ann Makosinski ganó El concurso de proyecto científico organizado por Google; con una linterna termoeléctrica. Se inspiró en sus visitas a la tierra natal de su madre (Filipinas), donde una amiga suya tuvo problemas en la escuela porque no tenía suficiente luz para estudiar en la noche.

El dispositivo se basa en el efecto termoeléctrico utilizando placas Peltier. Es hueco para incrementar las corrientes conectivas. Actualmente se encuentra en negociaciones para producir comercialmente y distribuir las linternas.

Ann se considera como una de las inventoras más prometedoras de nuestros tiempos. Su sueño es que las linternas huecas lleguen sin costo, a las personas que no pueden pagar electricidad. “Me agrada la idea de usar la tecnología para hacer del mundo un lugar mejor y ayuda al medio ambiente” Ann Makosinski.

¡Basta con estar vivo para producir luz!

Anexo: Personalidad de un emprendedor⁴⁶

Ambición. Deseo ardiente de conseguir algo, especialmente poder, riquezas, fama.

Pasión. La afición vehemente hacia algo.

Iniciativa. Cualidad personal que inclina a la acción y adelantarse a los demás.

Creatividad. La facultad que alguien tiene para crear.

Liderazgo. Ejercicio de las actividades del líder, es la persona que va a la cabeza entre los de su clase.

Superación. Vencer obstáculos o dificultades.

Organización personal. Las habilidades de organización personal son las capacidades que tiene un individuo para aprovechar su tiempo y recursos de la mejor manera posible.

SECUENCIA DIDÁCTICA PRIMARIA MENOR

¿Soy emprendedor? Identificación de características personales

Componente curricular	Área de desarrollo personal y social Educación socioemocional	
Dimensiones socioemocionales	Autoconocimiento	
Habilidades asociadas a las dimensiones socioemocionales	Autoestima	
Propósitos de la sesión	Se espera que, al final de la sesión el alumno: <ul style="list-style-type: none"> • Identifique características de un emprendedor en sí mismo. 	
Indicadores de logro	Primer grado	Identifica dificultades y pide apoyo a alguien de su confianza.
	Segundo grado	Identifica fortalezas personales que le ayudan a estar en calma, a aprender y a convivir con otros.
	Tercer grado	Identifica fortalezas personales que le ayudan a estar en calma, a aprender y a convivir con otros.
Material para el facilitador	<ul style="list-style-type: none"> • Anexo 1 Caja mágica (Tener una caja de zapatos o de cualquier material y dentro debe colocar las imágenes de resorte, corazón, foco y números) • Hojas blancas • Marcadores rojos 	
Material para el alumno	<ul style="list-style-type: none"> • Lápiz • Colores • Cuaderno 	

SESIÓN 18

EMPRENDIMIENTO

Orientaciones para el facilitador

Se denomina **emprendedor** a aquella persona que identifica una oportunidad y organiza los recursos necesarios para tomarla. De hecho, en la etimología de la palabra se encuentra la voz latina *prendere* que significa literalmente atrapar o tomar. Es habitual emplear este término para designar a una «**persona que crea una empresa**» o que encuentra una oportunidad de negocio, o a alguien quien empieza un proyecto por su propia iniciativa.

Situación didáctica



Inicio

Saludo y bienvenida

Propósito de la sesión

Se espera que, al final de la sesión el alumno identifique características de un emprendedor en sí mismo.

Corazones

- 1 El facilitador comienza recordando a los alumnos el concepto de emprendedor que se trabajó en la sesión anterior (lo puede encontrar en el apartado de orientaciones para el facilitador de esta sesión).
- 2 El facilitador pide a los alumnos que piensen en cuál sería su mayor sueño o meta de vida e indica que reserven esa información para compartir más adelante.
- 3 El facilitador les dice que formen parejas para esta dinámica, las que ellos prefieran, ya que después se van a formar parejas al azar para que esta actividad sea más interesante.
- 4 El facilitador da a cada pareja una tarjeta de papel blanco, preferentemente de tamaño media carta (puede ser del tamaño que desee).
 - a. Cada pareja dibuja en el centro de su hoja un corazón, utilizando marcador rojo.
 - b. Las hojas con corazones se cortan en dos, de manera que queden sus bordes irregulares.
 - c. Se colocan los papeles en el centro del salón, (bien mezclados, boca abajo).

- d. Se pide a los alumnos que cada uno tome un pedazo de papel.
- e. Luego, buscan al compañero o compañera que tiene la otra mitad, la que tiene coincidir exactamente.
- f. Al encontrarse la pareja, deben conversar por cinco minutos sobre lo que les gusta hacer y cuál es su sueño o meta de vida.
- g. Al finalizar el tiempo, vuelven al grupo para presentarse mutuamente y exponer sus experiencias.

- 5 El facilitador resalta o señala las características de la personalidad de un emprendedor (trabajadas en la sesión anterior).
- 6 Para finalizar, el facilitador repasa y realiza una lista (en el pintarrón) de la meta de vida de cada uno de los alumnos.
- 7 Una vez que todos hayan compartido su idea, el facilitador señala las tres más mencionadas.

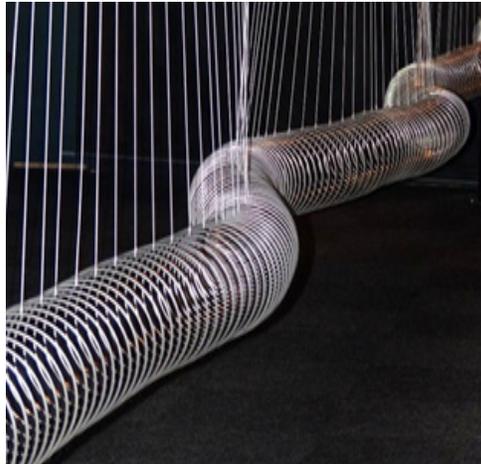
 **Desarrollo**
15" Caja mágica

- 1 Para iniciar la actividad, la caja debe contener imágenes de un resorte, corazón, foco y números que están en el **Anexo 1 Caja mágica**.
- 2 Ahora que ya conocemos las características de un emprendedor y también las metas de vida de nuestros alumnos, el facilitador hace un ejercicio con los alumnos para identificar las características de un emprendedor en ellos mismos.
- 3 Enseguida el facilitador muestra a los alumnos la caja mágica y pregunta: ¿Qué se imaginan que contiene esta caja?, tratando de hacer el ejercicio divertido.
- 4 Ha llegado la hora de mostrar que hay en esta caja, el facilitador saca imagen por imagen de la caja... resorte, corazón, foco, números. Ahora pregunta: ¿Qué podemos obtener con esta combinación? Escucha dos ideas de los alumnos.
- 5 Enseguida explica el significado simbólico de dichos objetos:
 - Resorte: entusiasmo
 - Foco: ideas nuevas
 - Corazón: pasión
 - Números: organización

SESIÓN 18

EMPRENDIMIENTO

6 El facilitador indica a los alumnos que estas características las podemos desarrollar todos y para mostrar esto, realiza un ejercicio con una de las metas más mencionadas en la primera actividad de la sesión. Tomaremos un ejemplo al azar, una alumna o alumno que quiere pintar cuadros, venderlos o hacer una gran exposición o un gran bailarín.



47

Resorte: (*entusiasmo*). Es como poner esos resortes en nuestros pies para impulsar nuestra actividad, llegar cada vez más lejos o a lugares que no conocíamos.



48

Corazón: (*pasión*). Cuando un pintor o bailarín es apasionado no repara en las horas que dedica a su labor, siempre prueba nuevas técnicas o pasos.



49

Foco: (*ideas nuevas*). Intenta crear nuevas técnicas para pintar o inventa pasos de baile propios.



50

Números: (*organización*). Quiere decir que es disciplinado constante y no se rinde en su proyecto.

7 Para finalizar, el facilitador invita a los alumnos a desarrollar estas características día a día para que estas herramientas le ayuden a lograr su meta.

 **Cierre**
15" Paso a paso

1 El facilitador invita a los alumnos a escribir su sueño o meta de vida en el cuaderno, con un pequeño dibujo que contenga los pasos a seguir para llegar a su meta.

- Para lograrlo tomaremos en cuenta estos pasos:

- a. Hora de examinar ¿Qué es lo que quiero hacer?*
- b. Hora de buscar caminos ¿Cómo lo puedo lograr?*
- c. Manos a la obra (comenzar el plan)*

2 Para finalizar, el facilitador invita a dos o tres alumnos a compartir su idea.

SESIÓN 19

EL TRABAJO EN EQUIPO

SECUENCIA DIDÁCTICA PRIMARIA MENOR

Características del trabajo en equipo

Componente curricular	Área de desarrollo personal y social Educación socioemocional	
Dimensiones socioemocionales	Colaboración	
Habilidades asociadas a las dimensiones socioemocionales	Inclusión	
Propósitos de la sesión	<p>Se espera que, al final de la sesión el alumno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconozca la importancia de trabajar en equipo • Identifique características positivas del trabajo en equipo 	
Indicadores de logro	Primer grado	Reconoce lo que él mismo y cada participante pueden ofrecer para el logro de una meta común.
	Segundo grado	Muestra disposición al dar y recibir ayuda de los demás para la realización de un proyecto en común.
	Tercer grado	Promueve que todos los integrantes de un equipo queden incluidos para definir y asignar las tareas en un trabajo colaborativo.
Material para el facilitador	<ul style="list-style-type: none"> • Anexo 1 Características del trabajo en equipo • Anexo 2 La labor de Wangari • Material reciclable y material no reciclable • Dos bolsas de plástico 	
Material para el alumno	<ul style="list-style-type: none"> • Lápiz • Cuaderno 	
Orientaciones para el facilitador	La actividad de inicio, la línea más larga, requiere mucho espacio, por lo que puede requerirse hacerlo fuera del aula.	

Situación didáctica



Inicio

Saludo y bienvenida

Propósito de la sesión

Se espera que, al final de la sesión el alumno:

- Reconozca la importancia de trabajar en equipo.
- Identifique características positivas del trabajo en equipo.

La línea más larga

- 1 El facilitador divide al grupo en equipos de ocho a diez alumnos. Cada equipo debe tener el mismo número de participantes.
- 2 El facilitador explica que la tarea consiste en hacer la línea más larga usando partes de los cuerpos de los alumnos y cualquier ropa o cosas que tengan en sus bolsillos. No se permite que traigan objetos del salón o de afuera.
- 3 El facilitador da una señal para que empiece el juego, asignado un tiempo límite no mayor a dos minutos.
 - a. El equipo con la línea más larga gana. El facilitador puede repetir el ejercicio las veces que quiera y puede sugerir más objetos, que tal vez los alumnos no hayan considerado.
- 4 Para finalizar, el facilitador invita a los alumnos a reflexionar sobre el trabajo realizado y destaca que fue un trabajo en equipo.



Desarrollo

Este sí, este no

- 1 El facilitador realiza una actividad con artículos reciclables y no reciclables.
- 2 El facilitador divide al grupo en dos equipos, uno se va a llamar Reciclable y otro No reciclable.
 - a. Al centro del salón o patio se colocan los artículos reciclables y no reciclables revueltos.
 - b. Cada equipo nombra un representante.
 - c. Los representantes de equipo se cuelgan una bolsa de plástico (como si fuera mochila) y recolectan los artículos que sean reciclables y no reciclables (según corresponda) en un tiempo de dos minutos

SESIÓN 19

EL TRABAJO EN EQUIPO

- d. El resto del equipo anima con porras y orienta a su representante, sobre cuáles objetos recolectar.
- e. Acabado el tiempo de recolección, cada equipo cuenta los objetos que recolectaron verificando si están en lo correcto, si son reciclables o no.

3 Al finalizar la actividad, el facilitador invita a los alumnos a tomar asiento o formar un círculo para la reflexión y les pregunta qué fue lo que detectaron en su equipo durante el desarrollo de la dinámica (**Anexo 1 Características del trabajo en equipo**).

A esta actividad se le asignan 30 minutos para que el facilitador pueda extenderse en cada una de las características del trabajo en equipo. Se puede apoyar con ejemplos y /o dibujos e imágenes.



Cierre

15" La labor de Wangari

- 1** El facilitador lee a los alumnos “La labor de Wangari” (**Anexo 2**)
- 2** Al finalizar la lectura, el facilitador les hace unas preguntas que los alumnos tienen que contestar en su cuaderno:
 - ¿Crees que Wangari pudiera plantar muchos árboles sola?
 - ¿Había suficientes árboles?
 - ¿De dónde sacaron los árboles?
 - ¿Las personas sentían confianza, motivación, compromiso, etc.?
 - ¿Crees que son importantes estas características para llegar a una meta?
- 3** El facilitador cierra la actividad resaltando las características del trabajo en equipo.

Anexo: Características del trabajo en equipo⁵¹

El trabajo en equipo es una labor que se lleva a cabo a través de un conjunto de integrantes que tienen un objetivo común, aunque cada uno desarrolle sus tareas de forma individual para conseguirlo. Los equipos se crean para aportar conocimiento, compartir información, criterios, y para conseguir un objetivo común gracias a las tareas que desarrolla cada miembro.

A la hora de trabajar en equipo se pretende unir esfuerzos y aptitudes, maximizar estos, y disminuir el tiempo de ejecución de tareas.

