



PLANIFICACIONES

EDUCACIÓN INICIAL

BÁSICA ELEMENTAL Y MEDIA

SECUNDARIA

BACHILLERATO TÉCNICO

CON BASE EN LAS COMPETENCIAS DEL MINEDUC



Ebook de Planificaciones Educativas – Primera Edición – Marzo 2025

Desarrollo y Distribución:

Este ebook contiene planificaciones educativas diseñadas exclusivamente por la plataforma **S-Navi**, desarrollada y distribuida por Samasat Comunicaciones S.A. en Latino América y por Novumex en México y el caribe.

Nota de Derechos:

Las planificaciones incluidas en este ebook son propiedad intelectual de Samasat y Novumex. Queda prohibida la reproducción total o parcial, así como la distribución de este material sin el consentimiento expreso de los autores. Su uso está destinado únicamente a fines educativos dentro del marco autorizado por los distribuidores.

Contacto y Soporte:

Para más información sobre la plataforma S-Navi o para solicitar soporte, por favor visita nuestra página web <https://samasat.com/s-navi/> o contáctanos a través de nuestras redes sociales.

Agradecimientos:

Agradecemos su interés en utilizar este recurso y esperamos que las planificaciones presentadas contribuyan al enriquecimiento de la enseñanza en nuestras comunidades educativas.

¡Bienvenido a la comunidad de Aprendizaje S-NAVI!





EDUCACIÓN INICIAL

C O N B A S E E N L A S C O M P E T E N C I A S D E L M I N E D U C

DATOS INFORMATIVOS

Nombre del docente:	CURSOS . CURSOS .	Periodo:	SEMANAL
Grado/Curso:	HASTA 6 MESES	Fecha:	24/03/2025
Materia:	Ámbito Exploración del cuerpo y Motricidad		

SESIÓN 1**OBJETIVO :**

Objetivo General:

Desarrollar la coordinación motriz de los estudiantes a través de movimientos espontáneos que fomenten la exploración y el control corporal.

Objetivos Específicos:

1. Identificar y realizar movimientos corporales básicos de manera libre, promoviendo la autoexpresión.
2. Observar y replicar movimientos simples propuestos por el docente, fomentando la atención y la imitación.
3. Experimentar con diferentes formas de desplazamiento (correr, saltar, rodar) en un espacio determinado para mejorar la conciencia corporal.

ACTIVIDADES :

Actividades:

Minuto 0-5: Presentación del tema. El docente explica brevemente qué es la coordinación motriz y la importancia de los movimientos espontáneos y dirigidos.

Minuto 5-10: Calentamiento. Realizar ejercicios suaves como estiramientos y movimientos básicos (levantar brazos, girar caderas) para preparar el cuerpo.

Minuto 10-20: Actividad de autoexpresión. Los estudiantes se mueven libremente por el espacio, explorando diferentes movimientos (correr, saltar, girar). El docente anima a los niños a expresarse mediante el movimiento.

Minuto 20-30: Imitación de movimientos. El docente realiza una serie de movimientos simples (ej. saltos, pasos, giros) y los estudiantes deben observar e imitar. Se repite varias veces, aumentando la complejidad gradualmente.

Minuto 30-40: Juego de desplazamientos. Se establece un espacio delimitado donde los estudiantes pueden experimentar con diferentes formas de desplazamiento. El docente da instrucciones específicas para correr, saltar y rodar en el área.

Minuto 40-45: Reflexión final. Se reúne a los estudiantes y se les pregunta sobre los movimientos que más les gustaron y cómo se sintieron al realizarlos.

DINÁMICA :

Dinámica:

Propuesta de actividad lúdica: "La Carrera de Movimientos"

Materiales:

Conos o marcadores para delimitar el área de juego.

Música (opcional) para hacer la actividad más dinámica.

Descripción específica:

1. Delimitar un área amplia utilizando conos o marcadores donde los estudiantes puedan moverse libremente.
2. Explicar a los estudiantes que se van a realizar diferentes "carreras" donde tendrán que desplazarse de diversas maneras (correr, saltar, rodar) según lo que el docente indique.
3. Iniciar con un calentamiento breve de 2 minutos, moviendo los brazos y piernas.
4. Comenzar la carrera diciendo "Ahora corran hasta el cono" y al llegar, cambiar a "Ahora salten hasta el siguiente cono".
5. Incluir pausas para que los estudiantes compartan cómo se sintieron haciendo cada movimiento y qué les gustaría intentar.
6. Para finalizar, hacer una ronda de "movimientos libres" donde cada niño elige cómo quiere moverse y mostrar sus habilidades al resto del grupo.

Esta actividad no solo promueve la coordinación motriz, sino que también fomenta la creatividad y la autoexpresión de los estudiantes.

EVALUACIÓN :

Evaluación:

1. ¿Cuál de los siguientes movimientos se realizó durante la clase?

- A) Nadar
- B) Correr
- C) Escalar
- D) Volar

2. ¿Qué actividad se realizó para fomentar la autoexpresión?

- A) Imitación de movimientos
- B) Movimientos libres
- C) Juegos de equipo
- D) Descanso

3. ¿Cuál de las siguientes formas de desplazamiento se practicó en la sesión?

- A) Caminar hacia atrás
- B) Rodar
- C) Rebotar



S-NAVI
SISTEMA DE NAVEGACIÓN AUTÓNOMA
VIRTUAL INTELIGENTE

DATOS INFORMATIVOS

Nombre del docente:	CURSOS . CURSOS .	Periodo:	SEMANAL
Grado/Curso:	HASTA 6 MESES	Fecha:	24/03/2025
Materia:	Ámbito Exploración del cuerpo y Motricidad		

SESIÓN 2**OBJETIVO :**

Objetivo General:

Fortalecer la coordinación motriz a través de actividades dirigidas que integren el uso de diferentes partes del cuerpo.

Objetivos Específicos:

1. Realizar ejercicios estructurados que involucren movimientos de brazos y piernas en secuencias específicas.
2. Colaborar en juegos grupales que requieren coordinación y trabajo en equipo, desarrollando habilidades sociales.
3. Evaluar la ejecución de movimientos básicos mediante la retroalimentación del docente, mejorando la percepción y la autoevaluación.

ACTIVIDADES :

Actividades:

Duración Total: 45 minutos

1. Introducción (5 minutos)

Saludo y presentación de la actividad del día.

Breve revisión de lo aprendido en la sesión 1 sobre la coordinación motriz.

2. Calentamiento (10 minutos)

Realizar una serie de movimientos de brazos y piernas.

Ejemplo: movimientos circulares con los brazos y saltos suaves con las piernas.

Instrucciones claras y demostración.

3. Ejercicios Estructurados (15 minutos)

Dividir a los estudiantes en parejas.

Realizar ejercicios de coordinación:

Ejercicio 1: Pasar una pelota de un lado a otro, utilizando solo los brazos.

Ejercicio 2: Caminar en línea recta mientras levantan las piernas de forma alternada.

Supervisar y guiar a los estudiantes en la ejecución de los movimientos.

4. Juego Grupal (10 minutos)

Proponer un juego de "La Oca", donde cada casilla tenga un movimiento específico (saltar, girar, aplaudir).

Los estudiantes lanzarán un dado y seguirán las instrucciones de la casilla donde caigan.

Fomentar el trabajo en equipo y la colaboración.

5. Cierre y Reflexión (5 minutos)

Reunir a los estudiantes para hablar sobre lo aprendido.

DINÁMICA :

Dinámica:

Propuesta de Actividad Lúdica: "La Carrera de los Animales"

Materiales:

Conos o marcas en el suelo para delimitar el espacio.

Pelotas pequeñas (opcional, para añadir un desafío).

Música para crear un ambiente animado.

Descripción de la Actividad:

Organizar a los estudiantes en grupos pequeños.

Cada grupo elegirá un animal que representará (ejemplo: canguro, pato, elefante).

Al sonar la música, los estudiantes deberán moverse por el espacio como su animal, utilizando diferentes movimientos (saltar, caminar, arrastrarse).

Cuando la música se detiene, los estudiantes deben realizar una secuencia de movimientos específicos (ejemplo: 5 saltos, 3 giros).

Luego, se reanuda la música y el juego continúa.

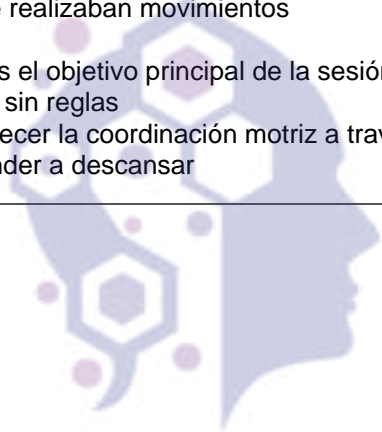
Esta actividad no solo fomenta la coordinación motriz, sino que también estimula la creatividad y la diversión en el movimiento.

Al final de la actividad, se puede realizar una breve reflexión sobre qué movimientos les resultaron más divertidos y cómo se

EVALUACIÓN :

Evaluación:

1. ¿Cuál de los siguientes movimientos se utilizó para el ejercicio de pasar la pelota?
 - A) Solo piernas
 - B) Solo brazos
 - C) Ambos (correcta)
 - D) Ninguno
2. En el juego de "La Oca", ¿qué tipo de movimientos se debían realizar al caer en una casilla específica?
 - A) Solo movimientos de brazos
 - B) Movimientos aleatorios
 - C) Movimientos específicos como saltar o girar (correcta)
 - D) No se realizaban movimientos
3. ¿Cuál es el objetivo principal de la sesión de hoy?
 - A) Jugar sin reglas
 - B) Fortalecer la coordinación motriz a través de actividades dirigidas (correcta)
 - C) Aprender a descansar



S-NAVI
SISTEMA DE NAVEGACIÓN AUTÓNOMA
VIRTUAL INTELIGENTE

DATOS INFORMATIVOS

Nombre del docente:	CURSOS . CURSOS .	Periodo:	SEMANAL
Grado/Curso:	HASTA 6 MESES	Fecha:	24/03/2025
Materia:	Ámbito Exploración del cuerpo y Motricidad		

SESIÓN 3**OBJETIVO :**

Objetivo General:

Consolidar la coordinación motriz mediante la integración de movimientos espontáneos y dirigidos en actividades lúdicas.

Objetivos Específicos:

1. Participar en juegos que combinan movimientos espontáneos y dirigidos, promoviendo la diversión y el aprendizaje.
2. Demostrar el uso adecuado del espacio personal y el respeto por el de los demás a través de la coordinación en grupo.
3. Reflexionar sobre la experiencia de movimiento y su impacto en la coordinación motriz, fomentando la comunicación y el diálogo entre pares.

ACTIVIDADES :

Actividades:

1. Inicio (5 minutos): Reunir a los estudiantes en un círculo y recordar brevemente lo aprendido en las sesiones anteriores sobre coordinación motriz. Realizar una breve actividad de calentamiento con movimientos suaves, como estiramientos y saltos, para preparar el cuerpo.
2. Juego de movimiento espontáneo (15 minutos): Proponer un juego llamado “El mar está lleno de...” donde los estudiantes deben moverse libremente por el espacio. Al nombrar un objeto (por ejemplo, "ballenas"), los estudiantes imitarán el movimiento de ese objeto. Cambiar de objeto cada 2 minutos para mantener el interés.
3. Juego de movimiento dirigido (15 minutos): Introducir un juego llamado “Simón dice”. El docente dará instrucciones sobre diferentes movimientos que los estudiantes deben seguir, como saltar, girar o caminar de espaldas. Este ejercicio ayudará a los estudiantes a practicar la coordinación motriz mediante movimientos dirigidos.
4. Reflexión final (5 minutos): Reunir nuevamente a los estudiantes en círculo y discutir cómo se sintieron durante los juegos. Preguntarles sobre qué movimientos les resultaron más fáciles o difíciles y cómo se sintieron al moverse en grupo.
5. Cierre (5 minutos): Realizar una actividad de enfriamiento con movimientos suaves y respiraciones profundas. Agradecer a los estudiantes por su participación y recordarles la importancia de la coordinación motriz en el juego.

DINÁMICA :

Dinámica:

Actividad Lúdica: “La Carrera de los Animales”

Materiales:

Carteles de diferentes animales (perro, gato, rana, elefante, etc.)

Conos o cintas para delimitar el área de juego

Música (opcional)

Descripción:

1. Colocar los carteles de los animales en diferentes puntos del área de juego.
2. Explicar a los estudiantes que al sonar la música (o al dar una señal), deberán moverse por el espacio imitando el movimiento del animal que el docente elija.
3. Cuando la música se detenga, el docente nombrará un animal y los estudiantes deberán correr hacia el cartel

4. Repetir varias rondas, alternando los animales y fomentando que los estudiantes se ayuden entre sí para mejorar su coordinación al imitar los movimientos.
5. Al finalizar, hacer una breve reflexión sobre qué movimientos fueron más fáciles y cuáles más difíciles, y cómo se sintieron

EVALUACIÓN :

Evaluación:

1. ¿Cuál de los siguientes movimientos se realiza en el juego “El mar está lleno de...”?

- A) Correr en líneas rectas
- B) Imitar un objeto
- C) Saltar con los pies juntos
- D) Caminar hacia atrás

2. ¿Qué juego requiere que sigas instrucciones específicas de movimientos?

- A) El mar está lleno de...
- B) Simón dice
- C) La rueda de la fortuna
- D) La carrera de sacos

3. ¿Por qué es importante respetar el espacio personal de los demás durante las actividades físicas?

- A) Para evitar chocar y lastimarse
- B) Para poder moverse más rápido
- C) Para jugar solo



S-NAVI
SISTEMA DE NAVEGACIÓN AUTÓNOMA
VIRTUAL INTELIGENTE

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR

DATOS INFORMATIVOS

Nombre del docente:	CURSOS . CURSOS .	Periodo:	SEMANAL
Grado/Curso:	DE 2 A 3 AÑOS	Fecha:	24/03/2025
Materia:	Ámbito Vinculación emocional y social		

SESIÓN 1

OBJETIVO :

Objetivo General:

Desarrollar habilidades básicas de comunicación y expresión de emociones en los niños, promoviendo un ambiente de confianza y seguridad emocional.

Objetivos Específicos:

1. Fomentar la identificación de emociones básicas (felicidad, tristeza, enojo) a través de juegos y actividades lúdicas.
2. Promover la expresión verbal y no verbal de emociones mediante el uso de imágenes y cuentos.
3. Estimular la escucha activa y la respuesta emocional entre pares a través de dinámicas grupales.

ACTIVIDADES :

Actividades:

Minuto 1-5: Bienvenida y presentación. Introducción al tema del día: "Hoy hablaremos sobre nuestras emociones". Se utilizará un saludo especial para crear un ambiente cálido.

Minuto 6-10: Actividad de calentamiento: "La rueda de las emociones". Se mostrará una rueda con caras que representan diferentes emociones (felicidad, tristeza, enojo). Los niños girarán la rueda y compartirán si alguna vez han sentido esa emoción.

Minuto 11-20: Lectura de un cuento corto que aborde las emociones. Se elegirá un cuento sencillo y se animará a los niños a identificar las emociones que sienten los personajes.

Minuto 21-25: Preguntas sobre el cuento. Se invitará a los niños a compartir cómo se sintieron los personajes y cómo se sienten ellos en situaciones similares.

Minuto 26-35: Juego "Mímica de emociones". Los niños, por turnos, representarán una emoción (sin hablar) y los demás deberán adivinar cuál es. Se les dará un tiempo limitado para cada turno.

Minuto 36-40: Reflexión grupal. Se les preguntará a los niños qué emociones les gustaron más y por qué. Se fomentará la participación de todos.

Minuto 41-45: Cierre de la sesión. Se agradecerá la participación de los niños y se les comentará que en la próxima sesión

DINÁMICA :

Dinámica:

Propuesta de actividad lúdica: "El mural de las emociones".

Materiales:

Cartulina grande

Marcadores de colores

Imágenes impresas de diferentes emociones (caras felices, tristes, enojadas)

Tijeras

Pegamento

Descripción:

1. Se colocará una cartulina grande en la pared como un mural.
2. A cada niño se le entregará una imagen que represente una emoción.
3. Se les pedirá que expliquen su emoción a sus compañeros y por qué la eligieron.
4. Luego, cada niño colocará su imagen en el mural, creando un collage de emociones.
5. Al final, se reflexionará sobre el mural, preguntando a los niños qué emociones ven y cómo pueden ayudar a sus amigos cuando sienten alguna de ellas.

Esta dinámica no solo permite la expresión de emociones, sino que también fomenta el trabajo en equipo y la creatividad.

EVALUACIÓN :

Evaluación:

1. ¿Cuál de estas emociones representa una sonrisa?

- A) Tristeza
- B) Felicidad
- C) Enojo
- D) Miedo

2. Si un amigo se siente enojado, ¿qué deberías hacer?

- A) Ignorarlo
- B) Reírte de él
- C) Preguntarle qué le pasa
- D) Hacerle una broma

3. ¿Qué emoción sientes cuando recibes un regalo?

- A) Sorpresa
- B) Enojo
- C) Miedo



S-NAVI
SISTEMA DE NAVEGACIÓN AUTÓNOMA
VIRTUAL INTELIGENTE

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR

DATOS INFORMATIVOS

Nombre del docente:	CURSOS . CURSOS .	Periodo:	SEMANAL
Grado/Curso:	DE 2 A 3 AÑOS	Fecha:	24/03/2025
Materia:	Ámbito Vinculación emocional y social		

SESIÓN 2

OBJETIVO :

Objetivo General:

Fortalecer las habilidades de comunicación y la expresión emocional en los niños, ayudándoles a compartir sus sentimientos de manera adecuada.

Objetivos Específicos:

1. Facilitar la práctica de la comunicación asertiva mediante actividades en pareja donde los niños puedan compartir sus emociones.
2. Implementar juegos de rol que permitan a los niños representar diferentes emociones y situaciones.
3. Establecer un espacio de diálogo en grupo donde los niños puedan expresar sus sentimientos y aprender a escuchar a sus compañeros.

ACTIVIDADES :

Actividades:

1. Inicio (0-5 min): Saludo y presentación de la sesión. Recordar brevemente lo aprendido en la sesión anterior sobre emociones.
2. Actividad 1 - Comunicación Asertiva (5-15 min): Formación de parejas. Se les pedirá a los niños que compartan una emoción que sintieron en el día. Cada niño tendrá 1 minuto para hablar mientras su compañero escucha. Luego, cambiarán roles.
3. Actividad 2 - Juegos de Rol (15-30 min): Se dividirá a los niños en grupos pequeños y se les entregará una tarjeta con una emoción (felicidad, tristeza, enojo, miedo). Cada grupo representará su emoción mediante una breve actuación, mientras los demás adivinan de qué emoción se trata.
4. Actividad 3 - Espacio de Diálogo (30-40 min): Reunir a todos los niños en un círculo. Se les proporcionará un objeto (como una pelota) que pasará de uno a otro. Quien tenga la pelota podrá compartir una situación donde sintieron la emoción que se trabajó en el juego de rol.
5. Cierre (40-45 min): Reflexión sobre lo aprendido. Preguntar a los niños cómo se sintieron al compartir y escuchar a otros.

DINÁMICA :

Dinámica:

Actividad Lúdica: "El Teatro de las Emociones"

Materiales:

Tarjetas con imágenes de diferentes emociones (felicidad, tristeza, enojo, sorpresa, miedo).

Un espacio amplio para realizar las representaciones.

Opcional: disfraces o accesorios simples (sombreros, bufandas) para hacer las representaciones más dinámicas.

Descripción:

1. Los niños se organizarán en grupos de 4 a 5.
2. Cada grupo elegirá al azar una tarjeta con una emoción y tendrán 5 minutos para preparar una breve actuación que represente esa emoción. Se les animará a usar sus cuerpos y voces para expresar lo que sienten.
3. Después de los 5 minutos, cada grupo presentará su actuación frente a los demás. Los otros grupos deberán adivinar la emoción representada.
4. Al finalizar todas las presentaciones, se abrirá un breve espacio de diálogo donde los niños podrán compartir cómo se sintieron al actuar y al ver a sus compañeros.

Esta dinámica no solo permite a los niños explorar y expresar emociones, sino que también fomenta el trabajo en equipo y la comunicación entre ellos.

EVALUACIÓN :

Evaluación:

1. ¿Cuál de las siguientes emociones representa la felicidad?

- a) Llanto
- b) Risa
- c) Enojo
- d) Miedo

2. En la actividad de pareja, ¿qué debían hacer los niños?

- a) Hablar sin escuchar
- b) Compartir una emoción mientras el otro escucha
- c) No decir nada
- d) Jugar a un juego

3. Al final de la sesión, ¿qué objeto se utilizó para compartir emociones en el círculo?

- a) Un libro
- b) Una pelota
- c) Un dibujo



S-NAVI
SISTEMA DE NAVEGACIÓN AUTÓNOMA
VIRTUAL INTELIGENTE

DATOS INFORMATIVOS**Nombre del docente:** CURSOS . CURSOS .**Periodo:** SEMANAL**Grado/Curso:** DE 4 A 5 AÑOS**Fecha:** 24/03/2025**Materia:** Ámbito Convivencia**SESIÓN 1****OBJETIVO :**

Objetivo General:

Promover en los estudiantes la comprensión de la importancia del respeto por turnos en la interacción con sus compañeros, fomentando un ambiente de convivencia armónica.

Objetivos Específicos:

1. Identificar y expresar qué significa “respetar turnos” a través de ejemplos cotidianos.
2. Realizar actividades lúdicas que permitan a los estudiantes practicar el respeto por turnos en diferentes contextos.
3. Reflexionar en grupo sobre cómo se sienten al esperar su turno y cómo afecta esto a la convivencia.

ACTIVIDADES :

Actividades:

Minuto 1-5: Introducción al tema. Comenzar la sesión presentando a los estudiantes el concepto de "respetar turnos". Usar imágenes de situaciones cotidianas (por ejemplo, en un juego, en la fila para comprar algo).

Minuto 6-15: Conversación guiada. Preguntar a los estudiantes qué significa para ellos "respetar turnos". Anotar sus respuestas en una pizarra. Presentar ejemplos de la vida diaria y pedir que compartan sus experiencias.

Minuto 16-25: Juego de roles. Dividir a los estudiantes en grupos pequeños. Proporcionarles situaciones en las que deban esperar su turno (por ejemplo, jugar con un juguete, esperar para hablar). Permitir que cada grupo actúe su situación y luego comparta con la clase.

Minuto 26-35: Reflexión grupal. Reunir a todos los estudiantes en círculo y discutir cómo se sintieron al esperar su turno. Incentivar a que cada uno exprese sus emociones y pensamientos sobre la importancia de esperar.

Minuto 36-45: Cierre. Terminar la sesión con una breve actividad artística donde los estudiantes dibujen una situación en la que respetaron un turno. Compartir sus dibujos con la clase.

DINÁMICA :

Dinámica:

Nombre de la actividad: "La Carrera de los Turnos"

Materiales:

Conos o marcadores para delimitar un recorrido.
Pelotas pequeñas o cualquier objeto que se pueda pasar.
Un cronómetro o reloj.

Descripción:

1. Organizar a los estudiantes en filas detrás de una línea de inicio.
2. Explicar que cada estudiante tendrá que esperar su turno para pasar una pelota de un cono a otro, siguiendo un recorrido establecido.
3. Al sonar una campana (o cualquier otro sonido), el primer estudiante de cada fila podrá avanzar y pasar la pelota al siguiente cono. Luego regresará a su lugar y esperará su turno nuevamente.
4. Hacerlo varias veces para que todos los estudiantes participen.
5. Al finalizar, reunir a los estudiantes para reflexionar sobre cómo se sintieron esperando su turno y cómo eso ayuda a que

EVALUACIÓN :

Evaluación:

1. ¿Qué significa respetar turnos?
 - a) Hablar en voz alta
 - b) Esperar mi turno para jugar
 - c) Jugar solo
2. ¿Cómo te sientes cuando esperas tu turno?
 - a) Enojado
 - b) Feliz
 - c) Tranquilo
3. ¿Por qué es importante respetar los turnos en un grupo?
 - a) Para que todos se sientan incluidos
 - b) Para que yo sea el primero siempre



S-NAVI
SISTEMA DE NAVEGACIÓN AUTÓNOMA
VIRTUAL INTELIGENTE

DATOS INFORMATIVOS

Nombre del docente: CURSOS . CURSOS .
Grado/Curso: DE 4 A 5 AÑOS
Materia: Ámbito Convivencia

Periodo: SEMANAL
Fecha: 24/03/2025

SESIÓN 2**OBJETIVO :**

Objetivo General:

Desarrollar en los estudiantes la comprensión y aceptación de normas básicas de interacción que faciliten una convivencia respetuosa y colaborativa.