Cuanto mayor sea el entendimiento y la cohesión entre todos los miembros del equipo, mejores resultados se obtendrán con la puesta en práctica de sus trabajos.

Características del trabajo en equipos:

- **Compartir los objetivos**

Tener la claridad de lo que se pretende conseguir con el trabajo en equipo.

- **Ganas de cooperar**

Si un miembro no tiene claro que cooperar es indispensable para llevar a buen puerto el trabajo en equipo, entonces puede haber problemas. Cada miembro debe sacar adelante su trabajo, y potenciar al máximo sus tareas, pero también debe estar pendiente del resto y mostrar interés por ayudarles si fuese necesario.

- **Visualización positiva de los objetivos**

Hay que tener una mente positiva, visualizar el éxito y tratar de conseguirlo. Las opiniones diferentes y variadas son bienvenidas, pero lo ideal es concretar un camino a seguir por parte de todos los miembros del equipo y que se siga este con vistas a conseguir el éxito que se pretende.

- **Comunicación fluida**

Es importante destacar este concepto ya que la capacidad de comunicarse abiertamente será indispensable para el buen funcionamiento. Manifestar opiniones, valoraciones, preguntas, dudas y cualquier tipo de cuestión será bienvenido por el bienestar general.

- **Compartir destrezas**

Esto dará valor al trabajo que se lleva a cabo. Si alguien es bueno en algo en concreto y otro miembro necesita ayuda sobre ello, compartir información y ayuda al respecto potenciará el valor del equipo.

SESIÓN 19

EL TRABAJO EN EQUIPO

- **Reconocimiento entre los miembros participantes**

Apreciar el trabajo de los compañeros es muy motivador, y una recompensa para seguir llevando a cabo las tareas de forma exitosa.

- **El ejemplo del líder**

Un equipo de trabajo puede ser capitaneado por un líder, pero siempre debe ser alguien que estimule, motive y ayude en todo momento.

- **Potenciar las ideas y la creatividad**

Fomentar la creación de ideas, y la puesta en práctica de técnicas creativas es algo indispensable y que permitirá resolver también problemas que vayan surgiendo durante el desarrollo.

Anexo: La labor de Wangari⁵²

WANGARI MAATHAI

Activista

Fue la primera mujer africana en recibir el Premio Nobel de la Paz en 2004 por “su contribución al desarrollo sostenible, la democracia y la paz”. En 1977 fundó el Movimiento Cinturón Verde, es una organización que pretende conservar el medio ambiente, mejorar las condiciones de vida y fomentar la igualdad de género en los países en vías de desarrollo.

El movimiento inició cuando propuso impulsar la reforestación. Maathai alentó a las mujeres de Kenia a crear invernaderos por todo el país, buscando semillas en bosques cercanos para sembrar árboles oriundos de la zona. Acordó pagar a las mujeres una pequeña remuneración por cada semillero que fuese plantado posteriormente en otros lugares. Y después este movimiento se extendió a varios países de África.

SESIÓN 20

EL TRABAJO EN EQUIPO

SECUENCIA DIDÁCTICA PRIMARIA MENOR

Objetivos para el trabajo en equipo

Componente curricular	Área de desarrollo personal y social Educación socioemocional	
Dimensiones socioemocionales	Colaboración	
Habilidades asociadas a las dimensiones socioemocionales	Interdependencia	
Propósitos de la sesión	Se espera que, al final de la sesión el alumno: <ul style="list-style-type: none"> • Conozca los pilares del trabajo en equipo. 	
Indicadores de logro	Primer grado	Reconoce la importancia de ayudarse los unos a los otros.
	Segundo grado	Identifica la manera en que cada uno contribuye positivamente a la consecución de una meta común.
	Tercer grado	Corresponde de manera solidaria a la ayuda y aportaciones que recibe de los demás.
Material para el facilitador	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop y proyector • Video: Somos un equipo: https://www.youtube.com/watch?v=BiRNhC7W6BI <i>Duración: 2 min 28s</i> 	
Material para el alumno	<ul style="list-style-type: none"> • Lápiz • Colores • Cuaderno 	

Situación didáctica



Inicio

Saludo y bienvenida

Propósito de la sesión

Se espera que, al final de la sesión el alumno conozca los pilares del trabajo en equipo.

Los espejos

- 1 El facilitador pide a los alumnos recordar la sesión donde hablamos de los talentos, menciona algunos como; bailar, cantar, dominio de las matemáticas, cocinar, dibujar, etc.
- 2 Ahora pide a los alumnos recordar su **talento, color, película y materia favorita**.
- 3 El facilitador pregunta a los alumnos *¿Que se imaginan que haremos con esta información?* La respuesta es ¡jugaremos a los espejos!
- 4 El facilitador divide al grupo en parejas, puede ser al azar o que los alumnos elijan a su pareja.
 - a. Cada pareja decide cuál de ellos va a comenzar siendo el 'espejo'. Entonces esta persona imita (refleja) las acciones de su pareja. El facilitador puede dar un ejemplo.
 - b. Ya que las parejas y los roles están definidos, el facilitador da las instrucciones de la dinámica.
- 5 El facilitador menciona en voz alta una categoría (**talento, comida, película y materia**) entonces los alumnos que desarrollan el rol de espejos toman la postura que represente dicha palabra, por ejemplo, talento, a Ana le gusta bailar, toma la postura o mímica del baile, de hecho, pudiera imitar algunos pasos. Mientras tanto su compañero la sigue en movimientos y posturas.
- 6 Después de desarrollar todas las categorías, el facilitador pide a los alumnos que cambien de papeles y así la otra persona puede ser el 'espejo'.
- 7 El facilitador puede desarrollar todas las categorías que sean necesarias.

SESIÓN 20

EL TRABAJO EN EQUIPO

El objetivo de la dinámica es que los alumnos detecten las capacidades, inteligencias, ideas y destrezas presentes en el grupo y reconocer la importancia de trabajar en equipo, basados en las individualidades de cada integrante.

8 Ya que se desarrollaron todas las categorías con el nuevo espejo, el facilitador cierra la actividad diciendo que nuestro grupo es diverso en capacidades, inteligencias, ideas y destrezas.

Da un ejemplo de ello, resaltando las capacidades del grupo.



Desarrollo

30" Somos un equipo

- 1 El facilitador proyecta el video: **Somos un equipo**
<https://www.youtube.com/watch?v=BiRNhC7W6BI> Duración: 2 min 28s
- 2 Destaca las cualidades del búho, pez, ardilla, oso y murciélago.
- 3 Después pide a los alumnos que piensen en lo siguiente (pueden anotar en su cuaderno):
 - Al igual que hicieron los animales del bosque, trabajar en equipo supone ponerse de acuerdo.
 - *¿Qué haces tú para conseguir un acuerdo cuando no quieres jugar a lo mismo que otros compañeros?*
- 4 El facilitador dice a los alumnos que imaginen que son los animales del cuento y que viven en casa de sus padres con sus hermanos y abuelos, será cumpleaños de mamá y tienen que organizar una fiesta.
- 5 Los alumnos pueden realizar un dibujo que contenga la respuesta a las siguientes preguntas:
 - Cada uno de los animales tiene sus capacidades, inteligencias, ideas y destrezas.
 - a. *¿Cómo dividirías esas tareas?*
 - b. *¿Qué talento o habilidad haría especial esta fiesta?*
 - c. *¿Falta algún talento importante?*
 - d. *¿En qué ayudarías tú, cuál es tu aporte?*
- 6 El facilitador invita a algunos alumnos a presentar su gran fiesta y a explicar cómo dividirán el trabajo en equipo.
- 7 El facilitador apoya en cada momento a la presentación resaltando el

objetivo de la sesión, reconocer la importancia de **trabajar en equipo**, basados en las **individualidades** de cada integrante.

Cierre 10' Una buena conversación

1 El facilitador comparte una pequeña parte de su vida profesional. Seguro que a lo largo de tu vida profesional has participado en alguna obra o proyecto importante.

2 Cuéntales, explícales ese proyecto, cuál fue tu papel, y por qué era importante para el resultado final del proyecto, resalta los pilares del trabajo en equipo:

- **Saber:** conocimientos que, porque, hacer, experiencia habilidades.
- **Poder:** capacidades como hacer, coordinación de acciones, visión, objetivo asumido.
- **Querer:** comportamientos quiero, deseo, hacer, compromiso, comunicación, entusiasmo.

SESIÓN 21

EL TRABAJO EN
EQUIPO

SECUENCIA DIDÁCTICA PRIMARIA MENOR

Identificación de habilidades personales para el trabajo en equipo

Componente curricular	Área de desarrollo personal y social Educación socioemocional	
Dimensiones socioemocionales	Colaboración	
Habilidades asociadas a las dimensiones socioemocionales	Responsabilidad	
Propósitos de la sesión	Se espera que, al final de la sesión el alumno: <ul style="list-style-type: none"> • Conozca las habilidades de la vida. • Identifique habilidades propias. 	
Indicadores de logro	Primer grado	Reconoce que en un grupo todos deben cumplir con lo que se comprometen para lograr una meta común.
	Segundo grado	Cumple puntualmente con la tarea específica que le corresponde en un trabajo colaborativo
	Tercer grado	Reconoce y asume las consecuencias de sus errores y contribuciones al trabajar en equipo.
Material para el facilitador	<ul style="list-style-type: none"> • Anexo 1 Habilidades para el trabajo en equipo • Hojas blancas tamaño carta de reúso • 3 Sobres tamaño carta • Gis o cinta adhesiva 	
Material para el alumno	<ul style="list-style-type: none"> • Lápiz • Colores • Cuaderno 	

Orientaciones para el facilitador

Para la dinámica: Cruzando el río, es necesario que se desarrolle en un lugar espacioso como un salón de usos múltiples o patio de recreo.

El objetivo de la dinámica es:

- Identificar comportamientos cooperativos y de competencia.
- Identificar habilidades personales para el trabajo en equipo:

a. Empatía

b. Liderazgo

c. Escucha activa

d. Respeto y sinceridad

e. Capacidad analítica y de crítica

f. Capacidad de comunicación

- Vivenciar los roles y conflictos que pueden emerger en los grupos ante situaciones difíciles de resolver.

- El facilitador puede ver el video: "Juego cruzando el río". Para conocer cómo se desarrolla la dinámica.

<https://www.youtube.com/watch?v=C28KWRtJnqQ> Duración: 1 min 50 s



Inicio

Saludo y bienvenida

Propósito de la sesión

Se espera que, al final de la sesión el alumno:

- Conozca las habilidades de la vida.
- Identifique habilidades propias.

Cruzando el río

- 1 El facilitador da la bienvenida a los alumnos, los invita a imaginar un viaje o excursión al bosque, pide al grupo que cierre sus ojos, describe dicha excursión, detallando sonidos, texturas, colores y olores.

SESIÓN 21

EL TRABAJO EN EQUIPO

- 2 En algún momento del relato, el facilitador narra encontrarse frente a un río que es necesario cruzar, para llegar a una cabaña a descansar y comer un gran banquete.
- 3 Después pide a los alumnos que abran los ojos y piensen en soluciones a dicha situación.
- 4 El facilitador pide a tres alumnos exponer una solución.
- 5 Continuando con la misión de cruzar el río, el facilitador invita a los alumnos a practicar una forma de cruzar el río.
- 6 El facilitador divide al grupo en tres equipos que deben cumplir la misma misión, cruzar el río.
- 7 Con un gis o cinta adhesiva, el facilitador marca sobre el suelo un río que tenga de ancho al menos tres metros, los integrantes de cada equipo deben posicionarse todos sobre una misma orilla.
- 8 El facilitador coloca en los sobres; 10, 7 y 5 hojas de reúso, las cuales les servirán a los integrantes de equipo para pararse en ellas y no caer al río. Cada equipo elige un sobre.
- 9 Antes de que abran los sobres, se les comunica que el objetivo de cada equipo es cruzar el río sin tocar el agua y que cuentan con cinco minutos para lograrlo.
- 10 Durante el desarrollo de la actividad, el facilitador va a observar las habilidades de trabajo en equipo que los alumnos muestran (**Anexo 1 Habilidades para el trabajo en equipo**) así como las que no practican.

Esta información es necesaria para la siguiente actividad.

- 11 Luego de que transcurra el tiempo, el facilitador abre un espacio de reflexión, apoyándose de las siguientes preguntas.
 - *¿Qué sucedió durante el juego?*
 - *¿Todos los equipos pudieron cumplir la misión?*
 - *¿Cómo resolvió cada equipo el problema?*
 - *¿Consideran que fue más fácil para unos que para otros?*

20" **Desarrollo**
Habilidades

1 El facilitador menciona algunas situaciones que se presentaron en la actividad anterior y rescata las habilidades que se observaron en el trabajo en equipo.

Por ejemplo, Ana planteó una estrategia para cruzar el río, puso en práctica su liderazgo, fue analítica y crítica ante la situación. O cuando Fernando ayudó a Luis a mantener el equilibrio, fue empático, etc.

2 Durante este análisis el facilitador escribe las habilidades para el trabajo en equipo en el pintarrón.

- a. Empatía*
- b. Liderazgo*
- c. Escucha activa*
- d. Respeto y sinceridad*
- e. Capacidad analítica y de crítica*
- f. Capacidad de comunicación*

3 Después, invita a los alumnos a identificar cuáles habilidades tienen y cuáles les hace falta desarrollar.

4 Cierra la actividad indicando a los alumnos hacer un dibujo de la habilidad que les gustaría desarrollar o practicar más.

10" **Cierre**
Reflexión del día

1 El facilitador hace una bola de papel y pide a los alumnos que la avienten a cada uno de sus compañeros para que reflexionen sobre el tema del día, por ejemplo:

- ¿Qué fue lo que más te gustó?
- ¿Qué habilidades descubriste que tienes?
- ¿Qué habilidades te falta desarrollar?

Anexo: Habilidades para el trabajo en equipo

Empatía

Es la capacidad que tiene una persona para ponerse en el lugar de otra. Esta cualidad es importante cuando se trabaja en equipo, así que debemos conocer y entender mejor a los demás.

Liderazgo

En un grupo de personas es necesario contar con alguien que sepa tomar decisiones, guiar, solucionar, facilitar y ayudar a los demás sobre un problema a resolver en común, sin ser autoritario ni tajante.

Escucha activa

Cuando se trabaja en equipo resulta fundamental saber escuchar a todos sus integrantes, así que debes tener la capacidad de reflexionar y entender lo que otras personas están transmitiendo, a su vez, es fundamental que en un grupo de trabajo exista la sinceridad y el respeto al dar nuestra opinión sobre las propuestas del grupo.

Respeto y sinceridad

El respeto es la base de un buen ambiente de trabajo. Debes tener la capacidad de respetar y valorar las ideas y opiniones de los demás, ya que no siempre tendremos la razón. En cuanto a la sinceridad, no se deben ocultar cosas o la falta de verdad ya que repercutirá negativamente en el equipo.

Capacidad analítica y de crítica

Los integrantes de un equipo deben tener dos habilidades principales: capacidad analítica, es decir, ser capaces de tomar decisiones complejas fundamentadas en las opiniones de todos. Y la capacidad de crítica, sabemos que hay formas de decir las cosas, pero en un equipo de trabajo, es importante que cada corrección o lección sea solo un aprendizaje que se toma como crítica constructiva en lugar de ofensiva.

Capacidad de comunicación

Es importante tener una buena capacidad de comunicación, no es lo mismo saber hablar a saber comunicarse y hacerse entender, esta es una de las primeras aptitudes a desarrollar para formar parte de un equipo de trabajo.

SECUENCIA DIDÁCTICA PRIMARIA MENOR

Tipos de colaboración para el trabajo en equipo

Componente curricular	Área de desarrollo personal y social Educación socioemocional	
Dimensiones socioemocionales	Colaboración	
Habilidades asociadas a las dimensiones socioemocionales	Responsabilidad	
Propósitos de la sesión	Se espera que, al final de la sesión el alumno: <ul style="list-style-type: none"> • Conozca los tipos de roles durante el desarrollo de un trabajo en equipo. 	
Indicadores de logro	Primer grado	Reconoce que en un grupo todos deben cumplir con lo que se comprometen para lograr una meta común.
	Segundo grado	Cumple puntualmente con la tarea específica que le corresponde en un trabajo colaborativo.
	Tercer grado	Reconoce y asume las consecuencias de sus errores y contribuciones al trabajar en equipo.
Material para el facilitador	<ul style="list-style-type: none"> • Anexo 1 Ventajas y desventajas del trabajo en equipo • Balón de fútbol • Conos u objetos que sirvan para marcar porterías. 	
Material para el alumno	<ul style="list-style-type: none"> • Lápiz • Colores • Cuaderno 	

SESIÓN 22

EL TRABAJO EN EQUIPO

Orientaciones para el facilitador

En la actividad: Estadio de fútbol, se sugiere hacer una cascarita con la finalidad de pasar un buen rato y al final, el facilitador destaca la aportación de cada alumno al trabajo en equipo. De preferencia hacer la actividad en un lugar amplio, salón de juegos o patio de recreo.



10" Inicio Saludo y bienvenida

Propósito de la sesión

Se espera que, al final de la sesión el alumno conozca los tipos de roles durante el desarrollo de un trabajo en equipo.

Repaso

- 1 El facilitador da la bienvenida al grupo y recuerda que en la sesión anterior se trabajó con el tema de identificación de habilidades personales para trabajar en equipo.
- 2 Pide a los alumnos que de manera voluntaria expliquen cada una de las habilidades del trabajo en equipo. Indica a los alumnos hacer una lista de ventajas y desventajas de trabajar en equipo.
- 3 El facilitador invita a dos alumnos a compartir su lista y con esta información guía un pequeño repaso sobre lo que es trabajo en equipo. (**Anexo 1 Ventajas y desventajas del trabajo en equipo**).
- 4 El objetivo de este repaso es que los alumnos comprendan que trabajar en equipo tiene más ventajas, porque todos los miembros del equipo aportan a un objetivo en común.



40" Desarrollo Estadio de fútbol

- 1 El facilitador comenta a los alumnos que en esta actividad van a conocer los roles o las formas en que pueden colaborar durante el desarrollo de un

trabajo en equipo, es decir, de qué forma mis habilidades y talentos personales enriquecen al equipo para llegar a un objetivo en común. *¿Cómo lograremos esto?* Pues haremos una serie de experimentos para descubrir los tipos de colaboración para el trabajo en equipo. Comencemos.

2 El facilitador da al grupo un objetivo en común. El objetivo es pasar un buen rato, jugando una cascarita de fútbol.

3 El facilitador pide al grupo que se divida en dos pequeños equipos de fútbol, puede ser de seis alumnos cada equipo, el resto del grupo va a tomar un rol como animadores, director técnico, fotógrafo, paramédicos, árbitros, abanderados, etc. Todo aquello que vemos en un partido de fútbol.

- Durante el desarrollo del juego, el facilitador resalta la aportación de cada miembro del equipo.

4 Para finalizar la actividad, pide al grupo tomar asiento e invita a una pequeña reflexión, preguntando si se cumplió el objetivo de la actividad (Pasar un buen rato) y les hace las siguientes preguntas:

- *¿Cómo se sintieron?*
- *¿Qué les gustó?*
- *¿De qué forma colaboraron para que se cumpliera el objetivo de la actividad?*
- El facilitador les pide a los alumnos que regresen al salón para el cierre.



Cierre

10 Roles negativos

1 El facilitador les dice a los alumnos que mencionen los roles que se presentaron durante la cascarita de fútbol y escribe la lista de personajes y roles en el pintarrón.

2 El facilitador menciona que algunas veces durante el desarrollo de un trabajo en equipo, se pueden presentar personajes, compañeros o roles negativos.

- Lo importante de esta sesión es detectarlos y trabajar en neutralizar dichos roles o conductas. Los **roles negativos** pueden ser:

- Dominador
- Siempre crítico
- Obstructor
- Abusador

3 El facilitador pide a los alumnos hacer un dibujo de cómo trabajan con un compañero o persona que desarrolla alguno de estos roles.

4 Al finalizar, dos alumnos comparten su dibujo.

SESIÓN 22

EL TRABAJO EN EQUIPO

Anexo: Ventajas y desventajas del trabajo en equipo⁵³

Ventajas

- Tener más ideas en menor tiempo
- Hay buena predisposición a la hora de adquirir conocimientos
- Evita el aislamiento
- Responsabilidad, el sentimiento de compromiso aumenta
- Aporta seguridad y equilibrio al equipo

Desventajas

- Pueden aparecer personas dominantes
- Pérdida de tiempo al tomar decisiones
- Conformismo o acomodamiento
- Pueden surgir malas formas
- Las relaciones interpersonales pueden verse afectadas

El trabajo en equipo es una metodología de enseñanza que brinda a sus integrantes una experiencia satisfactoria al resolver un problema de manera conjunta. La importancia del trabajo en equipo está en que cada integrante sepa adaptarse y siempre buscar el bien común.

“Juntarse es un comienzo. Seguir juntos es un progreso. Trabajar juntos, un éxito”
– Henry Ford.

Componente curricular	Área de desarrollo personal y social Educación socioemocional	
Dimensiones socioemocionales	Colaboración	
Habilidades asociadas a las dimensiones socioemocionales	Resolución de conflictos	
Propósitos de la sesión	<p>Se espera que, al final de la sesión el alumno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conozca medios para la detección de problemas y/o conflictos. • Derechos de los niños como marco de referencia. 	
Indicadores de logro	Primer grado	Escucha las necesidades de sus compañeros cuando se presenta un conflicto.
	Segundo grado	Establece diálogo con la ayuda de un adulto, con el propósito de llegar a un acuerdo solución.
	Tercer grado	Reflexiona acerca de actitudes y comportamientos que conllevan a una situación conciliadora o conflictiva.
Material para el facilitador	<ul style="list-style-type: none"> • Anexo 1 Derechos de los niños • Anexo 2 Objetivos de desarrollo sostenible • Plumón para pintarrón 	
Material para el alumno	<ul style="list-style-type: none"> • Lápiz • Colores • Cuaderno 	

SESIÓN 23

EL TRABAJO EN EQUIPO

Orientaciones para el facilitador

En la actividad de inicio: La tempestad, se sugiere realizarla en el patio de recreo o en un salón de usos múltiples.

Se recomienda al facilitador tener a la mano el concepto de empatía y ejemplos de situaciones empáticas para la actividad de desarrollo de esta sesión.

⁵⁴
La empatía es la capacidad de comprender y percibir las emociones y sentimientos de otra persona sintiéndolos como propios.

Comúnmente es lo que se conoce como “ponerse en el lugar del otro” o “en la piel del otro”. Consiste, en intentar comprender qué sentimientos experimenta otra persona cuando pasa o afronta una situación, normalmente delicada o negativa.

Todos, en mayor o menor medida, tenemos empatía, ya que cuando vemos ciertas situaciones como injusticias, tragedias o simplemente a alguien pasándolo mal por algo, nos suscita sentimientos de pena o comprensión.

La empatía es un valor necesario en sociedad, y gracias al cual el hombre se adhirió a ella. Las relaciones de voluntariedad, generosidad y ayuda desinteresada emanan de la empatía.

Las personas que realizan todos estos actos están inspiradas en la empatía, se ponen en el lugar del prójimo y ayudan a los demás.



Inicio Saludo y bienvenida

Propósito de la sesión

Se espera que, al final de la sesión el alumno:

- Conozca medios para la detección de problemas y/o conflictos.
- Los derechos de los niños como marco de referencia.

La tempestad

- 1 Todos los alumnos forman un círculo con sus respectivas sillas (puede ser sin sillas).

2 El facilitador se coloca al centro de este círculo y dice: “*Un barco en medio del mar, viaja a rumbo desconocido*”. Cuando el facilitador diga: *ola a la derecha*, todos se mueven a la derecha; cuando el facilitador diga, *ola a la izquierda*, todos se mueven hacia la izquierda, cuando el facilitador diga *tempestad*, todos deben cambiar de puesto, mezclándose en diferentes direcciones.

- Se dan varias órdenes, intercambiando a la derecha y a la izquierda, cuando se observe que los alumnos están distraídos, el facilitador dice: *tempestad*.
- En la segunda o tercera orden, el facilitador ocupa un puesto aprovechando la confusión, quedando un alumno sin puesto, entonces, este debe dirigir el juego hasta encontrar de nuevo un puesto para él.

3 Al finalizar, el facilitador pide a los alumnos regresar al salón de clases.

- El facilitador pide a los alumnos que contesten estas preguntas a modo de reflexión.
 - ¿Detectaron algún conflicto durante el desarrollo de la actividad?*
 - ¿Por qué alguien se quedaba de pie?*
 - ¿Qué pasa si todos estamos sentados?*
 - ¿Qué imaginas que sintió el compañero que se quedó de pie?*
 - ¿Qué sentiste cuando tu compañero se quedó de pie?*

4 El facilitador resalta que en este momento de la sesión estamos detectando un conflicto.

5 El facilitador menciona que en esta actividad también podemos detectar o practicar situaciones de empatía.



Desarrollo Empatía

1 El facilitador lee al grupo el concepto: Empatía es la capacidad de comprender y percibir las emociones y sentimientos de otra persona, sintiéndolos como propios.

2 El facilitador pide a los alumnos algunos ejemplos o situaciones donde se presente la empatía, por ejemplo:

- Entristecerse al ver a alguien llorar.
- Interpretar como propia la alegría de algún ser querido.
- Ir a socorrer a alguien que se ha lastimado.
- Interceder en contra de que algún compañero reciba bullying.

SESIÓN 23

EL TRABAJO EN EQUIPO

- 3 El facilitador pregunta a los alumnos por qué es importante la empatía cuando el tema es identificación de conflictos. Y les dice que cuando logramos ser empáticos distinguimos con mayor facilidad los conflictos y podemos aportar a su solución.
- 4 Después, el facilitador les pide que hagan un dibujo de lo que les gusta y lo que no les gusta de su colonia o comunidad.
- 5 Al finalizar, el facilitador pide a tres alumnos compartir su dibujo y ayudar a detectar algún conflicto en su comunidad.