Objetivos Específicos:

1. Conocer y discutir las normas básicas de interacción en el aula mediante dinámicas grupales.
2. Crear un mural donde se plasmen las normas de convivencia acordadas por los estudiantes.
3. Representar a través de juegos de roles situaciones donde se apliquen las normas básicas de interacción.

ACTIVIDADES :

Actividades:

1. Introducción (5 minutos)

Revisión rápida de la sesión anterior. Preguntar a los estudiantes qué normas recordaban y por qué son importantes.

2. Dinámica de grupo (15 minutos)

Dividir a los estudiantes en pequeños grupos. Cada grupo discutirá una norma básica de interacción (por ejemplo, "esperar mi turno" o "hablar con respeto").

Cada grupo tendrá 5 minutos para conversar y luego compartir sus ideas con el resto de la clase.

3. Creación del mural (15 minutos)

Proporcionar materiales (papel kraft, marcadores, colores, tijeras) para que los estudiantes colaboren en la creación de un mural.

Los estudiantes deberán plasmar las normas discutidas en el mural, decorándolo con dibujos y colores.

4. Cierre (10 minutos)

Revisar el mural terminado y resaltar la importancia de cada norma.

Reflexionar sobre cómo se sienten al seguir estas normas y cómo ayudarán a mejorar la convivencia en el aula.

DINÁMICA :

Dinámica:

Actividad Lúdica: "El Juego de los Turnos"

Materiales:

Un sombrero o caja.

Tarjetas con diferentes situaciones (por ejemplo, "hablar en clase", "pedir un juguete", "jugar en grupo").

Un cronómetro o reloj.

Descripción:

1. Los estudiantes se sentarán en círculo.
2. Se colocará el sombrero o la caja en el centro con las tarjetas dentro.
3. Un estudiante sacará una tarjeta y leerá la situación en voz alta.
4. El grupo discutirá cómo deberían actuar en esa situación, aplicando las normas básicas de interacción.
5. Luego, se asignará un tiempo (por ejemplo, 1 minuto) para que cada estudiante tenga su turno de expresar cómo se sentiría y qué haría en ese caso.
6. Al finalizar, se reflexionará sobre lo aprendido y se destacará la importancia de respetar los turnos y normas en las interacciones diarias.

Esta actividad no solo enseña las normas, sino que también fomenta la empatía y el respeto entre los estudiantes.

EVALUACIÓN :

Evaluación:

1. ¿Cuál de las siguientes es una norma básica de interacción en el aula?

- a) Hablar sin escuchar.
- b) Esperar mi turno.
- c) Interrumpir a los demás.

(Respuesta correcta: b)

2. ¿Qué debemos hacer si alguien no sigue las normas?

- a) Ignorarlo.
- b) Hablar con respeto sobre el problema.
- c) Gritarle.

(Respuesta correcta: b)

3. ¿Por qué es importante seguir las normas de convivencia?

- a) Para que nadie hable.
- b) Para hacer que todos se sientan cómodos y respetados.
- c) Para que todos se peleen.



S-NAVI
SISTEMA DE NAVEGACIÓN AUTÓNOMA
VIRTUAL INTELIGENTE

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR

DATOS INFORMATIVOS

Nombre del docente: CURSOS . CURSOS .

Periodo: SEMANAL

Grado/Curso: DE 4 A 5 AÑOS

Fecha: 24/03/2025

Materia: Ámbito Convivencia

SESIÓN 3

OBJETIVO :

Objetivo General:

Fomentar en los estudiantes habilidades para la resolución pacífica de conflictos, promoviendo la empatía y el respeto hacia los demás.

Objetivos Específicos:

1. Identificar diferentes tipos de conflictos que pueden surgir en el aula y sus posibles causas.
2. Practicar estrategias de resolución de conflictos mediante juegos de simulación.
3. Reflexionar sobre la importancia de la empatía y el diálogo en la resolución de conflictos a través de una actividad grupal.

ACTIVIDADES :

Actividades:

1. Inicio (5 minutos): Revisión rápida de lo aprendido en las sesiones anteriores sobre turnos y normas básicas. Preguntar a los estudiantes qué les gustó más y qué aprendieron sobre la resolución de conflictos.
2. Presentación de conflictos (10 minutos): Mostrar imágenes de diferentes situaciones de conflicto (por ejemplo, dos niños discutiendo por un juguete). Preguntar a los estudiantes qué creen que está pasando en cada imagen. Guiar la conversación hacia la identificación de conflictos comunes en el aula.
3. Juego de roles (15 minutos): Dividir a los estudiantes en grupos pequeños y darles una situación de conflicto para representar. Por ejemplo, "dos amigos quieren jugar con el mismo juguete". Cada grupo debe actuar cómo resolverían el conflicto de manera pacífica. Luego, cada grupo presentará su actuación al resto de la clase.
4. Reflexión grupal (10 minutos): Después de las presentaciones, reunir a los estudiantes en un círculo y discutir lo que aprendieron. Preguntarles cómo se sintieron al resolver los conflictos y qué estrategias utilizaron. Resaltar la importancia de la empatía y el diálogo.
5. Cierre (5 minutos): Hacer un resumen de las estrategias de resolución de conflictos que se discutieron y agradecer a los estudiantes por su participación.

DINÁMICA :

Dinámica:

Actividad Lúdica: "El juego de los turnos"

Materiales:

Un reloj de arena o cronómetro

Juguetes pequeños (bloques, pelotas, muñecos)

Un cartel que indique "turno" y "resolución"

Descripción:

1. Organizar a los estudiantes en un círculo y colocar los juguetes en el centro.
2. Explicar que cada estudiante tendrá un tiempo limitado para jugar con un juguete (por ejemplo, 1 minuto). Cuando suene un timbre o se acabe el tiempo del reloj de arena, deberán pasar el juguete al compañero de al lado.
3. Si un estudiante tiene un conflicto sobre quién debe jugar con un juguete, deberán usar la tarjeta de "resolución". Esto les recordará que deben hablar y encontrar una solución juntos antes de continuar.
4. Al final del juego, reunir a los estudiantes y discutir cómo se sintieron al pasar los juguetes y cómo resolvieron los conflictos que surgieron. Esta dinámica fomentará el respeto por los turnos y la práctica de la empatía.

EVALUACIÓN :

Evaluación:

1. ¿Qué es un conflicto?
 - a) Un juego
 - b) Una pelea entre amigos
 - c) Una situación en la que dos o más personas no están de acuerdo
2. ¿Cuál de las siguientes es una manera adecuada de resolver un conflicto?
 - a) Gritar y pelear
 - b) Hablar y escuchar al otro
 - c) Ignorar al otro
3. ¿Por qué es importante respetar los turnos al jugar?
 - a) Para que todos se sientan incluidos
 - b) Para que solo uno juegue



S-NAVI
SISTEMA DE NAVEGACIÓN AUTÓNOMA
VIRTUAL INTELIGENTE



BÁSICA ELEMENTAL Y MEDIA

CON BASE EN LA NUEVA ESCUAL MEXICANA

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR

DATOS INFORMATIVOS

Nombre del docente: CURSOS . CURSOS .

Periodo: SEMANAL

Grado/Curso: PRIMERO

Fecha: 24/03/2025

Materia: Ámbito Convivencia

SESIÓN 1

OBJETIVO :

Objetivo General:

Fomentar en los estudiantes la comprensión de la importancia de la resolución pacífica de conflictos y la empatía a través de actividades lúdicas.

Objetivos Específicos:

1. Identificar situaciones cotidianas en las que pueden surgir conflictos entre compañeros.
2. Reconocer y expresar emociones relacionadas con los conflictos de manera adecuada.
3. Participar en un juego de rol que simule una situación de conflicto y explore diferentes formas de resolverlo.

ACTIVIDADES :

Actividades:

Minuto 0-5: Introducción al tema. Explicar a los estudiantes qué son los conflictos y por qué es importante resolverlos de manera pacífica. Utilizar un lenguaje sencillo y ejemplos cercanos a su realidad.

Minuto 5-15: Actividad de identificación. Pedir a los estudiantes que compartan situaciones en las que hayan tenido conflictos con amigos o familiares. Escribir algunas de estas situaciones en la pizarra.

Minuto 15-25: Charla sobre emociones. Presentar una serie de tarjetas con diferentes emociones (feliz, triste, enojado, frustrado). Preguntar a los estudiantes cómo se sienten en situaciones de conflicto y asociar las emociones con las situaciones mencionadas anteriormente.

Minuto 25-35: Introducción al juego de rol. Explicar que van a realizar un juego de rol en el que simularán una situación de conflicto. Dividir a los estudiantes en grupos de 4, asignarles un conflicto a resolver y darles tiempo para prepararse.

Minuto 35-50: Presentación de los juegos de rol. Cada grupo presentará su situación de conflicto y cómo la resolvieron. Al finalizar, realizar un breve cierre donde se hable sobre las diferentes formas de resolver conflictos y la importancia de la empatía.

DINÁMICA :

Dinámica:

Actividad Lúdica: "El Puente de la Empatía"

Materiales:

Cinta adhesiva

Cartulina

Marcadores

Tarjetas con situaciones de conflicto

Descripción:

1. Con la cinta adhesiva, formar un "puente" en el suelo, que representará el camino hacia la resolución pacífica de conflictos.
2. En la cartulina, escribir diferentes situaciones de conflicto y colocarlas a un lado del puente.
3. Los estudiantes deben cruzar el puente de uno en uno, y al llegar al otro lado, sacar una tarjeta con una situación de conflicto.
4. Luego, deberán expresar cómo se sentirían en esa situación y un modo pacífico de resolverlo.
5. Al finalizar, discutir en grupo las diferentes respuestas y reflexionar sobre cómo la empatía puede ayudar en estas situaciones.

Esta actividad no solo fomentará la empatía, sino que también facilitará el trabajo en equipo al compartir soluciones y

EVALUACIÓN :

Evaluación:

1. ¿Qué es un conflicto?
A) Un juego
B) Una situación en la que dos o más personas no están de acuerdo
C) Un cuento
2. ¿Cómo se siente una persona enojada durante un conflicto?
A) Feliz
B) Triste
C) Enojada
3. ¿Cuál de las siguientes es una forma pacífica de resolver un conflicto?
A) Gritar
B) Hablar y escuchar a la otra persona



S-NAVI
SISTEMA DE NAVEGACIÓN AUTÓNOMA
VIRTUAL INTELIGENTE

DATOS INFORMATIVOS

Nombre del docente:	CURSOS . CURSOS .	Periodo:	SEMANAL
Grado/Curso:	PRIMERO	Fecha:	24/03/2025
Materia:	Ámbito Convivencia		

SESIÓN 2**OBJETIVO :**

Objetivo General:

Desarrollar habilidades de trabajo en equipo y comunicación efectiva para la resolución pacífica de conflictos.

Objetivos Específicos:

1. Practicar la escucha activa durante una dinámica grupal para resolver un conflicto ficticio.
2. Colaborar en equipos para crear una lista de estrategias pacíficas para resolver conflictos.
3. Reflexionar sobre la importancia del trabajo en equipo en la resolución de problemas.