Cierre

10^o

Derechos de los niños /ODS

- 1 El facilitador menciona a los alumnos que hay otros medios para detectar conflictos, un ejemplo de ello, son los **Derechos de los niños y los Objetivos de desarrollo sostenible**. Estos son referencias de lo que están bien, por lo tanto, si uno no se cumple, nos presentamos ante un conflicto.
- 2 El facilitador menciona a los alumnos los Derechos de los niños que se encuentran en el Anexo 1 y después muestra el Anexo 2 para que conozcan los Objetivos de Desarrollo Sostenible.
- 3 Para finalizar, el facilitador pide a dos alumnos que mencionen cuál de los Derechos de los niños le gusta más y cuál piensa que se debe trabajar en su comunidad.

Anexo: Derechos de los niños ⁵⁵

Los principios fundamentales de los Derechos del niño son:

- **Derecho a la no discriminación:** todo niño tiene derecho a no ser discriminado por ningún motivo como su color de piel.
- **Derecho al interés superior del niño:** cualquier decisión, ley o política que pueda afectar a la infancia tiene que tener en cuenta qué es lo mejor para el niño.
- **Derecho a la educación:** todo niño tiene derecho a recibir una educación adecuada.
- **Derecho a opinión:** todo niño tiene derecho a expresar su opinión y que esta se tenga en cuenta en cualquier asunto que le afecte.
- **Derecho a una vivienda digna:** todo niño tiene derecho a vivir en un espacio adecuado para su desarrollo.
- **Derecho a la alimentación:** todo niño tiene derecho a recibir alimentación, y será competencia del Estado garantizarla en ausencia de padres o tutores que puedan proporcionársela.
- **Derecho a la expresión:** todo niño tiene derecho a solicitar, recibir y difundir cualquier información e idea a menos que vulnere el derecho de otros.
- **Derecho a la salud:** todo niño tiene derecho a recibir atención sanitaria.
- **Derecho a nombre y nacionalidad:** todo niño tiene derecho un nombre desde su nacimiento y a obtener una nacionalidad.

SESIÓN 23

EL TRABAJO EN
EQUIPO

Anexo: Objetivos de desarrollo sostenible

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE



Producción en colaboración con **TROLLBÄCK + COMPANY** | TheGlobalGoals@trollback.com | +1.212.529.1010
Para cualquier duda sobre la utilización, por favor comuníquese con: dpicampaign@un.org

SECUENCIA DIDÁCTICA PRIMARIA MENOR

Estrategias para la solución de conflictos

Componente curricular	Área de desarrollo personal y social Educación socioemocional	
Dimensiones socioemocionales	Colaboración	
Habilidades asociadas a las dimensiones socioemocionales	Resolución de conflictos	
Propósitos de la sesión	Se espera que, al final de la sesión el alumno: <ul style="list-style-type: none"> • Conozca y practique estrategias de resolución de conflictos. 	
Indicadores de logro	Primer grado	Escucha las necesidades de sus compañeros cuando se presenta un conflicto.
	Segundo grado	Establece un diálogo con apoyo de un adulto, con el propósito de llegar a un acuerdo o solución.
	Tercer grado	Reflexiona acerca de actitudes y comportamientos que conlleven a una situación conciliadora o conflictiva.
Material para el facilitador	<ul style="list-style-type: none"> • Anexo 1 Los colores • Anexo 2 Estrategias para la resolución de conflictos • Imágenes o postales de diferentes lugares (ciudad, paisajes, tiendas, parque, etc.) 	
Material para el alumno	<ul style="list-style-type: none"> • Lápiz • Colores • Cuaderno 	

SESIÓN 24

EL TRABAJO EN EQUIPO

Orientaciones para el facilitador

Se sugiere tener a la mano algunas estrategias de resolución de conflictos. El facilitador se puede apoyar del **Anexo 2 Estrategias para la resolución de conflictos**.

Se sugiere revisar el siguiente link para ampliar la información sobre el tema de resolución de conflictos:

https://mdm.usta.edu.co/remos_downloads/oev/recursos/resolucion-conflictos/estrategias_para_la_resolucion_de_conflictos.html

El facilitador puede explicar que tener conflictos no es el problema, sino la manera en la que se resuelven dichos conflictos.

Por ejemplo: cuando para resolverlos hay enfrentamientos verbales y las personas se gritan o insultan, o cuando hay enfrentamientos físicos y las personas se golpean o se hacen daño.



Inicio

15' Saludo y bienvenida

Propósito de la sesión

Se espera que, al final de la sesión el alumno conozca y practique estrategias de resolución de conflictos.

Tú dices, yo digo

- 1 El facilitador da la bienvenida a los alumnos y pide cinco voluntarios para realizar una actividad, después les indica que salgan unos minutos del salón para explicar la dinámica al resto del grupo.
- 2 Enseguida pide a un voluntario que pase al salón y le muestra una imagen, dando un minuto para que la observe y memorice a detalle.
- 3 Transcurrido el tiempo de un minuto, pide al segundo voluntario pasar al salón, el facilitador pide al grupo que permanezca en silencio, observando la actividad.
- 4 Ahora, el facilitador pide al primer voluntario que narre al segundo voluntario, lo que había en la imagen. Y el segundo hace lo mismo con el tercero y así sucesivamente hasta terminar con el quinto voluntario.

- El grupo toma nota de los detalles que faltan o sobran en cada narrativa.
 - Al finalizar la ronda con los voluntarios, el último de estos, narra al grupo lo que le transmitieron.
- 5 El facilitador muestra la imagen a los cuatro voluntarios que no la vieron.
 - El grupo analiza los pros y contras de la comunicación entre los voluntarios.
 - 6 El facilitador realiza una reflexión sobre las problemáticas presentadas durante el desarrollo de la actividad.
 - Se pueden hacer las rondas que sean necesarias con voluntarios e imágenes distintas.

30" **Desarrollo** Diálogo, negociación y mediación

- 1 El facilitador lee a los alumnos el cuento **Los colores (Anexo 1)** y les pide que escriban una solución diferente a la que se plantea en el cuento, y también que hagan un dibujo de lo que más le gustó.
- 2 Para finalizar la actividad, el facilitador escribe en el pintarrón los pasos para solucionar los conflictos. (**Anexo 2 Diálogo, negociación y mediación**).

15" **Cierre**

- 1 El facilitador pregunta a los alumnos si detectaron los momentos del cuento en donde se presenta el diálogo, la negociación y la mediación.
- 2 Después pide a tres alumnos que pasen al frente y los mencionen.

SESIÓN 24

EL TRABAJO EN EQUIPO

Anexo: Los colores⁵⁷

En cierta oportunidad, se encontraron en una apacible y tranquila reunión los viejos y serenos colores clásicos. Estaba el rojo y su muy conocida picardía, también estaba el amarillo con su característica básica de iluminar todo lugar que visitaba, el azul y su cercanía a todo aquello que nos convoca a pensar en la tradición y en la amistad que se tiene para con todo lo que nos resulta conocido; incluso, el color blanco con su sencillez y el gris con su elegancia se hallaban disfrutando de aquella serena tertulia.

Cerca de la media noche hicieron presencia los famosos colores pastel; entre ellos sobresalía el hermoso azul celeste, quien con su sola presencia otorgaba un aire de suavidad y tranquilidad a todos los presentes; llegó el rosado magenta e imprimió en el ambiente un importante toque de armonía y fraternidad; de igual forma ocurrió con la llegada del rojo cálido, quien, con un ademán de seducción y provocación, se robó todas las miradas y exhortó a sus seguidores a continuarle admirándole.

Ya muy entrada la noche y cuando la luna se disponía a retirarse, hicieron su ingreso los muy afamados colores metálicos, quienes, bien sea dicho de paso, eran los más jóvenes y arriesgados de todos. En sus cuerpos se advertían brillos, fulgores y destellos que eran lejanos y distantes para sus hermanos; sin lugar a dudas, este conjunto de colores se habían robado la atención de todos los asistentes a tan espléndido y colorido banquete.

En el cenit de la noche y cuando ya todos estaban cansados de discutir por la belleza que les era propia, por las virtudes que les resultaban naturales y por los atributos que se jactaban en poseer, el tímido, callado e introvertido color púrpura gritó a voz llena:

—¿Acaso creéis vosotros ser los más hermosos destellos de luz existentes, en este existente, hermoso y complejo universo de luz?

—¿Creéis y te creéis con derecho de juzgar la belleza, lo bello y aquello que es bello, solo por consideraros dueños y señores de alguna ínfima idea de belleza?

—¿En serio consideraréis que vuestros atributos, propiedades y esencias son más que los valores cromáticos de los demás colores?

—¿No habéis acaso escuchado que el lenguaje de la belleza y la perfección en la forma es cercano a la sencillez, próximo a la inocencia y contiguo a la naturalidad?

—¿Realmente consideraréis que la discusión por la belleza que os ha de ser propia, según vuestra propia connotación de belleza, acercará a vuestro yo más íntimo, al más íntimo secreto de vuestro propio yo?

—¿Cuándo, sino en este preciso instante; dónde, sino en este mismo sitio y cómo, sino de esta sencilla manera, habremos de superar la lineal visión del cuándo, el dónde y el cómo de vuestra belleza?

Hermanos colores, vuestra discusión por saber quién es el más bello de todos resulta tan trivial, como tan trivial resultaría la discusión por saber quién no lo es. De hecho, si me lo permiten –dijo el tímido color púrpura mirando a sus muy coloridos hermanos–, creo que todos habríamos de cultivarnos más en aquellos matices que pueden unirnos, y prestar menos atención a todas aquellas tonalidades que pueden separarnos.

No había terminado siquiera de hablar el muy introvertido color púrpura, cuando varios de sus hermanos, colores con los que creció desde pequeño, le increparon y le acusaron de traidor y de falta de respeto por las más importantes tradiciones cromáticas.

Al día siguiente, en otra de sus acostumbradas reuniones, los colores volvieron a discutir sobre quién era el más bello de todos; pero en esta oportunidad nuestro púrpura amigo permaneció en un vasto y profundo silencio, pensando una y otra vez en la infinidad de matices, en la inmensidad de gamas y en la inconmensurable variedad de tonos que podrían existir si tan solo uno de sus hermanos se atreviera a fusionarse con otro de ellos. Pensó también que, si tan solo uno de los colores asistentes a la reunión fuese capaz de transformarse en vínculo, en urdimbre y tejido, el mundo de los colores, tal como se había conocido hasta la fecha, sería mucho más amplio, justo y generoso. Finalmente, caviló y se dijo para sus adentros que aquel sería... sin lugar a dudas, un mejor mundo para ser mejor color, y un mejor color para hacer un mejor mundo.

Anexo: Estrategias para la resolución de conflictos⁵⁸

1. Identificar el problema

El primer punto es muy importante y es algo que los más pequeños podrían realizar con facilidad. Esta técnica de resolución de conflictos en niños tiene el objetivo de que cada uno de los afectados verbalice cuál es el problema y cómo ha surgido el enfrentamiento para que una vez que ambos estén de acuerdo puedan solucionarlo. Lo más probable, es que esta estrategia en edades tempranas no sea posible, por lo que cada uno deberá explicar al menos su propia versión de lo sucedido.

2. Dar espacio emocional

En segundo lugar, se deberá tener disponible un espacio donde los niños puedan expresar sus emociones con el objetivo de que manifiesten cómo se sintieron cuando surgió el conflicto. En este caso, las preguntas por parte del adulto deberán ir encaminadas a cuáles son las conductas que no le gustaron por parte de la otra persona, qué les gustaría que hubiera hecho el otro afectado y cómo se sentiría si estas estrategias de resolución de conflictos se aplicaran.

3. Comprensión entre ellos

Otra de las técnicas de resolución de conflictos es que los niños deben escucharse de forma activa. Es vital que los pequeños aprendan a respetar los turnos de palabra y dejar al otro dar su opinión sobre los hechos teniendo en cuenta que, independientemente de si son los primeros en explicarse o no, van a ser escuchados por igual y sus opiniones van a tener la misma importancia para el adulto.

4. Enseñar a controlar y conocer las emociones

La solución del conflicto también viene derivada por que los niños entiendan que expresar sus emociones siempre es correcto, dependiendo a su vez de la medida en que las expresen. Además, hay que tener en cuenta que no existen emociones negativas ni positivas, sino que éstas son adaptativas al contexto en cuestión.

Los pequeños que tengan que resolver un conflicto deben aprender que llorar por estar triste o enfadado no es malo. También tendrán que conocer cuáles son los efectos que estas emociones traen consigo, ya que es el primer paso para que puedan empatizar con los demás.

A su vez, el adulto que haga de mediador debe hacer reflexionar a los niños cuando estos estén enfadados, pero también tendrá la obligación de informarles que tienen que aprender a controlar sus emociones. Esto es una acción que hay que recalcar, sobre todo, en los primeros conflictos.

5. Buscar soluciones

Una vez aplicadas todas las estrategias de resolución de conflictos anteriores, es recomendable realizar un ejercicio de introspección para que los niños puedan buscar una solución del conflicto en equipo. Soluciones comunes en que los implicados estén de acuerdo y les pueda servir como ayuda y ejemplo para saber cómo reaccionar ante nuevas discusiones que puedan surgir en un futuro.

Como se ha comprobado en este artículo, enseñar a los niños a manejar un problema mediante la resolución de conflicto y la aplicación de estas técnicas hace posible que los más pequeños puedan llegar a entendimientos en enfrentamientos futuros, y que, además, puedan empatizar y sentirse bien con ellos mismos.

SESIÓN 25

EL TRABAJO EN
EQUIPO

SECUENCIA DIDÁCTICA PRIMARIA MENOR

Redes de apoyo en su entorno para solución de conflictos

Componente curricular	Área de desarrollo personal y social Educación socioemocional	
Dimensiones socioemocionales	Colaboración	
Habilidades asociadas a las dimensiones socioemocionales	Resolución de conflictos	
Propósitos de la sesión	Se espera que, al final de la sesión el alumno: <ul style="list-style-type: none"> • Detecte personas e instituciones para construir su red de apoyo. 	
Indicadores de logro	Primer grado	Escucha las necesidades de sus compañeros cuando se presenta un conflicto.
	Segundo grado	Establece un diálogo con apoyo de un adulto, con el propósito de llegar a un acuerdo o solución.
	Tercer grado	Reflexiona acerca de actitudes y comportamientos que conlleven a una situación conciliadora o conflictiva.
Material para el facilitador	<ul style="list-style-type: none"> • Anexo 1 Madeja de estambre grande • Pelota de playa o balón ligero y grande 	
Material para el alumno	<ul style="list-style-type: none"> • Lápiz • Cuaderno • Colores 	
Orientaciones para el facilitador	<p>Se sugiere contextualizar las redes de apoyo al grupo con el que se está trabajando.</p> <p>Para la actividad de inicio, La araña teje, se sugiere un espacio amplio como el patio de recreo o el salón de usos múltiples.</p>	



Inicio

Saludo y bienvenida

SESIÓN 25

EL TRABAJO EN
EQUIPO

Propósito de la sesión

Se espera que, al final de la sesión el alumno detecte personas e instituciones para construir su red de apoyo.

La araña teje

- 1** El facilitador da la bienvenida a los alumnos, y les pide salir al patio de recreo o al salón de usos múltiples.
- 2** El facilitador divide al grupo en dos equipos. El equipo 1 se va a encargar de trasladar la pelota de un lado del patio a otro. El equipo 2 se va a encargar de ayudar al equipo uno a lograr la misión.
- 3** El facilitador marca una línea de salida en el patio y una línea de meta y asigna 5 minutos por equipo para lograr el objetivo de la dinámica.
 - La única regla es que la pelota no toque el piso, se tiene que trasladar sobre el estambre, *¿Cómo lograremos esto?* Tejiendo una red para que la pelota viaje.
 - a. El equipo 1 se forma en círculo y un integrante toma la punta del estambre y lanza la bola a otro alumno con esto se va construyendo la red.*
 - b. El equipo 2 señala dónde es prudente hacer más fuerte la red.*
 - Cuando la red sea lo bastante fuerte, la pelota se puede trasladar con mayor facilidad.
 - Se repite el ejercicio con el equipo 2.
 - Cuando se logre el objetivo, el facilitador pide a los alumnos regresar al salón de clases.
- 4** El facilitador pide a los alumnos reflexionar sobre la actividad por medio de estas preguntas:
 - c. ¿Fue fácil cumplir la misión?*
 - d. ¿El equipo 1 tardó el mismo tiempo para cumplir la misión, que el equipo 2?*
 - e. ¿Por qué pasaría esto?*

SESIÓN 25

EL TRABAJO EN EQUIPO

- Ahora centremos nuestra atención en el estambre:
 - a. Cuando había pocas líneas de estambre, ¿fue fácil trasladar la pelota?
 - b. ¿Cuándo fue más fácil trasladarla?
 - c. ¿Por qué?
- Así sucede cuando nosotros enfrentamos un problema o conflicto. Nosotros somos la pelota que quiere ir de un lugar a otro del patio y nos presentamos ante el problema de que no podemos tocar el piso. ¿Cómo solucionaremos esto? Pues me apoyo con redes. Las redes representan a las personas o instituciones en las que nos apoyamos. Mientras más redes de apoyo tengo, más fácil será cumplir mi misión y solucionar mi problema.



Desarrollo Redes de apoyo

- 1 El facilitador pide a los alumnos que imaginen que se encuentran en una situación problemática, por ejemplo:
 - Olvidé mi cuaderno de tareas en casa.
 - Por error descompuse el celular de mamá.
 - La abuela está enferma.
- 2 El facilitador pide a los alumnos que dibujen en su cuaderno a dónde o con quién acudirían para solucionar dicha problemática.
- 3 El facilitador pide a dos alumnos que muestren su dibujo al grupo.
- 4 El facilitador les dice a los alumnos que esto es una red de apoyo, las personas o instituciones a las que acudes cuando tienes un problema o te encuentras en peligro, son las redes de apoyo.
 - Ahora vamos a identificar cuáles son las redes de apoyo más comunes. El facilitador rescata de la presentación de los alumnos sus redes de apoyo, y las integra en esta clasificación:

d. Familia	h. Iglesia
e. Amigos	i. Hospital
f. Vecinos	j. Policía
g. Escuela	
- 5 El facilitador invita a los alumnos a analizar su red de apoyo con esta clasificación y si una de las clasificaciones anteriores no se encuentra, anotar porque no la consideraron, o completar su red de apoyo si no lo habían considerado.



Cierre

10' Cómo podemos ampliar nuestra red de apoyo

- 1 El facilitador pide a los alumnos que busquen en su entorno cómo pueden ampliar su red de apoyo.
 - Pide a dos alumnos compartir ideas.
- 2 El facilitador cierra la sesión compartiendo dos ideas o lugares donde podemos encontrar redes de apoyo:
 - Participar en actividades de la comunidad nos ayuda a conocer a nuevas personas que pueden ser de apoyo.
 - Explorar tus intereses (artísticos, tecnológicos o sociales) podría ayudar a conocer a otros adultos y niños que pueden apoyarte.

SESIÓN 26

EL TRABAJO EN
EQUIPO

SECUENCIA DIDÁCTICA PRIMARIA MENOR

La cultura de la paz para el trabajo en equipo

Componente curricular	Área de desarrollo personal y social Educación socioemocional	
Dimensiones socioemocionales	Colaboración	
Habilidades asociadas a las dimensiones socioemocionales	Resolución de conflictos	
Propósitos de la sesión	Se espera que, al final de la sesión el alumno: <ul style="list-style-type: none"> • Reconozca la importancia de practicar la cultura de la paz (diálogo y negociación) durante el desarrollo del trabajo en equipo. 	
Indicadores de logro	Primer grado	Escucha las necesidades de sus compañeros cuando se presenta un conflicto.
	Segundo grado	Establece un diálogo con apoyo de un adulto, con el propósito de llegar a un acuerdo o solución.
	Tercer grado	Reflexiona acerca de actitudes y comportamientos que conlleven a una situación conciliadora o conflictiva.
Material para el facilitador	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop y proyector • Anexo 1 Rompecabezas • Video: Los malos vecinos https://www.youtube.com/watch?v=EszyRNVTojw <i>Duración: 2 min 56s</i> 	
Material para el alumno	<ul style="list-style-type: none"> • Lápiz • Cuaderno • Colores • Borrador 	

Orientaciones para el facilitador

Se recomienda tener a la mano el concepto de cultura de la paz y las características de un buen trabajo en equipo que resalten el diálogo y negociación como una herramienta importante para la resolución de conflictos.

La cultura de la paz consiste en promover una serie de valores, actitudes y comportamientos, que rechazan la violencia y previenen los conflictos. Tratan de solucionar los problemas mediante el diálogo y la negociación entre las personas y las naciones, teniendo en cuenta un punto muy importante que son los derechos humanos, respetándolos e incluyéndolos en esos tratados. Esta fue definida por resolución de la ONU, siendo aprobada por la Organización de las Naciones Unidas el 6 de octubre de 1995 en el quincuagésimo tercer período de sesiones.



Inicio

20" Saludo y bienvenida

Propósito de la sesión

Se espera que, al final de la sesión el alumno reconozca la importancia de practicar la cultura de la paz (diálogo y negociación) durante el desarrollo del trabajo en equipo.

Rompecabezas por tiempo

1 El facilitador da la bienvenida a los alumnos y les recuerda el tema de las redes de apoyo de la sesión pasada.

2 El facilitador divide a los alumnos en tres equipos, le da un rompecabezas ya recortado a cada uno (**Anexo 1**) y les indica que van a tener 2 minutos para armarlos.

- Con este ejercicio el facilitador puede comprobar:
 - a. Las dificultades que surgen en la organización del trabajo en equipo.
 - b. Los conflictos por el liderazgo.
 - c. Cómo negocian unos y otros, y cómo dialogan.

Al marcar un tiempo concreto muchos alumnos se pueden bloquear y, sin querer, pueden perder tiempo al sentirse presionados. Viendo todas estas

SESIÓN 26

EL TRABAJO EN EQUIPO

situaciones, se puede abordar mejor el tema de la cultura de la paz para el trabajo en equipo.

- Se repite la ronda dos o tres veces. Con el paso del tiempo y la repetición de la actividad se logran mejores resultados.

- 3 El facilitador pide a los alumnos ir a su lugar para reflexionar sobre el tema.

Desarrollo 20" Diálogo y negociación

- 1 El facilitador pide a los alumnos contestar en su cuaderno estas preguntas:
 - a. *¿Cómo se organizó el equipo para armar el rompecabezas en dos minutos?*
 - b. *¿Qué dificultades se presentaron durante esta actividad?*
 - c. *¿Cómo se resolvieron las dificultades?*
 - d. *¿Quién fue el líder?*
 - e. *¿Cómo eligieron al líder?*

- 2 El facilitador pide a un miembro de cada equipo compartir sus respuestas y reflexionan sobre cómo el diálogo y la negociación son importantes para la resolución de conflictos durante el desarrollo de un trabajo en equipo.

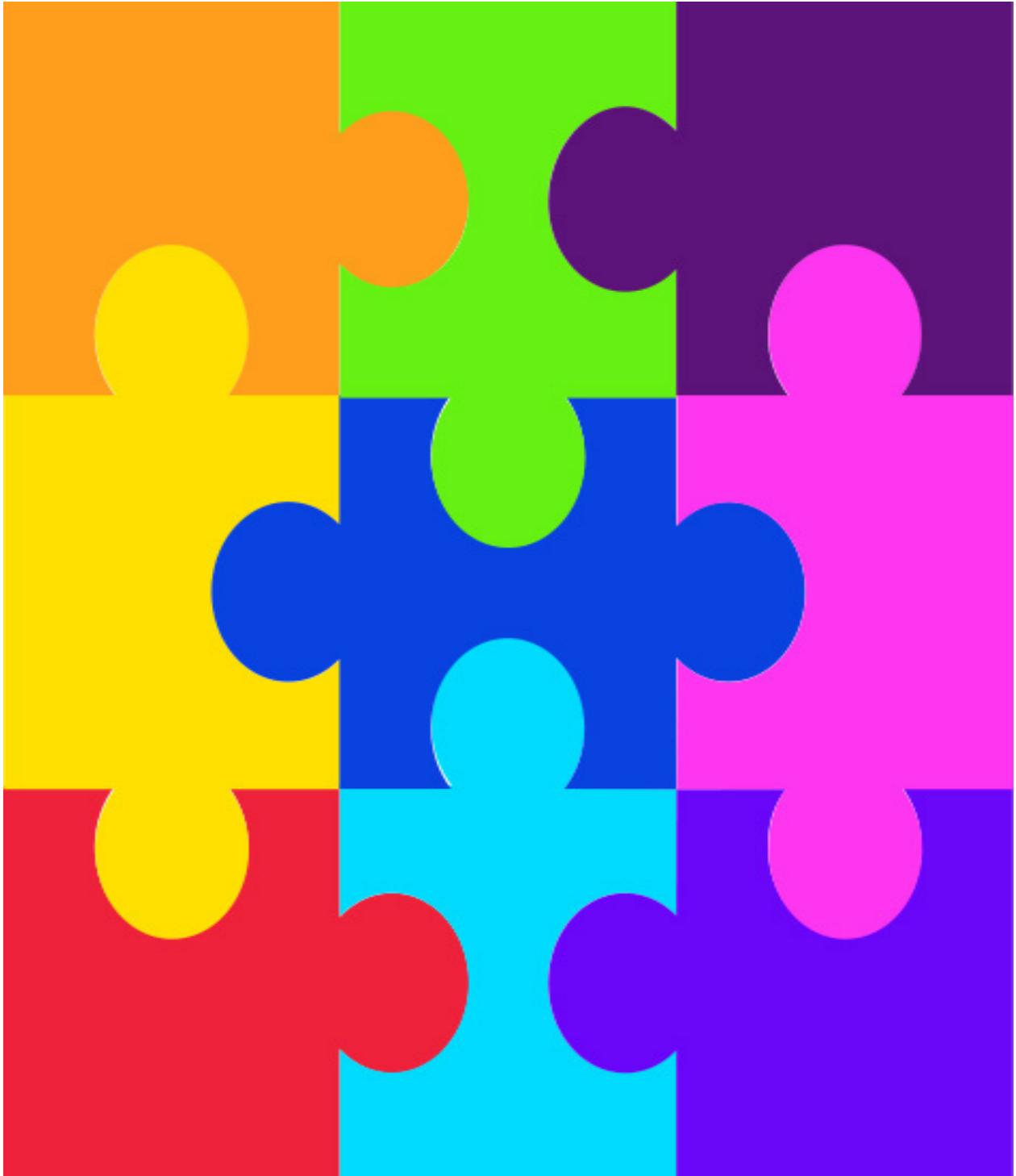
- Cuando dialogamos y negociamos estamos practicando la cultura de la paz.
- La cultura de la paz consiste en promover una serie de valores, actitudes y comportamientos, que rechazan la violencia y previenen los conflictos.
- Tratan de solucionar los problemas mediante el diálogo y la negociación entre las personas y las naciones, teniendo en cuenta un punto muy importante que son los derechos humanos, respetándolos e incluyéndolos en esos tratados.