ACTIVIDADES :

Actividades:

1. (0-5 minutos): Introducción breve sobre la importancia de la escucha activa en la resolución de conflictos. Se explicará que hoy practicarán esta habilidad en un juego.
2. (5-15 minutos): Ejercicio de escucha activa. Los estudiantes se sentarán en un círculo y se les pedirá que se cuenten un pequeño conflicto ficticio (por ejemplo, "mi amigo no quería compartir su juguete"). Cada estudiante deberá escuchar atentamente y luego repetir lo que escuchó para asegurarse de que comprendió la situación.
3. (15-30 minutos): Formación de equipos de 4-5 estudiantes. Cada equipo recibirá una hoja de papel y lápices. Se les pedirá que colaboren para crear una lista de al menos 5 estrategias pacíficas para resolver conflictos. Se les dará 10 minutos para trabajar en esto.
4. (30-40 minutos): Cada equipo presentará su lista al resto de la clase. Se fomentará la participación de todos los estudiantes, animándolos a hacer preguntas y comentar sobre las ideas de los demás.
5. (40-50 minutos): Reflexión grupal. Se guiará a los estudiantes para que compartan lo que aprendieron sobre la importancia del trabajo en equipo y la escucha activa en la resolución de conflictos. Se anotarán las ideas en una pizarra para que todos las vean.

DINÁMICA :

Dinámica:

Actividad Lúdica: "La Caza de Estrategias"

Materiales:

Tarjetas de papel de colores

Marcadores

Cesta o caja

Descripción:

1. Preparar tarjetas de papel donde se escriban diferentes escenarios de conflicto (por ejemplo, "compartir un juguete", "decidir qué juego jugar", etc.) y estrategias pacíficas para resolverlos (por ejemplo, "hablar sobre el problema", "pedir ayuda a un adulto").
2. Esconder las tarjetas en el aula antes de la clase.
3. Dividir a los estudiantes en equipos pequeños y darles un tiempo limitado (15 minutos) para buscar las tarjetas escondidas en el aula.
4. Cuando encuentren una tarjeta, tendrán que leerla en voz alta y discutir en equipo cómo aplicar la estrategia en el escenario presentado.

5. Al finalizar la búsqueda, cada equipo compartirá una tarjeta que encontró y explicará cómo utilizarían la estrategia para resolver el conflicto, fomentando así la escucha activa y el trabajo en equipo.

Esta dinámica no solo es divertida, sino que también refuerza los conceptos aprendidos sobre la resolución pacífica de

EVALUACIÓN :

Evaluación:

1. ¿Qué es la escucha activa?
 - a) Escuchar sin prestar atención
 - b) Escuchar y repetir lo que escuchaste
 - c) Hablar mientras otros hablan
2. ¿Por qué es importante trabajar en equipo para resolver conflictos?
 - a) Porque es más divertido
 - b) Porque permite que todos compartan sus ideas
 - c) Porque no se puede resolver un conflicto solo
3. ¿Cuál de las siguientes es una estrategia pacífica para resolver un conflicto?
 - a) Gritar más fuerte
 - b) Hablar calmadamente con la otra persona



S-NAVI
SISTEMA DE NAVEGACIÓN AUTÓNOMA
VIRTUAL INTELIGENTE

DATOS INFORMATIVOS

Nombre del docente: CURSOS . CURSOS .
Grado/Curso: PRIMERO
Materia: Ámbito Convivencia

Periodo: SEMANAL
Fecha: 24/03/2025

SESIÓN 3**OBJETIVO :**

Objetivo General:

Consolidar el aprendizaje sobre la resolución de conflictos y la empatía a través de una actividad lúdica que integre los conceptos aprendidos.

Objetivos Específicos:

1. Diseñar un juego en el que se apliquen las estrategias de resolución pacífica de conflictos aprendidas.
2. Evaluar en grupo la efectividad de las estrategias utilizadas en el juego.
3. Compartir experiencias personales sobre conflictos resueltos de manera pacífica, fomentando la empatía entre los compañeros.

ACTIVIDADES :

Actividades:

1. Introducción (5 minutos): Recordar brevemente las estrategias de resolución de conflictos y la importancia de la empatía. Preguntar a los niños qué aprendieron en las sesiones anteriores.
2. Presentación del juego (10 minutos): Explicar el juego que se va a realizar, en el que los niños tendrán que aplicar las estrategias aprendidas. El juego se llamará "Caza de Conflictos".
3. Organización de equipos (5 minutos): Dividir a los estudiantes en grupos pequeños de 4-5 integrantes y asignarles un área de juego.
4. Desarrollo del juego (20 minutos): Los equipos deberán encontrar tarjetas con diferentes conflictos simples (ej. "no quiero compartir mi juguete") y discutir en grupo cómo resolverlo pacíficamente. Luego, representarán la solución acordada ante la clase.
5. Evaluación grupal (5 minutos): Reunir a todos los grupos y discutir brevemente cómo resolvieron los conflictos y qué estrategias utilizaron.
6. Cierre y reflexión (5 minutos): Invitar a los estudiantes a compartir experiencias personales sobre conflictos que han

DINÁMICA :

Dinámica:

Actividad lúdica: "Caza de Conflictos"

Materiales:

Tarjetas con conflictos simples (ej. "No quiero jugar con él", "Ella tomó mi lápiz", etc.)
Un cronómetro o reloj
Espacio amplio para el desarrollo del juego
Pizarras pequeñas y marcadores para que cada grupo anote sus soluciones

Descripción:

1. Preparar las tarjetas con diferentes conflictos y esconderlas en un área delimitada.
2. Dividir a los estudiantes en equipos y darles un tiempo limitado (por ejemplo, 15 minutos) para encontrar tantas tarjetas como puedan.
3. Una vez que los equipos encuentren las tarjetas, se reunirán en su grupo para discutir cómo resolverían cada conflicto de manera pacífica.
4. Luego, tendrán que representar su solución ante la clase usando dramatizaciones.
5. Al final, se discutirá en grupo la efectividad de las estrategias utilizadas y se reflexionará sobre cómo se sintieron al resolver los conflictos.

Esta actividad no solo fomenta la resolución de conflictos, sino que también refuerza el trabajo en equipo y la empatía entre los estudiantes.

EVALUACIÓN :

Evaluación:

1. ¿Cuál de las siguientes estrategias es más efectiva para resolver un conflicto?
 - a) Gritar y enojarse
 - b) Hablar y escuchar al otro
 - c) Ignorar el problema
2. ¿Qué es la empatía?
 - a) Entender cómo se siente otra persona
 - b) No interesarse por los demás
 - c) Solo pensar en uno mismo
3. ¿Qué deben hacer los compañeros al resolver un conflicto?
 - a) Competir entre ellos
 - b) Trabajar juntos para encontrar una solución



S-NAVI
SISTEMA DE NAVEGACIÓN AUTÓNOMA
VIRTUAL INTELIGENTE

DATOS INFORMATIVOS**Nombre del docente:** CURSOS . CURSOS .**Periodo:** SEMANAL**Grado/Curso:** SEGUNDO**Fecha:** 24/03/2025**Materia:** Matemática**SESIÓN 1****OBJETIVO :****Objetivo General:**

Los estudiantes identificarán y representarán los números del 1 al 50 utilizando diferentes contextos y materiales manipulativos.

Objetivos Específicos:

1. Identificar los números del 1 al 10 a través de juegos interactivos.
2. Representar los números del 1 al 20 utilizando bloques o fichas.
3. Realizar una actividad de conteo en grupo para visualizar los números del 21 al 50.

ACTIVIDADES :**Actividades:**

Minuto 0-5: Introducción al tema. Explicar a los estudiantes que aprenderán sobre los números del 1 al 10 y figuras geométricas básicas. Utilizar una pizarra para mostrar ejemplos.

Minuto 5-15: Actividad de calentamiento: "¿Cuántos hay?" Se mostrarán imágenes de diferentes cantidades de objetos (1 a 10) y los estudiantes deberán levantar la mano para indicar cuántos objetos ven, fomentando la identificación de números.

Minuto 15-25: Juego interactivo en grupos: "Bingo de Números". Se entregará un cartón de bingo con números del 1 al 10. Se llamarán números al azar y los estudiantes marcarán en su cartón. El primero en completar una línea grita "Bingo".

Minuto 25-35: Representación de números. Proporcionar a los estudiantes bloques o fichas. Cada estudiante elegirá un número del 1 al 10 y deberá representar ese número utilizando los bloques, mostrando a sus compañeros su representación.

Minuto 35-45: Cierre de la sesión. Realizar una breve reflexión sobre lo aprendido. Preguntar a los estudiantes qué número les gustó más representar y por qué.

DINÁMICA :**Dinámica:****Actividad Lúdica:** "Caza de Números"**Materiales:**

Tarjetas con números del 1 al 10 (pueden ser colores o figuras).

Cajas o recipientes para recoger las tarjetas.

Un cronómetro o reloj.

Descripción:

1. Esparcir las tarjetas con los números del 1 al 10 por el aula.
2. Dividir a los estudiantes en grupos de 3 o 4.
3. Explicar que tendrán 5 minutos para encontrar la mayor cantidad de tarjetas posibles.
4. Cada grupo deberá recoger las tarjetas y luego, al final del tiempo, deberán mostrar sus tarjetas al resto de la clase y decir en voz alta cada número que encontraron.
5. Reflexionar sobre la actividad, preguntando a los estudiantes cómo se sintieron al buscar los números y si les fue fácil o

EVALUACIÓN :**Evaluación:**

1. ¿Cuál de los siguientes es el número 5?

- A) 3
- B) 5
- C) 8
- D) 10

2. Si tengo 7 bloques, ¿cuántos bloques tengo en total?

- B) 7
- C) 10
- D) 12

3. ¿Qué figura geométrica tiene 3 lados?

- A) Cuadrado
- B) Triángulo
- C) Círculo



DATOS INFORMATIVOS**Nombre del docente:** CURSOS . CURSOS .**Periodo:** SEMANAL**Grado/Curso:** SEGUNDO**Fecha:** 24/03/2025**Materia:** Matemática**SESIÓN 2****OBJETIVO :****Objetivo General:**

Los estudiantes identificarán y representarán los números del 51 al 100, fortaleciendo su comprensión numérica en diferentes contextos.

Objetivos Específicos:

1. Reconocer los números del 51 al 70 mediante la utilización de tarjetas numéricas.
2. Realizar una actividad de clasificación de objetos para representar los números del 71 al 85.
3. Completar un mural grupal con los números del 86 al 100 usando dibujos y colores.

ACTIVIDADES :**Actividades:**

1. Introducción (5 minutos): Comenzar la sesión repasando los números del 51 al 70. Usar una pizarra para escribir los números y pedir a los estudiantes que los lean en voz alta.
2. Tarjetas numéricas (10 minutos): Distribuir tarjetas numéricas del 51 al 70 a cada estudiante. Pedirles que se coloquen en un círculo y que muestren su tarjeta al escuchar su número. Reforzar la pronunciación correcta.
3. Clasificación de objetos (15 minutos): Proporcionar diferentes objetos (bloques, botones, etc.) y pedir a los estudiantes que clasifiquen los objetos en grupos de acuerdo a los números del 71 al 85. Por ejemplo, agrupar 7 botones en un grupo, 8 bloques en otro, etc. Supervisar y guiar a los estudiantes en el proceso.
4. Mural grupal (10 minutos): Dividir a los estudiantes en grupos. Cada grupo será responsable de dibujar y decorar los números del 86 al 100 en un mural grande. Proporcionarles papel, colores y otros materiales para realizar la actividad.
5. Cierre (5 minutos): Reunir a todos los estudiantes y hacer una exposición del mural grupal. Cada grupo presentará su parte del mural y se comentarán las distintas representaciones.

DINÁMICA :**Dinámica:****Actividad Lúdica:** "Búsqueda del Tesoro Numérica"**Materiales:**

Tarjetas con los números del 51 al 100.
Cajas o recipientes pequeños para esconder las tarjetas.
Papeles de colores y marcadores.

Descripción específica:

1. Antes de la clase, esconder las tarjetas numéricas del 51 al 100 en diferentes lugares del aula o en el patio.
2. Dividir a los estudiantes en equipos. Cada equipo recibirá pistas para encontrar las tarjetas escondidas, relacionadas con las características de las figuras geométricas (por ejemplo, "Busca donde se encuentra un objeto que tiene 4 lados").
3. Al encontrar las tarjetas, los estudiantes deberán reunir las y luego regresar al aula.
4. En el aula, cada equipo deberá representar el número encontrado mediante dibujos o decoraciones en un papel de color, ligando así el concepto numérico con la creatividad.
5. Finalmente, cada equipo presentará sus números y explicará cómo los encontraron, fomentando así la interacción y el aprendizaje colaborativo.

EVALUACIÓN :**Evaluación:**

1. ¿Cuál es el número que sigue después del 65?

- a) 66
- b) 67
- c) 68
- d) 69

2. Si tienes 8 bloques y 7 botones, ¿cuántos objetos tienes en total?

- a) 14
- b) 15
- c) 16
- d) 17

3. ¿Cuál de los siguientes números está en el mural del 86 al 100?

- a) 85
- b) 90
- c) 80



DATOS INFORMATIVOS**Nombre del docente:** CURSOS . CURSOS .**Periodo:** SEMANAL**Grado/Curso:** SEGUNDO**Fecha:** 24/03/2025**Materia:** Matemática**SESIÓN 3****OBJETIVO :****Objetivo General:**

Los estudiantes reconocerán y describirán figuras geométricas básicas (círculo, cuadrado, triángulo y rectángulo) y sus características.

Objetivos Específicos:

1. Identificar y nombrar las figuras geométricas básicas a través de un juego de búsqueda en el aula.
2. Comparar las características de las figuras geométricas mediante la clasificación de objetos en grupos.
3. Crear una representación artística de las figuras geométricas utilizando recortes de papel y colores.

ACTIVIDADES :**Actividades:****1. Inicio (5 minutos)**

Revisión rápida de las figuras geométricas aprendidas en sesiones anteriores (círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo).

Preguntar a los estudiantes si pueden recordar las características de cada figura.

2. Juego de búsqueda (15 minutos)

Organizar a los estudiantes en grupos pequeños.

Proporcionar a cada grupo una lista de figuras geométricas.

Cada grupo debe buscar objetos en el aula que correspondan a las figuras de su lista y traerlos al centro del aula.

3. Comparación de características (10 minutos)

Una vez que todos los grupos hayan presentado sus objetos, discutir en conjunto las características de cada figura.

Hacer preguntas como: "¿Cuántos lados tiene este cuadrado?" o "¿Cuál de estas figuras es más grande?".

4. Actividad artística (15 minutos)

Entregar a cada estudiante recortes de papel de diferentes colores y formas.

Pedirles que creen una obra de arte utilizando las figuras geométricas aprendidas.

Al finalizar, cada estudiante mostrará su obra y nombrará las figuras utilizadas.

DINÁMICA :**Dinámica:****Actividad lúdica:** "Caza de Figuras"**Materiales:**

Tarjetas con imágenes de figuras geométricas (círculo, cuadrado, triángulo y rectángulo).

Cinta adhesiva para pegar las tarjetas en diferentes lugares del aula.

Canastas o cajas para recoger las tarjetas.

Descripción:

1. Antes de la actividad, el docente esconderá las tarjetas de figuras geométricas en distintos rincones del aula.
2. Dividir a los estudiantes en equipos y darles un tiempo límite (10 minutos) para encontrar la mayor cantidad de tarjetas posible.
3. Cada vez que un equipo encuentre una tarjeta, deberá nombrar la figura y decir al menos una característica de ella antes de colocarla en su canasta.
4. Al final, contar cuántas tarjetas ha recogido cada equipo y revisar las figuras encontradas, reforzando su reconocimiento y características.

EVALUACIÓN :

Evaluación:

1. ¿Cuál de las siguientes figuras tiene tres lados?
 - a) Cuadrado
 - b) Triángulo
 - c) Rectángulo
2. ¿Qué figura geométrica tiene todos sus lados iguales?
 - a) Rectángulo
 - b) Círculo
 - c) Cuadrado
3. ¿Cómo se llama la figura que no tiene lados?
 - a) Triángulo
 - b) Círculo



S-NAVI
SISTEMA DE NAVEGACIÓN AUTÓNOMA
VIRTUAL INTELIGENTE

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR

DATOS INFORMATIVOS

Nombre del docente: CURSOS . CURSOS .

Periodo: SEMANAL

Grado/Curso: TERCERO

Fecha: 24/03/2025

Materia: Lengua y Literatura

SESIÓN 1

OBJETIVO :

Objetivo General:

Desarrollar la comprensión lectora mediante la identificación de ideas principales en textos breves.

Objetivos Específicos:

1. Identificar la idea principal de un texto corto leído en clase.
2. Distinguir entre datos relevantes y detalles secundarios en la lectura.
3. Realizar una breve discusión en grupo sobre las ideas principales encontradas en el texto.

ACTIVIDADES :

Actividades:

1. Introducción (5 minutos)

Breve presentación del objetivo de la sesión: desarrollar la comprensión lectora y la identificación de ideas principales. Explicar lo que se entenderá por "idea principal" mediante ejemplos sencillos.

2. Lectura de un texto corto (15 minutos)

Leer en voz alta un cuento breve o fábula.

Asegurarse de que todos los estudiantes sigan la lectura en sus libros.

3. Identificación de ideas principales (15 minutos)

Preguntar a los estudiantes sobre el texto leído: "¿Cuál creen que es la idea principal?"

Anotar las respuestas en la pizarra, guiando hacia la idea principal correcta.

Diferenciar entre datos relevantes y detalles secundarios, utilizando ejemplos del texto.

4. Discusión en grupo (10 minutos)

Dividir la clase en grupos pequeños y darles un tiempo para discutir las ideas principales y los detalles que consideraron importantes.

Cada grupo debe preparar una breve presentación sobre sus conclusiones.

5. Cierre (5 minutos)

Reunir a todos los grupos y permitir que compartan sus ideas principales.

Resumir lo aprendido en la sesión y dar una breve introducción a la actividad de la próxima sesión.

DINÁMICA :

Dinámica:

Actividad Lúdica: "Caza de Ideas"

Materiales:

Tarjetas de colores

Marcadores

Cajas o bolsas para recolectar las tarjetas

Descripción:

1. Antes de iniciar la actividad, el docente prepara tarjetas con diferentes frases del texto leído, algunas de las cuales contienen la idea principal y otras son detalles secundarios.

2. Los estudiantes se dividen en equipos y se les explica que su objetivo es encontrar y recolectar las tarjetas que creen representan la idea principal y los detalles secundarios.

3. Cada equipo debe discutir y decidir qué tarjetas consideran importantes y por qué.

4. Al final de la actividad, cada grupo presentará las tarjetas que recolectaron, explicando su elección y cómo se relacionan con el texto leído.

EVALUACIÓN :

Evaluación:

1. ¿Cuál es la idea principal del texto leído en clase?
 - a) Los personajes del cuento
 - b) La moraleja
 - c) El conflicto principal
2. ¿Qué tipo de información se considera un detalle secundario?
 - a) La descripción de un personaje
 - b) La acción principal del cuento
 - c) La conclusión de la historia
3. ¿Por qué es importante identificar la idea principal al leer?
 - a) Para recordar los nombres de los personajes
 - b) Para entender el mensaje del texto



S-NAVI
SISTEMA DE NAVEGACIÓN AUTÓNOMA
VIRTUAL INTELIGENTE

DATOS INFORMATIVOS

Nombre del docente:	CURSOS . CURSOS .	Periodo:	SEMANAL
Grado/Curso:	TERCERO	Fecha:	24/03/2025
Materia:	Lengua y Literatura		

SESIÓN 2

OBJETIVO :

Objetivo General:

Producir textos cortos con coherencia y estructura básica.

Objetivos Específicos:

1. Escribir un texto breve siguiendo un esquema básico (introducción, desarrollo y conclusión).
2. Utilizar conectores simples para mejorar la coherencia en la redacción.
3. Compartir los textos producidos con compañeros para recibir retroalimentación.

ACTIVIDADES :

Actividades:

1. (0-10 min) - Revisión de la sesión anterior: Iniciar la clase recordando brevemente lo aprendido en la sesión 1 sobre la identificación de ideas principales. Realizar una dinámica de preguntas y respuestas donde los estudiantes compartan lo que recuerdan.
2. (10-20 min) - Lectura de un cuento breve: Seleccionar un cuento corto que contenga una clara estructura (introducción, desarrollo y conclusión). Leerlo en voz alta mientras los estudiantes siguen en sus copias. Hacer pausas para discutir las ideas principales y vocabulario nuevo.
3. (20-30 min) - Identificación de ideas principales: Dividir a los estudiantes en grupos pequeños y pedirles que discutan en qué consiste la idea principal del cuento leído. Proporcionarles un esquema simple donde puedan escribir la idea principal y dos ideas secundarias.
4. (30-40 min) - Escritura de un texto breve: Cada estudiante escribirá su propio texto breve, utilizando el esquema proporcionado. Deben incluir una introducción, un desarrollo y una conclusión. Recordarles que usen conectores simples (y, pero, porque).
5. (40-50 min) - Compartir y retroalimentar: Organizar una ronda donde los estudiantes compartan sus textos con un compañero. Cada estudiante dará y recibirá retroalimentación constructiva utilizando una guía simple que incluya qué les

DINÁMICA :

Dinámica:

Actividad Lúdica: Caza de Ideas Principales

Materiales:

Tarjetas con fragmentos de cuentos breves (ya impresos).

Un cronómetro.

Hojas de papel y lápices.

Descripción:

1. Preparar las tarjetas con fragmentos de cuentos que contengan una introducción, desarrollo y conclusión.
2. Dividir a los estudiantes en equipos de 4-5.
3. Colocar las tarjetas en diferentes estaciones alrededor del aula.
4. Cada equipo tendrá 5 minutos para visitar cada estación, leer el fragmento y escribir la idea principal en su hoja de papel.
5. Al sonar el cronómetro, los equipos deben rotar a la siguiente estación.
6. Al finalizar, cada equipo compartirá las ideas principales que encontraron y se discutirá en conjunto cuál fue la más interesante y por qué.
7. Concluir la actividad reflexionando sobre la importancia de identificar ideas principales en la lectura y cómo esto ayuda en la escritura.

EVALUACIÓN :

Evaluación:

1. ¿Cuál es la idea principal del cuento que leímos en clase?
A) Era un día soleado.
B) Los personajes fueron al parque.
C) El valor de la amistad es fundamental.
2. ¿Qué conectores utilizaste en tu texto para mejorar la coherencia?
A) Porque, aunque, sin embargo.
B) Uno, dos, tres.
C) Casa, árbol, perro.
3. ¿Por qué es importante compartir nuestros textos con los compañeros?
A) Para que todos se rían.
B) Para recibir retroalimentación y mejorar.



S-NAVI
SISTEMA DE NAVEGACIÓN AUTÓNOMA
VIRTUAL INTELIGENTE

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR

DATOS INFORMATIVOS

Nombre del docente: CURSOS . CURSOS .

Periodo: SEMANAL

Grado/Curso: TERCERO

Fecha: 24/03/2025

Materia: Lengua y Literatura

SESIÓN 3

OBJETIVO :

Objetivo General:

Enriquecer el vocabulario a través de la lectura de cuentos y fábulas.

Objetivos Específicos:

1. Leer un cuento o fábula y subrayar palabras nuevas o desconocidas.
2. Definir las palabras nuevas utilizando diccionarios ilustrados o recursos visuales.
3. Crear una pequeña presentación en la que se incluya el nuevo vocabulario aprendido y una breve sinopsis del texto leído.

ACTIVIDADES :

Actividades:

Minuto 0-5: Inicio de la sesión. Revisión rápida de lo aprendido en sesiones anteriores. Preguntar a los estudiantes sobre las palabras nuevas que han encontrado.

Minuto 6-15: Lectura en voz alta de una fábula seleccionada. Los estudiantes siguen la lectura en sus propias copias. Se pide que escuchen atentamente las palabras que podrían ser nuevas.

Minuto 16-25: Subrayado de palabras nuevas. Los estudiantes utilizan colores diferentes para subrayar palabras que no conocen y palabras que les parecen interesantes.

Minuto 26-35: Definición de palabras. Se forman grupos pequeños y se les proporciona un diccionario ilustrado. Cada grupo elige tres palabras nuevas y encuentra sus definiciones. Se les anima a dibujar una representación visual de cada palabra.

Minuto 36-45: Creación de una presentación. Cada grupo trabaja en una pequeña presentación que incluye el nuevo vocabulario y una breve sinopsis de la fábula leída. Pueden usar cartulina, marcadores y otros materiales artísticos.