Cierre 20" Pongamos en práctica lo aprendido

- 1 El facilitador proyecta el video: Los malos vecinos
<https://www.youtube.com/watch?v=EszYRNVTojw> Duración: 2 min 56s
- 2 Después el facilitador les pide que se reúnan en equipos y dialoguen sobre lo que pasó entre los vecinos y propongan una solución.
- 3 El facilitador pide a los alumnos un dibujo que represente esa solución.
- 4 Después, solicita a dos alumnos que muestren sus dibujos al grupo.
- 5 El facilitador cierra la sesión indicando la importancia del diálogo y negociación para la resolución de los conflictos.



Anexo: Rompecabezas



SESIÓN 27

EL TRABAJO EN
EQUIPO

SECUENCIA DIDÁCTICA PRIMARIA MENOR

Promoción de la cultura para la paz

Componente curricular	Área de desarrollo personal y social Educación socioemocional	
Dimensiones socioemocionales	Empatía	
Habilidades asociadas a las dimensiones socioemocionales	Bienestar y trato digno hacia otras personas	
Propósitos de la sesión	Se espera que, al final de la sesión el alumno: <ul style="list-style-type: none"> • Identifique las actitudes que debe tener, para vivir en la cultura de la paz. 	
Indicadores de logro	Primer grado	Nombra cómo se siente cuando una persona lo trata bien o mal.
	Segundo grado	Reconoce cómo se sienten sus compañeros cuando alguien los trata bien o mal.
	Tercer grado	Es capaz de pedir, recibir y ofrecer ayuda, y de explicar las emociones que surgen al apoyar y ser apoyado.
Material para el facilitador	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector • Laptop • Video: Cultura de paz: https://www.youtube.com/watch?v=gRmPdoV2_Sk <i>Se proyecta del minuto 01:00 a 3:22</i> • Plumones para pintarrón • Borrador • Cinta 	

Material para el alumno	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas blancas • Colores • Lápiz • Borrador • Sacapuntas
Orientaciones para el facilitador	<p>Como principio se sugiere en el proceso educativo, la escucha activa para la construcción de una cultura de paz permanente donde los estudiantes sean personas con escucha activa.</p> <p>Se sugiere al facilitador consultar el documento que está en el siguiente link, si desea ampliar sobre el tema.</p> <p>https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-42582015000200009</p>



Inicio

15' Saludo y bienvenida

Propósito de la sesión

Se espera que, al final de la sesión el alumno identifique las actitudes que debe tener, para vivir en la cultura de la paz.

Cultura de paz

- 1 El facilitador da la bienvenida a los alumnos y les comenta que durante la sesión van a seguir viendo el tema de la paz.
- 2 Posteriormente les proyecta el video **Cultura de paz**, del minuto 01:00 a 3:22 https://www.youtube.com/watch?v=gRmPdoV2_Sk

Luego les explica lo siguiente:

- La paz es importante para cualquier lugar en el que estemos como nuestra casa, comunidad, salón de clases, etc., pues la paz nos ayuda a que nos la llevemos bien entre nosotros y a respetarnos.
- Tener una actitud de armonía y respeto hacia los otros se llama cultura de paz.

SESIÓN 27

EL TRABAJO EN EQUIPO

Desarrollo Los colores

1 El facilitador le pide al grupo que se levante y se formen en una fila, dándose la espalda entre ellos para realizar una dinámica y les explica:

- Para iniciar el juego, el facilitador le dice al primer alumno formado, cuatro colores en secreto: amarillo, rojo, azul y verde.
- a. Luego el alumno tiene que darse la vuelta, tocar el hombro de su compañero y decirle en secreto los cuatro colores (amarillo, rojo, azul y verde) y así sucesivamente hasta llegar al último alumno.*
- b. Los alumnos no pueden repetir el nombre de los colores a su compañero.*
- c. El alumno que recibe el mensaje debe “escuchar atentamente” a su compañero para poder decirle al siguiente, el mensaje correcto.*
- d. Los alumnos no pueden hacer señas, ni hablar en voz alta.*
- e. Cuando llegue el mensaje al último alumno, debe decir en voz alta los colores.*

2 Posteriormente, les pide que formen un círculo y se sienten en el piso, y el facilitador les revela los colores y el orden en el que los dijo; amarillo, rojo, azul y verde.

3 Luego, el facilitador anota las siguientes preguntas en el pintarrón y les pide que piensen en las respuestas:

- a. ¿Llegó el mensaje de los colores de manera correcta al último compañero?*
- b. ¿Por qué consideras que es importante escuchar atentamente?*

- Después, les dice a tres alumnos que digan las respuestas en voz alta para el resto del grupo.

Cierre Actitudes para tener paz

1 El facilitador les explica a los alumnos lo siguiente:

- Para vivir en una cultura de paz es necesario tener ciertas actitudes, una de ellas es escuchar atentamente a las otras personas, pues esto promueve el respeto y un ambiente agradable.

2 El facilitador les pide a los alumnos que en una hoja blanca dibujen otras actitudes que promuevan la cultura de la paz.

3 Después les pide a tres alumnos que pasen al centro del círculo a compartir y explicar su dibujo.

4 Para finalizar la sesión, el facilitador les explica a los alumnos a manera de reflexión lo siguiente:

- **“No basta con hablar de paz. Uno debe creer en ella y trabajar para conseguirla”** (*Roosevelt*). Por ello, deben ser tolerantes y respetar a los demás.

5 Posteriormente, el facilitador pide a los alumnos que peguen sus dibujos afuera del salón a manera de exposición, para que otros alumnos observen sus dibujos de las actitudes que debemos tener para fomentar la cultura de paz.

SESIÓN 28

LA CONVIVENCIA

SECUENCIA DIDÁCTICA PRIMARIA MENOR

La convivencia, conceptos básicos

Componente curricular	Área de desarrollo personal y social Educación socioemocional	
Dimensiones socioemocionales	Autoconocimiento	
Habilidades asociadas a las dimensiones socioemocionales	Bienestar	
Propósitos de la sesión	<p>Se espera que, al final de la sesión el alumno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conozca el concepto de convivencia. • Identifique algunas normas para una buena convivencia, con la finalidad de que las pueda aplicar en su vida diaria. 	
Indicadores de logro	Primer grado	Identifica su deseo de estar bien y no sufrir, y expresa que necesita para estar bien en la escuela y en la casa.
	Segundo grado	Reconoce y expresa que acciones generan bienestar y malestar en diferentes escenarios.
	Tercer grado	Reconoce cuando las emociones ayudan a aprender y estar bien, y cuando dañan las relaciones y dificultan el aprendizaje.
Material para el facilitador	<ul style="list-style-type: none"> • Anexo 1 Conceptos básicos de convivencia • Pelotas pequeñas • Paliacates o algún objeto para pasar de mano en mano • Cartulinas • Marcadores 	

<p>Material para el alumno</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lápiz • Papel • Colores • Marcadores
<p>Orientaciones para el facilitador</p>	<p>Se sugiere tener a la mano los conceptos básicos de convivencia, Anexo 1.</p>



Inicio

Saludo y bienvenida

Propósito de la sesión

Se espera que, al final de la sesión el alumno:

- Conozca el concepto de convivencia.
- Identifique algunas normas para una buena convivencia, con la finalidad de que las pueda aplicar en su vida diaria.

De mano, en mano

- 1 El facilitador da la bienvenida a los alumnos y les pide que se dividan en cuatro equipos. El facilitador procura que todos los equipos tengan el mismo número de alumnos.
- 2 Después les dice a los equipos formen filas y se sienten en el piso con las piernas cruzadas lo más cercano al compañero de adelante y de atrás, tomando una postura que facilite pasar la pelota sobre la cabeza para que el compañero de atrás la tome y a su vez la pase al compañero de atrás.
- 3 El facilitador les dice que el juego comienza a su señal y que van a pasar la pelota de mano en mano sobre la cabeza de cada uno, de adelante hacia atrás, hasta terminar con todos los miembros del equipo.

- Gana el primero que haga llegar la pelota hasta el último compañero.
- Se pueden realizar varias rondas.

SESIÓN 28

LA CONVIVENCIA

4 Al finalizar, el facilitador invita a los alumnos a reflexionar sobre la actividad:

- ¿Todos los equipos lograron el objetivo de la actividad?
- ¿Cuáles fueron las dificultades que se presentaron para alcanzar el objetivo?
- ¿Cómo se comunicaron los participantes durante el desarrollo de la actividad?

5 El facilitador invita a los alumnos a pasar al salón de clases.

Desarrollo 30' Conceptos de convivencia (Anexo1)

1 El facilitador retoma las experiencias de la actividad de inicio y lee el concepto de **convivencia**.

2 El facilitador pide a los alumnos recordar las reglas de la actividad de inicio y menciona que a estas reglas también las podemos conocer como normas. El facilitador lee el concepto de **norma** a los alumnos.

3 Ahora el facilitador pide a los alumnos recordar las reacciones de los compañeros durante el desarrollo de la actividad de inicio y menciona que a esto le llamamos comportamiento.

4 El facilitador lee a los alumnos el concepto de **comportamiento**.

Ahora que los alumnos conocen los conceptos básicos de la convivencia, el facilitador pide aplicar estos conceptos en diferentes situaciones, por ejemplo:

- En la escuela
- En un hospital
- En la iglesia

5 El facilitador pide a dos alumnos presentar frente a grupo su trabajo.

Cierre 10' Reflexión

1 El facilitador pide a los alumnos imaginar un mundo sin normas o reglas y les pide a dos alumnos que compartan lo que piensan.

2 Al finalizar, el facilitador pide de tarea a los alumnos escribir normas de convivencia para el salón de clases.

Anexo: Conceptos básicos de convivencia

Convivencia

Es la capacidad para compartir constantemente con otras personas en un mismo espacio. Para una convivencia sana es necesario tener en cuenta; el respeto, la honestidad, la tolerancia, la solidaridad, el amor y el perdón.

Normas

Son reglas que establece la sociedad y deben respetarse para regular comportamientos y mantener una mejor convivencia.

Comportamiento

Es una forma de expresión de nuestros pensamientos y sentimientos, es decir, son todas aquellas reacciones que tienen los seres vivos en relación con el entorno en el que se encuentran. Puede ser consciente o inconsciente, voluntario o involuntario, según las circunstancias que lo afecten.

SESIÓN 29

LA CONVIVENCIA

SECUENCIA DIDÁCTICA PRIMARIA MENOR

Reglas de convivencia en el entorno

Componente curricular	Área de desarrollo personal y social Educación socioemocional	
Dimensiones socioemocionales	Autoconocimiento	
Habilidades asociadas a las dimensiones socioemocionales	Bienestar	
Propósitos de la sesión	<p>Se espera que, al final de la sesión el alumno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conozca algunas características de las reglas de convivencia. • Realice las reglas de convivencia para su grupo, junto con sus compañeros de clase. 	
Indicadores de logro	Primer grado	Identifica su deseo de estar bien y no sufrir, y expresa que necesita para estar bien en la escuela y en la casa.
	Segundo grado	Reconoce y expresa que acciones generan bienestar y malestar en diferentes escenarios.
	Tercer grado	Reconoce cuando las emociones ayudan a aprender y estar bien, y cuando dañan las relaciones y dificultan el aprendizaje.
Material para el facilitador	<ul style="list-style-type: none"> • Una cartulina • Marcadores 	
Material para el alumno	<ul style="list-style-type: none"> • Lápiz • Colores • Cuaderno 	

Inicio 15" Saludo y bienvenida

Propósito de la sesión

Se espera que, al final de la sesión el alumno:

- Conozca algunas características de las reglas de convivencia.
- Realice las reglas de convivencia para su grupo, junto con sus compañeros de clase.

Repaso

1 El facilitador da la bienvenida a los alumnos y pide recordar el tema de la sesión pasada, Conceptos básicos de convivencia:

1. *¿Qué es la convivencia?*
2. *¿Cuándo podemos decir que hay convivencia sana?*
3. *¿Cómo podemos lograr una convivencia sana?*
4. *¿Qué pasa cuando las normas o reglas no se cumplen?*

- El facilitador apoya en las respuestas de los alumnos.

2 Después, solicita la tarea que se encargó en la sesión pasada.

- Escribir alguna regla de convivencia para aplicar en el salón de clases. Con este material trabajaremos el resto de la sesión.

Desarrollo 25" Protocolo (saludar)

1 El facilitador divide al grupo en cinco equipos, tratando de que todos los equipos queden con el mismo número de alumnos.