Minuto 46-50: Presentaciones. Cada grupo comparte su trabajo con el resto de la clase. Se fomenta la retroalimentación positiva y la discusión sobre el vocabulario aprendido.

DINÁMICA :

Dinámica:

Actividad Lúdica: "El Vocabulario Mágico"

Materiales:

Tarjetas en blanco

Marcadores de colores

Un cronómetro

Un sombrero o caja para recoger las tarjetas

Descripción:

1. Cada estudiante recibe una tarjeta en blanco y un marcador. Deben escribir una de las palabras nuevas que han aprendido en la sesión.

2. Los estudiantes pasan 5 minutos decorando su tarjeta con dibujos que representen la palabra escrita, fomentando así la creatividad y la comprensión visual.

3. Una vez que todos han terminado, se colocan las tarjetas en el sombrero o caja.

4. En grupos, los estudiantes sacan una tarjeta y deben adivinar la palabra y su significado. Quien adivine correctamente, debe explicar cómo se puede usar la palabra en una oración.

5. Esta dinámica no solo refuerza el nuevo vocabulario, sino que también promueve la interacción y el trabajo en equipo

EVALUACIÓN :

Evaluación:

1. ¿Cuál es el significado de la palabra "astuto"?
 - a) Tonto
 - b) Inteligente
 - c) Rápido
2. ¿Qué actividad realizamos para aprender nuevas palabras?
 - a) Jugar al aire libre
 - b) Subrayar palabras en un cuento
 - c) Escuchar música
3. ¿Por qué es importante enriquecer nuestro vocabulario?
 - a) Para hablar más rápido
 - b) Para comunicarnos mejor y entender más textos



S-NAVI
SISTEMA DE NAVEGACIÓN AUTÓNOMA
VIRTUAL INTELIGENTE

DATOS INFORMATIVOS**Nombre del docente:** CURSOS . CURSOS .**Periodo:** SEMANAL**Grado/Curso:** QUINTO**Fecha:** 24/03/2025**Materia:** Lengua y Literatura**SESIÓN 1****OBJETIVO :**

Objetivo General:

Fomentar la expresión oral y escrita de los estudiantes a través de la narración de historias, promoviendo su creatividad y la estructura narrativa básica.

Objetivos Específicos:

1. Identificar los elementos básicos de una historia (personajes, trama, conflicto y resolución).
2. Crear un esquema narrativo simple que incluya los elementos identificados.
3. Practicar la narración oral de una historia breve en parejas, enfatizando la claridad y la expresión.

ACTIVIDADES :

Actividades:

0-5 minutos: Introducción al tema. Explicar brevemente qué es la narración de historias y su importancia. Preguntar a los estudiantes si tienen una historia favorita y qué les gusta de ella.

5-15 minutos: Presentación de los elementos básicos de una historia. Utilizar una pizarra o carteles para ilustrar los conceptos de personajes, trama, conflicto y resolución.

15-25 minutos: Lectura de un cuento corto como ejemplo. Durante la lectura, pausar para identificar y discutir los elementos de la historia. Preguntar a los estudiantes sobre los personajes, el conflicto y la resolución.

25-35 minutos: Actividad en parejas. Cada pareja deberá elegir un cuento y crear un esquema narrativo simple utilizando una hoja de papel. Deberán identificar los personajes, la trama, el conflicto y la resolución.

35-45 minutos: Presentación de los esquemas narrativos. Cada pareja compartirá su esquema con el grupo, enfatizando la claridad y la estructura. Se les animará a hacer preguntas sobre las presentaciones de sus compañeros para fomentar la interacción.

DINÁMICA :

Dinámica:

Actividad lúdica: "Crea tu propio cuento"

Materiales:

Tarjetas en blanco

Marcadores de colores

Reloj o cronómetro

Descripción específica:

Los estudiantes se dividirán en grupos de cuatro. Cada grupo recibirá varias tarjetas en blanco y marcadores de colores. Se les dará 10 minutos para crear un cuento breve. Cada grupo deberá dibujar un personaje, escribir una breve descripción del conflicto y la resolución en las tarjetas. Una vez finalizado el tiempo, cada grupo presentará su cuento al resto de la clase, enfatizando los elementos narrativos aprendidos. Al final, se realizará una breve discusión sobre las historias presentadas y se destacarán los diferentes enfoques creativos utilizados.

EVALUACIÓN :

Evaluación:

1. ¿Cuál de los siguientes es un elemento básico de una historia?

- A) Personajes
- B) Colores
- C) Sonidos
- D) Tiempo

2. En una narración, el conflicto se refiere a:

- B) La parte más emocionante de la historia
- C) La descripción de los personajes
- D) La conclusión de la historia

3. ¿Qué tipo de texto se utiliza principalmente para contar historias?

- A) Informativo
- B) Descriptivo
- C) Narrativo



S-NAVI
SISTEMA DE NAVEGACIÓN AUTÓNOMA
VIRTUAL INTELIGENTE

DATOS INFORMATIVOS

Nombre del docente:	CURSOS . CURSOS .	Periodo:	SEMANAL
Grado/Curso:	QUINTO	Fecha:	24/03/2025
Materia:	Lengua y Literatura		

SESIÓN 2**OBJETIVO :**

Objetivo General:

Desarrollar la capacidad de análisis crítico en los estudiantes al examinar personajes y eventos en textos narrativos, fortaleciendo su comprensión lectora.

Objetivos Específicos:

1. Leer un texto narrativo seleccionado y discutir los personajes principales y secundarios.
2. Identificar y describir las motivaciones y características de los personajes en el texto.
3. Analizar cómo los eventos de la historia afectan el desarrollo de los personajes y la trama.

ACTIVIDADES :

Actividades:

Introducción (5 minutos): Comenzar la sesión recordando brevemente lo aprendido en la sesión anterior sobre narración de historias. Preguntar a los estudiantes qué personajes les gustaron y por qué.

Lectura de Texto (15 minutos): Leer en voz alta un texto narrativo seleccionado que contenga personajes ricos y eventos significativos. Asegurarse de que todos los estudiantes tengan acceso a una copia del texto.

Discusión de Personajes (10 minutos): Dividir a los estudiantes en pequeños grupos. Cada grupo discutirá los personajes principales y secundarios del texto leído. Deberán identificar las características y motivaciones de cada personaje.

Análisis de Eventos (10 minutos): En los mismos grupos, los estudiantes analizarán cómo los eventos de la historia influyen en el desarrollo de los personajes y la trama. Cada grupo compartirá sus ideas con el resto de la clase.

Cierre (5 minutos): Reunir a todos los estudiantes para discutir lo que aprendieron sobre los personajes y eventos. Hacer un resumen de las principales ideas compartidas.

DINÁMICA :

Dinámica:

Actividad Lúdica: "Crea tu Propia Historia"

Materiales:

Tarjetas en blanco

Marcadores de colores

Un temporizador

Un espacio amplio para trabajar en grupos

Descripción:

1. Dividir a los estudiantes en grupos de cuatro.
2. Cada grupo recibirá una tarjeta en blanco y marcadores. Se les pedirá que creen su propia historia en un tiempo de 20 minutos.
3. Los estudiantes deberán incluir al menos dos personajes, describir sus motivaciones y detallar eventos que influyan en la trama.
4. Al finalizar, cada grupo presentará su historia al resto de la clase. Se les animará a utilizar diferentes tonos de voz y gestos para dar vida a sus personajes.
5. Después de cada presentación, el resto de la clase podrá hacer preguntas sobre los personajes y eventos para fomentar el análisis crítico.

Esta dinámica no solo refuerza el aprendizaje sobre narración, sino que también promueve la creatividad y el trabajo en

EVALUACIÓN :

Evaluación:

1. ¿Cuál de los siguientes personajes es considerado el protagonista del texto narrativo leído?

- B) Personaje B
- C) Personaje C
- D) Ninguno de los anteriores

2. ¿Qué motivación tenía el personaje principal para actuar de cierta manera en la historia?

- A) La curiosidad
- B) El miedo
- C) La venganza
- D) La amistad

3. ¿Cómo afectaron los eventos de la historia al desarrollo del personaje principal?

- A) No afectaron en absoluto
- B) Lo hicieron más fuerte
- C) Lo volvieron más tímido



S-NAVI
SISTEMA DE NAVEGACIÓN AUTÓNOMA
VIRTUAL INTELIGENTE

DATOS INFORMATIVOS

Nombre del docente:	CURSOS . CURSOS .	Periodo:	SEMANAL
Grado/Curso:	QUINTO	Fecha:	24/03/2025
Materia:	Lengua y Literatura		

SESIÓN 3**OBJETIVO :**

Objetivo General:

Reconocer y comprender los diferentes propósitos de los textos narrativos, informativos y descriptivos, facilitando la interpretación y producción de textos adecuados a cada contexto.

Objetivos Específicos:

1. Clasificar ejemplos de textos en narrativos, informativos y descriptivos, explicando su propósito.
2. Identificar las características distintivas de cada tipo de texto y su estructura.
3. Escribir un breve texto narrativo, informativo o descriptivo según el propósito definido, aplicando las características discutidas en clase.

ACTIVIDADES :

Actividades:

Minuto 1-5: Bienvenida y repaso breve de las sesiones anteriores. Pregunta a los estudiantes sobre los tipos de textos que han aprendido y sus características.

Minuto 6-15: Actividad de clasificación. Proporcionar a los estudiantes una serie de ejemplos de textos (narrativos, informativos y descriptivos). Los estudiantes trabajarán en grupos pequeños para clasificar los textos y discutir su propósito.

Minuto 16-25: Análisis de personajes y eventos. Leer un fragmento de una historia breve. Pedir a los estudiantes que identifiquen los personajes principales y los eventos clave, escribiendo sus ideas en una hoja.

Minuto 26-35: Introducción a la escritura. Explicar cómo se puede escribir un texto narrativo, informativo o descriptivo. Presentar ejemplos y resaltar las diferencias en la estructura y el propósito.

Minuto 36-45: Actividad de escritura. Los estudiantes seleccionarán un tipo de texto (narrativo, informativo o descriptivo) y escribirán un breve texto según el propósito definido. Al final, compartirán sus escritos en parejas.

DINÁMICA :

Dinámica:

Actividad Lúdica: "Crea tu propio cuento"

Materiales:

Tarjetas con imágenes de personajes, lugares y objetos (pueden ser recortes de revistas o dibujos).

Hojas de papel y lápices.

Un cronómetro.

Descripción:

1. Dividir a los estudiantes en grupos de 4-5.
2. Cada grupo seleccionará al azar 3 tarjetas que representen diferentes personajes, lugares y objetos.
3. Con un cronómetro de 10 minutos, los grupos deberán crear un breve cuento utilizando los elementos de las tarjetas. Deben asegurarse de incluir un inicio, desarrollo y desenlace en su historia.
4. Al finalizar, cada grupo presentará su cuento al resto de la clase, fomentando la expresión oral.
5. Como cierre, se discutirá cómo cada cuento refleja diferentes propósitos narrativos y se pueden hacer preguntas sobre las

EVALUACIÓN :

Evaluación:

1. ¿Cuál de los siguientes es un texto narrativo?

- A) Un artículo de noticias
- B) Un cuento
- C) Una receta
- D) Un informe científico

2. ¿Qué característica distingue a un texto descriptivo?

- A) Cuenta una historia
- B) Informa sobre un hecho
- C) Describe características de un objeto o lugar
- D) Expresa una opinión

3. ¿Cuál es el propósito de un texto informativo?

- A) Contar una historia
- B) Proporcionar datos y hechos
- C) Describir un lugar



DATOS INFORMATIVOS**Nombre del docente:** CURSOS . CURSOS .**Periodo:** SEMANAL**Grado/Curso:** CUARTO**Fecha:** 24/03/2025**Materia:** Ciencias Naturales**SESIÓN 1****OBJETIVO :**

Objetivo General:

Los estudiantes serán capaces de identificar las principales partes del cuerpo humano y describir sus funciones básicas.

Objetivos Específicos:

1. Reconocer las partes externas del cuerpo humano, como cabeza, brazos, piernas y tronco.
2. Identificar las funciones básicas de cada parte del cuerpo, como ver, escuchar, mover y sentir.
3. Clasificar las partes del cuerpo en grupos según su función principal (sensación, movimiento, protección).