- La misión de esta actividad, es que cada equipo invente un nombre de tribu y un saludo que identifique a esta tribu.
- Para animar a los alumnos, el facilitador puede recordar la actividad realizada en sesiones pasadas donde saludan como los orientales, Konnchiwa es hola en japonés.
- O también puede compartir como los Zulúes saludan con la mano izquierda ya que con la mano derecha sostienen su escudo.

2 El facilitador da diez minutos para que el equipo ponga nombre e invente su saludo.

- Una de las reglas del juego es que tanto el nombre, como el saludo deben de ser respetuosos.
- Otra regla es que todos los miembros del equipo deben aprenderlo, por lo que se sugiere sea sencillo.

3 El facilitador da un minuto por equipo para que presenten su nombre y su saludo al resto del grupo.

4 Después, el facilitador menciona que cada tribu o equipo realizó una “Regla de convivencia” ya que entre todos definieron el nombre y la forma válida de saludar en su tribu.

5 Con este ejemplo, el facilitador pide a los alumnos en tribu que muestren las sugerencias de las reglas de convivencia que sugieren para el salón (tarea).

6 El facilitador da diez minutos para que los alumnos las compartan, y discutan cuáles son las más adecuadas para su aula.

- Cada equipo elige las más importantes.

Cierre 20' Cartel

1 El facilitador menciona que una de las características de las reglas de convivencia, es que deben ser aceptadas y discutidas por todo el grupo en el que se pretenden aplicar.

- Otra característica es que, si una de estas reglas no se cumple, debe existir una sanción de algún tipo. Y todas deben respetarse.

2 El facilitador recaba las propuestas de los equipos y las pone a discusión frente al grupo para saber si son aceptadas por la mayoría.

- Cuando una propuesta sea aceptada por el grupo, se plasma en la cartulina.

3 El facilitador cierra la sesión resaltando que ninguna regla de convivencia (aunque sea aceptada por el grupo) puede infringir las leyes del país. Todas deben estar dentro de la ley.

SECUENCIA DIDÁCTICA PRIMARIA MENOR

Construcción de reglas de convivencia

Componente curricular	Área de desarrollo personal y social Educación socioemocional	
Dimensiones socioemocionales	Autoconocimiento	
Habilidades asociadas a las dimensiones socioemocionales	Bienestar	
Propósitos de la sesión	<p>Se espera que, al final de la sesión el alumno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifique en su contexto, comportamientos que están fuera de norma. • Reconozca la importancia de las reglas de convivencia en diferentes contextos, para generar bienestar. 	
Indicadores de logro	Primer grado	Identifica su deseo de estar bien y no sufrir, y expresa que necesita para estar bien en la escuela y en la casa.
	Segundo grado	Reconoce y expresa qué acciones generan bienestar y malestar en diferentes escenarios.
	Tercer grado	Reconoce cuando las emociones ayudan a aprender y estar bien, y cuando dañan las relaciones y dificultan el aprendizaje.
Material para el facilitador	<ul style="list-style-type: none"> • Anexo 1 Invitación a la Feria de emprendimiento • 1 cartulina • Marcadores 	
Material para el alumno	<ul style="list-style-type: none"> • Lápiz • Colores • Cuaderno 	

SESIÓN 30

LA CONVIVENCIA

Orientaciones para el facilitador

Pida a los alumnos que para la siguiente sesión traigan material para la creación de su prototipo de emprendimiento (todo el material debe de estar limpio para utilizarse):

- Botella de plástico
- Cajas de zapatos o de cereal
- Revistas
- Papel aluminio
- Periódico
- Tapas de garrafón o de refresco
- Papel lustre
- Palitos de madera (de paleta)
- Pegamento
- Tijeras
- Cinta adhesiva



Inicio

Saludo y bienvenida

Propósito de la sesión

Se espera que, al final de la sesión el alumno:

- Identifique en su contexto, comportamientos que están fuera de norma.
- Reconozca la importancia de las reglas de convivencia en diferentes contextos, para generar bienestar.

Aquí hay, allá hay...

1 El facilitador da la bienvenida a los alumnos y pide que de forma voluntaria 3 alumnos recuerden el tema de la sesión anterior: Reglas de convivencia.

- Genera en el grupo discusión.

2 Para la siguiente actividad, el facilitador pide a los alumnos que formen un círculo y se sienten, después les dice que cierren los ojos y que imaginen que están en el parque y que piensen en un objeto que pueden encontrar en ese lugar.

3 Enseguida, el facilitador les pide que abran los ojos y que comiencen a nombrar los objetos que se imaginaron, un alumno por turno, y les aclara que no pueden repetir los objetos y quien lo haga, sale de la ronda, o quien nombre un objeto que no pertenezca a ese lugar, también debe salir.

- Se repite la actividad con diferentes lugares; escuela, iglesia, carnicería, etc.
- El facilitador menciona algunas cosas fuera de contexto para ver la reacción de los alumnos y esto ayude a la reflexión final de la actividad.

4 Al finalizar, el facilitador menciona cómo los alumnos reaccionaron al nombrar cosas fuera de contexto, pasa de la misma forma cuando usamos un comportamiento inadecuado para un lugar en específico, por ejemplo, un baterista tocando música bajo la regadera.



Desarrollo

30" Construir reglas de convivencia para:

1 El facilitador pide a los alumnos que tomen asiento, y detecten los comportamientos que están fuera de las normas para hacer un dibujo en su cuaderno.

2 Después pide a dos alumnos que compartan sus dibujos con el resto de sus compañeros, enseguida el facilitador, a modo de reflexión les dice que en que cada lugar hay normas específicas.

- Retomando el ejemplo del baterista, él está dentro de la norma tocando en un concierto o en una escuela de música y no dentro de una regadera.

3 El facilitador pide a los alumnos que imaginen que están en un partido de fútbol y les pregunta que cuáles serían las reglas de convivencia en ese lugar.



Cierre

15" Cartel

1 El facilitador pide a los alumnos compartir las reglas de convivencia sugeridas para un partido de fútbol y las escribe en una cartulina.

2 El facilitador pide que reflexionen sobre las reglas del cartel para saber si todas están dentro de la ley.

3 Por último, el facilitador les comenta a los alumnos que les va a entregar una invitación para sus papás, para que asistan a la siguiente sesión, donde se llevará a cabo la "Feria del emprendimiento" como cierre anual del taller (Anexo 1).

SESIÓN 30

LA CONVIVENCIA

Anexo: Invitación a la Feria de emprendimiento

Padre de familia:

Te invitamos a asistir a nuestra Feria de emprendimiento, donde expondremos nuestro prototipo como clausura anual del Taller de Emprendimiento.

*Se llevará a cabo el día _____
del _____ en el patio de mi escuela.*

¡Juntos aprenderemos y nos divertiremos!

SECUENCIA DIDÁCTICA PRIMARIA MENOR

Desarrollo de un proyecto emprendedor

Componente curricular	Área de desarrollo personal y social	
Dimensiones socioemocionales	Autonomía	
Habilidades asociadas a las dimensiones socioemocionales	Identificación de necesidades y búsqueda de soluciones	
Propósitos de la sesión	<p>Se espera que, al final de la sesión el alumno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realice un prototipo de su proyecto emprendedor. • Exponga su entregable. 	
Indicadores de logro	Primer grado	Reconoce lo que ya puede hacer por sí mismo que antes no podía, y reconoce en los demás, aspectos que le gustaría desarrollar.
	Segundo grado	Identifica actividades en las que necesita ayuda y que desearía hacer por sí mismo.
	Tercer grado	Contribuye a proponer soluciones a través de normas sociales y de convivencia.
Material para el facilitador	<ul style="list-style-type: none"> • Hilaza • Hojas blancas • Mesa de trabajo por equipo • Video: https://www.youtube.com/watch?v=-DhrywcaWFE <p>Jóvenes mexicanos diseñan prototipo de ventilador para ayudar a pacientes con COVID-19 / duración 2:02</p>	

SESIÓN 31

DESARROLLO DE UN PROYECTO EMPREDEDOR

Material para los alumnos

- Carpeta de evidencias de cada alumno
- Material reciclado (que se les pide previamente en la sesión 30)
- Pegamento, tijeras, cinta adhesiva
- Plumones de diferentes colores
- Colores, lápiz, borrador, sacapuntas
- Prototipo de proyecto por equipo

Orientaciones para el facilitador

Para la exposición de los prototipos se sugiere que sea en el patio de la escuela.

Deben de dividir la mesa de trabajo en dos.

- De un lado van las carpetas de evidencias de los tres integrantes del equipo.
- Del otro lado, va el prototipo del proyecto que se expone a los padres y autoridades de la Secretaría de Educación que puedan asistir al evento.

Se sugiere entregar al final de la sesión:

1. Medalla del emprendedor
2. Un reconocimiento
3. Figura cubeecraft. La cual puede descargar entrando al sitio oficial: cubeecraft.com y elegir las figuras que considere que se adapte a los alumnos. O al sitio: <https://www.paperizedcrafts.com/>



Inicio

Saludo y bienvenida

Propósito de la sesión

Se espera que, al final de la sesión el alumno:

- Realice un prototipo de su proyecto emprendedor.
- Exponga su entregable.

Tener una idea

1 El facilitador da la bienvenida a los alumnos y les comenta que el día de hoy van a realizar la actividad de cierre del taller de emprendimiento.

2 Posteriormente escribe en un lado del pintarrón la siguiente cita y la lee en voz alta:

“Todo comienza con una idea” Earl Nightengale.

- Después escribe en el otro lado del pintarrón lo siguiente:

Si pudiera ayudar a mi comunidad ¿Qué haría?

3 Luego, le reparte a cada alumno la mitad de una hoja blanca para que respondan la pregunta, después el facilitador organiza a los alumnos en cuatro equipos y nombra a un capitán por cada uno.

4 Enseguida, el facilitador les explica a los alumnos que esta idea se trata de un “emprendiendo”. Les indica a los capitanes de cada equipo que lean en voz alta lo que escribieron los integrantes de su equipo para elegir entre todos, una idea.

- Posteriormente, les dice a los equipos que respondan en una hoja blanca las siguientes preguntas:
 - a. ¿Cuál es la problemática de la idea de emprendimiento que eligieron?
 - b. ¿Cuál es la solución que tu equipo propone para su idea de emprendimiento?
 - c. ¿Cuál es el nombre de su idea de emprendimiento?



Desarrollo

Prototipo

1 El facilitador les proyecta a los alumnos el siguiente video:
<https://www.youtube.com/watch?v=-DhrywcaWFE> **Jóvenes mexicanos diseñan prototipo de ventilador para ayudar a pacientes con COVID-19**

Duración 2min 02s

- Luego el facilitador les explica a los alumnos qué es un prototipo y su finalidad.

SESIÓN 31

DESARROLLO DE UN PROYECTO EMPRENDEDOR

2 Después les pide a los alumnos que construyan un prototipo que muestre la idea de su emprendimiento, y les explica:

- El prototipo tiene que mostrar todas las partes de tu idea
- Usa tu imaginación, todos los miembros del equipo tienen que participar
- Decide quién va a utilizar tu prototipo y cómo se usa cada parte de él
- No pienses demasiado y comienza a construirlo
- No importa la estética del prototipo, lo importante es mostrar tu emprendimiento, recuerda que la finalidad del prototipo es plasmar cómo funciona tu idea, constrúyelo con los materiales de reciclado que trajiste para el taller.



Cierre

Feria del emprendimiento

Para finalizar el taller, se realiza la Feria del emprendimiento, donde los alumnos van a mostrar los conocimientos que adquirieron durante el taller, a todos los invitados.

Los alumnos exponen sus prototipos, así como sus carpetas de evidencias en el área que previamente se preparó para la feria.

Así como los alumnos, el facilitador pega algunos trabajos que ellos realizaron, alrededor del área asignada a manera de exposición.

1 Como actividad final, el facilitador explica a los invitados y autoridades que asistieron, en qué consistió el taller, es importante mencionar el número de sesiones, temas que se abordaron, así como el objetivo del mismo.

2 Posteriormente entrega a cada alumno un paquete de graduado, reconociendo el esfuerzo y dedicación que tuvo cada uno, dicho paquete va a contener lo siguiente:

- Reconocimiento
- Medalla de honor al emprendedor
- Figura cubeeecraft para armar

3 El facilitador agradece la presencia de las autoridades e invitados que asistieron a la Feria del emprendimiento y da por finalizado el taller.

Glosario de términos de emprendimiento¹

Análisis

Examen detallado de una cosa para conocer sus características o cualidades, o su estado, y extraer conclusiones, que se realiza separando o considerando por separado las partes que la constituyen.

Comunicación

Es un proceso que consiste en la transmisión e intercambio de mensajes entre un emisor y un receptor.

Creatividad

Es la capacidad de generar nuevas ideas o conceptos, de nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que habitualmente producen soluciones originales.

Emprendedor

Es habitual emplear este término para designar a una “persona que crea una empresa” o que encuentra una oportunidad de negocio, o a alguien quien empieza un proyecto por su propia iniciativa.

Emprendimiento económico

El uso más habitual del concepto aparece en el ámbito de la economía y los negocios. En este caso, un emprendimiento es una iniciativa de un individuo que asume un riesgo económico o que un Emprendimiento económico vierte recursos con el objetivo de aprovechar una oportunidad que brinda el mercado.