ACTIVIDADES :

Actividades:

0-5 minutos: Presentación del tema. El docente inicia la clase preguntando a los estudiantes si saben cuántas partes del cuerpo humano conocen. Se anotan las respuestas en la pizarra.

5-15 minutos: Video educativo. Se proyecta un corto video animado que muestra las principales partes del cuerpo humano y sus funciones. Los estudiantes deben prestar atención para responder preguntas posteriores.

15-25 minutos: Identificación de partes. Se distribuyen láminas ilustrativas de un cuerpo humano. Los estudiantes deben señalar y nombrar las partes externas: cabeza, brazos, piernas y tronco, mientras el docente guía la actividad.

25-35 minutos: Discusión en grupos. Los estudiantes se dividen en grupos de 4 y discuten las funciones básicas que conocen de cada parte del cuerpo. El docente circula entre los grupos para facilitar la conversación.

35-40 minutos: Puesta en común. Cada grupo comparte las funciones que discutieron con el resto de la clase. Se corrigen y amplían las respuestas con la ayuda del docente.

40-45 minutos: Reflexión final. El docente pregunta a los estudiantes por qué es importante conocer las partes del cuerpo y sus funciones. Se realizan comentarios finales y se asigna una tarea sencilla: dibujar un cuerpo humano y etiquetar sus partes.

DINÁMICA :

Dinámica:

Actividad Lúdica: "Cuerpo Humano Gigante"

Materiales:

Cinta adhesiva

Hojas de papel en blanco

Marcadores de colores

Tijeras

Descripción:

1. En un área amplia del aula, se selecciona a un estudiante voluntario para ser el "cuerpo humano gigante". Este estudiante se colocará de pie en el centro.
2. Los demás estudiantes recibirán las hojas de papel y los marcadores. Cada estudiante deberá dibujar una parte del cuerpo (ojo, brazo, pierna, etc.) y escribir su función en la hoja.
3. Una vez que todos hayan terminado sus dibujos, uno a uno se acercarán al "cuerpo humano gigante" y pegarán sus dibujos en la parte correspondiente (por ejemplo, el ojo en la cabeza, el brazo en el tronco, etc.).
4. Al finalizar, el docente revisará con los estudiantes las partes pegadas y sus funciones, asegurándose de que todos comprenden la ubicación y la utilidad de cada parte del cuerpo.
5. Esta actividad fomenta la colaboración y el aprendizaje activo, mientras que los estudiantes visualizan y relacionan las

EVALUACIÓN :

Evaluación:

1. ¿Cuál de las siguientes es una parte del cuerpo humano que permite ver?

- A) Brazo
- B) Ojo
- C) Pierna
- D) Tronco

2. ¿Qué función principal tiene la cabeza en el cuerpo humano?

- A) Proteger
- B) Mover
- C) Sentir
- D) Ver

3. ¿Cuál de las siguientes partes del cuerpo se clasifica como parte de movimiento?

- A) Mano
- B) Piel
- C) Corazón



S-NAVI
SISTEMA DE NAVEGACIÓN AUTÓNOMA
VIRTUAL INTELIGENTE

DATOS INFORMATIVOS

Nombre del docente: CURSOS . CURSOS .
Grado/Curso: CUARTO
Materia: Ciencias Naturales

Periodo: SEMANAL
Fecha: 24/03/2025

SESIÓN 2**OBJETIVO :**

Objetivo General:

Los estudiantes serán capaces de explicar cómo las diferentes partes del cuerpo humano trabajan conjuntamente para realizar funciones vitales.

Objetivos Específicos:

1. Describir cómo los sentidos (vista, oído, tacto) se relacionan con las partes del cuerpo correspondientes.
2. Explicar el proceso de movimiento y cómo los músculos y huesos colaboran en este.
3. Identificar la importancia de cada parte del cuerpo en la realización de actividades cotidianas.

ACTIVIDADES :

Actividades:

Minuto 0-5: Introducción breve sobre la sesión anterior. Preguntar a los estudiantes qué aprendieron sobre las partes del cuerpo humano. Realizar una lluvia de ideas en la pizarra.

Minuto 5-15: Presentación sobre los sentidos (vista, oído, tacto). Utilizar imágenes y ejemplos que relacionen cada sentido con la parte del cuerpo correspondiente.

Minuto 15-25: Actividad en parejas: Los estudiantes se agrupan de dos y se turnan para describir cómo usan sus sentidos en diferentes situaciones cotidianas (por ejemplo, escuchar música, ver una película, tocar un objeto).

Minuto 25-35: Explicación sobre el proceso de movimiento. Mostrar un video corto que ilustre cómo los músculos y huesos trabajan juntos.

Minuto 35-40: Discusión grupal sobre la importancia de los músculos y huesos en el movimiento. Preguntar a los estudiantes qué actividades les gustan hacer que requieren movimiento.

Minuto 40-45: Cierre de la sesión. Resumir los conceptos aprendidos y asignar una pequeña tarea para la próxima sesión: dibujar una parte del cuerpo y escribir su función.

DINÁMICA :

Dinámica:

Actividad Lúdica: "El Cuerpo Humano en Acción"

Materiales:

Cartulinas de colores

Marcadores

Tijeras

Cinta adhesiva

Música animada

Descripción específica:

1. Dividir a los estudiantes en grupos de 4 o 5.
2. Cada grupo recibirá cartulinas de colores y marcadores para crear un mural que represente el cuerpo humano. Deben incluir las partes del cuerpo y sus funciones.
3. Después de 20 minutos de trabajo en equipo, cada grupo presentará su mural a la clase, explicando las partes y funciones que han elegido.
4. Para hacer la actividad más dinámica, mientras cada grupo presenta, se pondrá música y, al señalar una parte del cuerpo en el mural, todos los estudiantes deben realizar un movimiento que represente esa parte (por ejemplo, saltar para las piernas o aplaudir para las manos).
5. Finalizar la actividad enfatizando la colaboración y la importancia de cada parte del cuerpo en nuestras actividades

EVALUACIÓN :

Evaluación:

1. ¿Cuál de los siguientes sentidos está relacionado con los ojos?

- A) Oído
- B) Vista
- C) Tacto
- D) Olfato

2. ¿Qué parte del cuerpo es responsable de mover los brazos?

- A) Los ojos
- B) Los huesos
- C) Los músculos
- D) La piel

3. ¿Por qué son importantes los huesos en nuestro cuerpo?

- A) Para sentir
- B) Para mover el cuerpo
- C) Para escuchar



S-NAVI
SISTEMA DE NAVEGACIÓN AUTÓNOMA
VIRTUAL INTELIGENTE

DATOS INFORMATIVOS

Nombre del docente:	CURSOS . CURSOS .	Periodo:	SEMANAL
Grado/Curso:	CUARTO	Fecha:	24/03/2025
Materia:	Ciencias Naturales		

SESIÓN 3**OBJETIVO :**

Objetivo General:

Los estudiantes serán capaces de comprender y explicar la importancia del agua, el aire y el suelo para la vida humana y del planeta.

Objetivos Específicos:

1. Reconocer las funciones del agua en el cuerpo humano y en el medio ambiente.
2. Identificar la importancia del aire para la respiración y la vida en la Tierra.
3. Describir cómo el suelo es fundamental para el crecimiento de plantas y su relación con los seres vivos.

ACTIVIDADES :

Actividades:

1. Introducción (5 minutos):

Breve repaso de las sesiones anteriores.

Preguntar a los estudiantes qué aprendieron sobre las funciones del agua, el aire y el suelo.

2. Presentación de contenido (15 minutos):

Explicar las funciones del agua en el cuerpo humano y en el medio ambiente. Utilizar imágenes visuales de cada función (por ejemplo, hidratación, limpieza, transporte de nutrientes).

Hablar sobre la importancia del aire para la respiración y la vida en la Tierra, utilizando ejemplos como las plantas y los animales.

Describir el papel del suelo en el crecimiento de plantas y su relación con los seres vivos, mostrando ejemplos de ecosistemas.

3. Actividad en grupo (15 minutos):

Dividir a los estudiantes en grupos pequeños.

Cada grupo debe crear un cartel que represente las funciones del agua, el aire y el suelo. Usarán papel, marcadores y recortes de revistas.

Los grupos presentarán su cartel al resto de la clase.

4. Cierre (10 minutos):

Reflexión grupal sobre lo aprendido.

DINÁMICA :

Dinámica:

Actividad Lúdica: "Cuerpo Humano y Elementos de la Tierra"

Materiales:

Tarjetas con partes del cuerpo humano y sus funciones.

Tarjetas con elementos (agua, aire, suelo) y sus funciones.

Cinta adhesiva o imanes (para pegar las tarjetas en la pizarra).

Descripción:

1. Preparar dos conjuntos de tarjetas: uno con las partes del cuerpo y sus funciones (por ejemplo, corazón, pulmón, raíces) y otro con los elementos (agua, aire, suelo) y sus funciones.
2. Dividir a los estudiantes en dos equipos.
3. Colocar las tarjetas de elementos y funciones en una pizarra o pared, pero mezcladas.
4. Cada equipo debe tomar turnos para elegir una tarjeta de cada conjunto y tratar de emparejarlas correctamente (por ejemplo, emparejar "pulmón" con "aire" y "raíces" con "suelo").

6. Al finalizar, discutir las respuestas correctas y reforzar la comprensión de las funciones de cada elemento y parte del cuerpo.

Esta actividad no solo refuerza el aprendizaje, sino que también fomenta el trabajo en equipo y la colaboración.

EVALUACIÓN :

Evaluación:

1. ¿Cuál de las siguientes es una función del agua en el cuerpo humano?
 - a) Producir luz
 - b) Transportar nutrientes
 - c) Crear aire
 - d) Hacer ruido
2. ¿Por qué es importante el aire para la vida en la Tierra?
 - a) Porque da color a las plantas
 - b) Porque es necesario para la respiración
 - c) Porque proporciona calor
 - d) Porque hace que llueva
3. ¿Qué papel juega el suelo en el crecimiento de las plantas?
 - a) Provee agua solamente
 - b) Es el lugar donde crecen los animales
 - c) Provee nutrientes y soporte para las plantas



S-NAVI
SISTEMA DE NAVEGACIÓN AUTÓNOMA
VIRTUAL INTELIGENTE

DATOS INFORMATIVOS**Nombre del docente:** CURSOS . CURSOS .**Periodo:** SEMANAL**Grado/Curso:** SEXTO**Fecha:** 24/03/2025**Materia:** Educación Física**SESIÓN 1****OBJETIVO :****Objetivo General:**

Desarrollar habilidades de coordinación motriz mediante la práctica de ejercicios y juegos deportivos que promuevan el movimiento y la agilidad.

Objetivos Específicos:

1. Identificar y realizar ejercicios básicos que mejoren la coordinación motora, como saltos y lanzamientos.
2. Participar en juegos que requieran coordinación y agilidad, fomentando la atención y el enfoque.
3. Reflexionar sobre la importancia de la coordinación motriz en la práctica deportiva y en la vida diaria.

ACTIVIDADES :**Actividades:**

Minuto 1-5: Bienvenida y presentación del tema. Explicación sobre la importancia de la coordinación motora en el deporte y la vida diaria.

Minuto 6-10: Calentamiento general con ejercicios de movilidad articular (cuello, hombros, muñecas, caderas, rodillas y tobillos) para preparar el cuerpo para la actividad física.

Minuto 11-20: Introducción a ejercicios básicos de coordinación motora. Se realizarán saltos en diferentes direcciones (frontal, lateral y diagonal) y lanzamientos de pelota (con diferentes objetivos, como un aro o un cono).

Minuto 21-30: Ejercicio en parejas. Cada pareja debe realizar un juego de lanzamientos, donde uno lanza la pelota y el otro debe atraparla. Se cambiarán los roles después de 3 minutos.

Minuto 31-40: Juego de relevos. Los estudiantes se dividen en equipos y deben completar un circuito que incluya saltos, lanzamientos y carreras cortas. Se enfatiza la coordinación y el trabajo en equipo.

Minuto 41-45: Cierre de la sesión. Reflexión grupal sobre lo aprendido y la importancia de la coordinación motriz. Se les pedirá que compartan sus experiencias durante los ejercicios y juegos.