Ejemplo: Todo tipo de ventas, artesanías realizadas por una comunidad indígena, venta de galletas caseras, etc.

Emprendimiento social

Es la puesta en marcha de una empresa cuyo objetivo final no es la maximización del beneficio económico, sino la creación de valor para la sociedad.

Ejemplo: una casa donde rescatan a mascotas, campañas de adopción de perros, gatos, recolección de croquetas para perros de la calle, etc.

Emprendimiento tecnológico científico

Se caracteriza por transformar el conocimiento científico en un producto tecnológico. Afrontar varios desafíos que dispongan de mucho ensayo y error. Atravesar por ciclos de aceptación largos.

Ejemplo: Lentes de realidad aumentada, un nuevo control remoto que no utilice batería sino sea recargable como el celular, etc.

1

Consultado en Diccionario de la Real Academia Española obtenida en <https://dle.rae.es>
<https://economipedia.com/definiciones>



Entorno

Conjunto de circunstancias o factores sociales, culturales, morales, económicos, profesionales, etc., que rodean una cosa o a una persona, colectividad o época e influyen en su estado o desarrollo.

Factibilidad

Se refiere a la disponibilidad de los recursos necesarios para llevar a cabo los objetivos o metas señaladas, es decir, si es posible cumplir con las metas que se tienen en un proyecto.

Finanzas

Conjunto de actividades que tienen relación con el dinero. En el emprendimiento tienen que ver con gasto, ahorro, presupuesto, ganancia, etc.

Innovación

Es un proceso que introduce novedades y que se refiere a modificar elementos ya existentes con el fin de mejorarlos, aunque también es posible en la implementación de elementos totalmente nuevos.

Liderazgo

Es la capacidad que tiene una persona de influir, motivar, organizar y llevar a cabo acciones para lograr sus fines y objetivos que involucren a personas y grupos en un marco de valores.

Mercado meta

Se utilizan como sinónimos para designar al destinatario ideal de una determinada campaña, producto o servicio.

Plan

Es típicamente cualquier diagrama o lista de pasos con detalles de tiempo y recursos, utilizados para lograr un objetivo de hacer algo.

Problemática

Que presenta dificultades o que causa problemas.

Prototipo

Este término se emplea para nombrar al primer dispositivo que se desarrolla de algo y que sirve como modelo para la fabricación de los siguientes o como muestra.

Proyecto

Es una planificación, que consiste en un conjunto de actividades a realizar de manera articulada entre sí, con el fin de producir determinados bienes o servicios

capaces de satisfacer necesidades o resolver problemas, dentro de los límites de un presupuesto y de un periodo de tiempo dados.

Solución

Respuesta positiva y eficaz a un problema, duda o cuestión.

Tecnología

Es la aplicación de la ciencia a la resolución de problemas concretos.

Valor agregado

Supone cualquier característica adicional de tu producto que genera un beneficio extra a su función principal.

Referencias Bibliográficas de imágenes

- 1 CC0 Dominio público. (2017). Lavabo [fotografía]. Recuperado de <https://pixabay.com/es/photos/ba%c3%b1o-lavabo-espejo-departamento-2094716/>
- 2 CC0 Dominio público. (2014). Escuela [fotografía]. Recuperado de <https://pixabay.com/es/photos/chico-escuela-risa-ni%c3%b1os-indio-330582/>
- 3 CC0 Dominio público. (2017). Perro [fotografía]. Recuperado de <https://pixabay.com/es/photos/bulldog-continental-perro-anim-2437110/>
- 4 CC0 Dominio público. (2019). Enfermedad [fotografía]. Recuperado de <https://pixabay.com/es/photos/enfermedad-fr%c3%ado-gripe-la-medicina-4392136/>
- 5 CC0 Dominio público. (2014). Peleando [fotografía]. Recuperado de <https://pixabay.com/es/photos/no-compartimos-el-juguete-5189296/>
- 6 CC0 Dominio público. (2013). Niño durmiendo [fotografía]. Recuperado de <https://pixabay.com/es/photos/ni%c3%b1o-durmiendo-ededrom-166062/>
- 7 CC0 Dominio público. (2018). Niños [imagen]. Recuperado de <https://pixabay.com/sk/vectors/deti-kresba-%C4%8Dm%C3%A1ra%C5%A5-linky-diev%C4%8Da-3171905/>
- 8 CC0 Dominio público. (2017). Sala de estar [fotografía]. Recuperado de <https://pixabay.com/es/photos/sala-de-estar-sof%c3%a1-interior-2732939/>
- 9 CC0 Dominio público. (2017). Cocina [fotografía]. Recuperado de <https://pixabay.com/es/photos/cocina-dise%c3%b1o-de-interiores-1940174/>
- 10 CC0 Dominio público. (2016). Casa del lago [fotografía]. Recuperado de <https://pixabay.com/es/photos/monta%c3%b1as-lago-casa-casa-del-lago-1587287/>
- 11 CC0 Dominio público. (2019). Serpiente [fotografía]. Recuperado de <https://pixabay.com/es/photos/serpiente-anim-verde-naturaleza-4157317/>
- 12 CC0 Dominio público. (2015). Atardecer [fotografía]. Recuperado de <https://pixabay.com/es/photos/%c3%a1rbol-atardecer-nubes-cielo-736885/>

- 13 CC0 Dominio público. (2015). Resbaladizo [fotografía]. Recuperado de <https://pixabay.com/es/photos/resbaladizo-se%3%b1al-firmar-mojado-637562/>
- 14 CC0 Dominio público. (2012). Ofrenda [fotografía]. Recuperado de <https://pixabay.com/es/photos/tradicion-m%3%a9xico-ofrenda-cultura-1311119/>
- 15 CC0 Dominio público. (2017). Día de muertos [fotografía]. Recuperado de <https://pixabay.com/es/photos/ofrenda-colores-muertos-2912289/>
- 16 CC0 Dominio público. (2016). Charros [fotografía]. Recuperado de <https://pixabay.com/es/photos/escaramuza-caballo-lienzo tradici%3%b3n-2713111/>
- 17 CC0 Dominio público. (2017). Pozole [fotografía]. Recuperado de <https://pixabay.com/es/photos/pozole-restaurante-alimentos-nachos-2820341/>
- 18 CC0 Dominio público. (2016). Taco [fotografía]. Recuperado de <https://pixabay.com/es/photos/tortilla-comida-taco-salsa-3041938/>
- 19 CC0 Dominio público. (2020). Festival [fotografía]. Recuperado de <https://pixabay.com/es/photos/m%3%a9xico-festival-mexicano-tradicion-5276467/>
- 20 CC0 Dominio público. (2012). Tradición [fotografía]. Recuperado de <https://pixabay.com/es/photos/folletos-de-papantla-tradicion-664663/>
- 21 CC0 Dominio público. (2018). Apretón de manos [fotografía]. Recuperado de <https://pixabay.com/es/vectors/silueta-trabajo-en-equipo-la-mano-3265909/>
- 22 CC0 Dominio público. (2017). Discutiendo [fotografía]. Recuperado de <https://pixabay.com/es/vectors/silueta-pareja-la-gente-hombre-2480321/>
- 23 CC0 Dominio público. (2013). Conversación [fotografía]. Recuperado de <https://pixabay.com/illustrations/exchange-of-ideas-debate-discussion-222788/>
- 26 CC0 Dominio público. (2013). Persona primitiva [imagen]. Recuperado de <https://pixabay.com/de/vectors/h%3%b6hlenmensch-primitive-person-159359/>
- 28 CC0 Dominio público. (2020). Internet [imagen]. Recuperado de <https://pixabay.com/es/illustrations/medios-de-comunicaci%3%b3n-social-social-5187243/>

- 29 CC0 Dominio público. (2017). Casa [imagen]. Recuperado de <https://pixabay.com/es/vectors/casa-casa-de-vacaciones-2003068/>
- 30 CC0 Dominio público. (2017). Supermercado [imagen]. Recuperado de <https://pixabay.com/es/vectors/supermercado-mercado-minimercado-2011060/>
- 31 CC0 Dominio público. (2016). Hospital [imagen]. Recuperado de <https://pixabay.com/es/vectors/m%C3%A9dico-ecograf%C3%ADa-ipad-hospital-1807475/>
- 32 CC0 Dominio público. (2016). Escuela [imagen]. Recuperado de <https://pixabay.com/es/vectors/pizarra-marco-verde-escuela-verde-1788630/>
- 33 CC0 Dominio público. (2012). Fábrica [imagen]. Recuperado de <https://pixabay.com/es/vectors/f%C3%A1brica-edificio-fumar-industria-48781/>
- 34 CC0 Dominio público. (2019). Aeropuerto [imagen]. Recuperado de <https://pixabay.com/es/illustrations/viaje-gente-aeropuerto-apurarse-4540654/>
- 38 CC0 Dominio público. (2017). Negocio [imagen]. Recuperado de <https://pixabay.com/es/vectors/ocurrencia-negocio-hombre-obrero-2516126/>
- 40 CC0 Dominio público. (2013). Huella dactilar [imagen]. Recuperado de <https://pixabay.com/es/vectors/huella-dactilar-tocar-crimen-150159/>
- 41 CC0 Dominio público. (2014). Dactilograma [imagen]. Recuperado de <https://pixabay.com/es/vectors/huella-digital-dactilograma-257037/>
- 42 CC0 Dominio público. (2014). Impresión del pulgar [imagen]. Recuperado de <https://pixabay.com/es/photos/impresi%C3%B3n-del-pulgar-huella-digital-693826/>
- 45 CC0 Dominio público. (2018). Ann Makosinski [fotografía]. Recuperado de https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a3/Ann_Makosinski.jpg
- 47 CC0 Dominio público. (2017). Eje de resorte [fotografía]. Recuperado de <https://pxhere.com/vi/photo/1351842>
- 48 CC0 Dominio público. (2013). Corazón [fotografía]. Recuperado de <https://pixabay.com/es/vectors/coraz%C3%B3n-amor-rojo-enamorado-157895/#comments>
- 49 CC0 Dominio público. (2013). Energía [fotografía]. Recuperado de <https://pixabay.com/es/vectors/bulbo-luz-l%C3%A1mpara-el%C3%A9ctrico-160207/>

50 CC0 Dominio público. (2017). Números [fotografía]. Recuperado de <https://pxhere.com/vi/photo/743085>

56 Imagen obtenida de:
<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Db3TsjvVwAAg-IC.jpg>

Referencias Bibliográficas de textos

- 24 Referencia: <https://faros.hsjdbcn.org/sites/default/files/martina-no-quiere-hacer-los-deberes.pdf>
- 25 Información obtenida de <https://es.wikipedia.org/wiki/Rueda>
- 27 Información obtenida de https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_Internet
- 35 <https://www.gaceta.unam.mx/el-correo-postal-o-electronico-esta-vivo-desde-la-antiguedad/>
- 36 <https://es.wikipedia.org/wiki/Tel%C3%A9grafo>
- 37 Diccionario de la Real Academia Española obtenida en <https://dle.rae.es>
Consulta en [https://es.wikipedia.org/wiki/Rosario Peiró](https://es.wikipedia.org/wiki/Rosario_Peir%C3%B3), 14 de noviembre, 2019 Innovación. Economipedia.com
Paula Nicole Roldán, 17 de febrero, 2017 Finanzas. Economipedia.com
<https://emprendedor-social.org/wp-content/uploads/2016/10/Canvas-Modelo-de-Negocio-Social-y-de-Impacto.png>
- 39 Janire Carazo Alcalde, 10 de octubre, 2018 Emprendimiento social. Economipedia.com
<https://economipedia.com/definiciones/emprendimiento-social.html>
Montoya, D.M. (2016) Startup y Spinoff: definiciones, diferencias y potencialidades en el marco de la economía del comportamiento. Contexto 5, 141-152
- 43 Consultado en: https://es.wikipedia.org/wiki/Helen_Keller
- 44 https://es.wikipedia.org/wiki/Ann_Makosinski
- 46 Consultado en la REA: <https://dle.rae.es> y <https://definicion.de>
- 51 Adaptado de: Rosario Peiró, 16 de junio, 2020 Diferencias entre equipo y grupo de trabajo. Economipedia.com. Consulta: <https://economipedia.com/definiciones/diferencias-entre-equipo-y-grupo-de-trabajo.html>
- 52 Fuente consultada: https://es.wikipedia.org/wiki/Wangari_Maathai
- 53 Fuente: <https://concepto.de/trabajo-en-equipo/>

- 
- 54 Consultado en: <https://economipedia.com/definiciones/empatia.html>
- 55 Consultado en: https://es.wikipedia.org/wiki/Derechos_del_ni%C3%B1o
- 57 Referencia:
https://www.funlam.edu.co/uploads/fondoeditorial/263_El_cuento_como_estrategia_pedagogica.pdf
Agudelo Torres, J. F. (2016). El cuento como estrategia pedagógica: una apuesta para pensar-se y narrarse en el aula. Medellín, Colombia: Fondo Editorial Luis Amigó. P. 54
- 58 Consultado en: <https://medac.es/blogs/sociocultural/tecnicas-de-resolucion-de-conflictos-para-ninos>