DINÁMICA :**Dinámica:**

Actividad Lúdica: "El Circuito de Coordinación"

Materiales:

Conos para delimitar espacios

Pelotas de diferentes tamaños

Aros o aros hula-hula

Cronómetro

Descripción:

Se organizará un circuito donde los estudiantes deben completar diferentes estaciones que trabajen la coordinación motora.

1. Estación 1: Saltos de Aro - Los estudiantes deben saltar dentro y fuera de los aros colocados en el suelo, alternando pies.
2. Estación 2: Lanzamientos - Los estudiantes lanzarán una pelota hacia un objetivo (puede ser un cono o un aro) a una distancia determinada.
3. Estación 3: Carrera de Relevos - En equipos, los estudiantes correrán hacia un punto y volverán para pasar el testigo a su compañero, asegurándose de mantener la coordinación al entregar el objeto.

Cada estación durará 5 minutos, y se les dará tiempo para rotar. Al finalizar, se reflexionará sobre cómo cada ejercicio contribuyó a mejorar su coordinación y la importancia de trabajar en equipo.

EVALUACIÓN :

Evaluación:

1. ¿Cuál es la actividad que más te ayudó a mejorar tu coordinación motora?
 - a) Saltos en diferentes direcciones
 - b) Lanzamientos de pelota
 - c) Juego de relevos
2. ¿Por qué es importante la coordinación motora en la práctica deportiva?
 - a) Porque permite jugar más rápido
 - b) Porque ayuda a prevenir lesiones
 - c) Porque es divertido
3. ¿Qué habilidad se fomenta al participar en juegos en equipo?
 - a) La competencia
 - b) El trabajo en equipo



S-NAVI
SISTEMA DE NAVEGACIÓN AUTÓNOMA
VIRTUAL INTELIGENTE

DATOS INFORMATIVOS**Nombre del docente:** CURSOS . CURSOS .**Periodo:** SEMANAL**Grado/Curso:** SEXTO**Fecha:** 24/03/2025**Materia:** Educación Física**SESIÓN 2****OBJETIVO :**

Objetivo General:

Fomentar hábitos de vida saludable a través de la actividad física regular, promoviendo su práctica como parte integral del bienestar personal.

Objetivos Específicos:

1. Realizar una serie de ejercicios aeróbicos que se puedan incorporar a la rutina diaria.
2. Discernir entre actividades físicas saludables y hábitos sedentarios, y su impacto en la salud.
3. Reflexionar sobre cómo la actividad física regular contribuye a un estilo de vida activo y saludable.

ACTIVIDADES :

Actividades:

Duración total: 45 minutos

1. 5 minutos - Introducción

Breve repaso de la sesión anterior. Preguntar a los estudiantes sobre los ejercicios que realizaron y cómo se sintieron después.

2. 10 minutos - Ejercicios Aeróbicos

Realizar una serie de ejercicios aeróbicos en el lugar (saltos, marcha, estiramientos). Explicar la importancia de estos ejercicios en la mejora de la coordinación motriz.

3. 10 minutos - Juego "El semáforo"

Explicar las reglas del juego: el profesor será el semáforo y los estudiantes deben moverse de acuerdo al color que se indique (rojo - detenerse, amarillo - marcha suave, verde - correr). Fomentar la coordinación y el trabajo en equipo.

4. 10 minutos - Discusión en grupos pequeños

Dividir a los estudiantes en grupos de 4. Cada grupo discutirá las diferencias entre actividades físicas saludables y hábitos sedentarios. Al finalizar, cada grupo compartirá un punto clave con la clase.

5. 5 minutos - Reflexión final

Reunir a los estudiantes y guiarlos en una reflexión sobre cómo la actividad física regular puede influir positivamente en su vida diaria. Preguntarles cómo planean incorporar más actividad física en su rutina.

5. 5 minutos - Cierre y despedida

Resumir lo aprendido en la sesión y motivar a los estudiantes a practicar lo discutido hasta la próxima sesión.

DINÁMICA :

Dinámica:

Actividad Lúdica: "Circuito de Coordinación"

Materiales:

Conos (varios)

Pelotas de diferentes tamaños

Aros de hula

Cronómetro

Música (opcional)

1. Organizar el aula o el espacio exterior en un circuito que incluya varias estaciones:

Estación 1: Saltar sobre los conos.

Estación 2: Pasar la pelota de un lado a otro (mejorar la coordinación de las manos).

Estación 3: Girar en un aro de hula.

Estación 4: Realizar un recorrido de marcha rápida.

2. Dividir a los estudiantes en equipos y asignar un tiempo determinado (30 segundos) para que cada equipo complete el circuito.

3. Mientras un equipo está en el circuito, los demás pueden animar y dar apoyo, fomentando el trabajo en equipo.

4. Al finalizar, realizar una breve reflexión sobre cómo se sintieron al trabajar juntos y qué habilidades de coordinación pudieron mejorar durante la actividad.

EVALUACIÓN :

Evaluación:

1. ¿Cuál de las siguientes actividades se considera saludable?

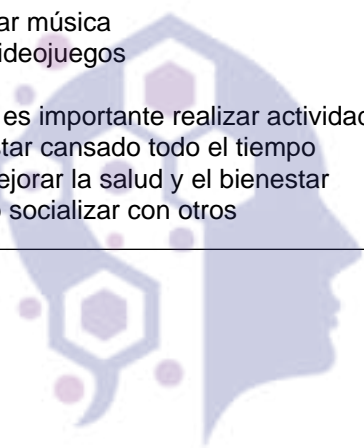
- a) Ver televisión durante horas
- b) Jugar al aire libre con amigos
- c) Pasar la tarde en la computadora
- d) Dormir todo el día

2. ¿Qué ejercicio ayuda a mejorar la coordinación motriz?

- a) Leer un libro
- b) Saltar la cuerda
- c) Escuchar música
- d) Jugar videojuegos

3. ¿Por qué es importante realizar actividad física regularmente?

- a) Para estar cansado todo el tiempo
- b) Para mejorar la salud y el bienestar
- c) Para no socializar con otros



S-NAVI
SISTEMA DE NAVEGACIÓN AUTÓNOMA
VIRTUAL INTELIGENTE

DATOS INFORMATIVOS**Nombre del docente:** CURSOS . CURSOS .**Periodo:** SEMANAL**Grado/Curso:** SEXTO**Fecha:** 24/03/2025**Materia:** Educación Física**SESIÓN 3****OBJETIVO :**

Objetivo General:

Promover el trabajo en equipo y el respeto a las reglas del juego a través de actividades deportivas que requieran colaboración y comunicación entre los participantes.

Objetivos Específicos:

1. Participar en juegos en equipo que destaquen la importancia del trabajo colaborativo para alcanzar un objetivo común.
2. Reconocer y aplicar las reglas básicas de los juegos deportivos, fomentando el respeto entre los compañeros.
3. Reflexionar sobre la experiencia de trabajar en equipo y cómo esto impacta en el desempeño colectivo.

ACTIVIDADES :

Actividades:

1. 0-5 minutos: Breve repaso de la sesión anterior. Preguntar a los estudiantes qué aprendieron sobre la importancia del trabajo en equipo y las reglas de los juegos.
2. 5-10 minutos: Introducción al nuevo juego que se jugará en esta sesión, explicando las reglas y la dinámica del juego.
3. 10-30 minutos: Realización del juego "Fútbol en Equipo". Dividir a los estudiantes en equipos de 5. Cada equipo deberá seguir las reglas establecidas, enfatizando la comunicación y colaboración.
4. 30-35 minutos: Descanso breve para reflexionar sobre el juego. Preguntar a los estudiantes qué estrategias usaron y cómo se sintieron trabajando en equipo.
5. 35-45 minutos: Actividad de cierre, donde cada estudiante debe compartir en una ronda rápida una cosa que aprendió sobre el trabajo en equipo y el respeto a las reglas.

DINÁMICA :

Dinámica:

Actividad Lúdica: "El Reto del Equipo"

Materiales:

Conos para marcar el área de juego

Pelotas de diferentes tamaños

Un silbato

Hojas de papel y lápices para cada estudiante

Descripción:

Organizar a los estudiantes en grupos de 5. Cada grupo deberá realizar una serie de retos que incluyen pasar la pelota entre ellos sin dejarla caer, correr a un punto establecido y regresar, y plantear una estrategia para completar el reto en el menor tiempo posible. Cada grupo tendrá un líder que se encargará de dirigir las acciones, fomentando así el trabajo en equipo.

Una vez finalizados los retos, los estudiantes se reunirán para escribir en una hoja de papel una reflexión sobre cómo se sintieron al trabajar juntos, qué estrategias usaron y cómo respetaron las reglas durante el juego. Esto cerrará la sesión con una reflexión grupal sobre la importancia del trabajo en equipo.

EVALUACIÓN :

Evaluación:

1. ¿Cuál es la principal ventaja de trabajar en equipo durante un juego?
A) Ganas más premios
B) Se logra un objetivo común
C) Se juega más rápido
D) Se hacen más amigos

2. ¿Qué deberías hacer si un compañero no sigue las reglas del juego?

- A) Ignorarlo
- B) Hablar con él y recordarle las reglas
- C) Quejarse con el profesor
- D) No jugar más

3. ¿Por qué es importante reflexionar sobre nuestras experiencias en los juegos en equipo?

- A) Para saber quién ganó
- B) Para mejorar la estrategia en próximos juegos
- C) Para conseguir más amigos



S-NAVI
SISTEMA DE NAVEGACIÓN AUTÓNOMA
VIRTUAL INTELIGENTE

DATOS INFORMATIVOS

Nombre del docente:	CURSOS . CURSOS .	Periodo:	SEMANAL
Grado/Curso:	SEXTO	Fecha:	24/03/2025
Materia:	Educación Física		

SESIÓN 4**OBJETIVO :**

Objetivo General:

Integrar los aprendizajes sobre coordinación motriz, hábitos saludables y trabajo en equipo en una actividad final que sintetice los conceptos explorados en las sesiones anteriores.

Objetivos Específicos:

1. Diseñar y ejecutar un juego que combine habilidades de coordinación motriz y trabajo en equipo.
2. Evaluar el desempeño propio y el de los compañeros en la actividad final, reflexionando sobre los puntos fuertes y áreas de mejora.
3. Compartir con el grupo reflexiones sobre la importancia de la actividad física, la cooperación y el respeto en el ámbito deportivo y social.

ACTIVIDADES :

Actividades:

Minuto 0-5: Introducción a la sesión. Recordar a los estudiantes los conceptos aprendidos en las sesiones anteriores: coordinación motriz, hábitos saludables y trabajo en equipo. Explicar la actividad final que realizarán.

Minuto 5-15: Formación de equipos. Dividir a los estudiantes en grupos de 4-5. Cada grupo discutirá y diseñará un juego que combine habilidades de coordinación motriz y trabajo en equipo. Deberán definir las reglas y cómo se jugará el juego.

Minuto 15-30: Ejecución de los juegos. Cada grupo tendrá un tiempo de 5 minutos para presentar y jugar su juego con el resto de la clase. Los demás grupos observarán y tomarán notas sobre la coordinación y el trabajo en equipo que se exhiba.

Minuto 30-40: Reflexión en grupo. Cada estudiante compartirá su evaluación sobre el desempeño de su propio grupo y el de los otros. Se les alentará a reflexionar sobre lo que funcionó bien y qué podrían mejorar.

Minuto 40-45: Cierre de la sesión. Reunir a todos los grupos para una reflexión final sobre la importancia de la actividad física, la cooperación y el respeto en el ámbito deportivo y social.

DINÁMICA :

Dinámica:

Actividad Lúdica: "El Juego de la Cooperación"

Materiales:

Conos para delimitar el área de juego

Pelotas de diferentes tamaños

Pañuelos o cintas para marcar a los jugadores

Descripción:

1. Preparar un área de juego delimitada con conos.
2. Dividir a los estudiantes en equipos de 4-5. Cada equipo deberá elegir un nombre y un color.
3. En el centro del área, colocar varias pelotas. Cada equipo debe recopilar la mayor cantidad de pelotas posibles, pero hay una regla: cada miembro del equipo debe tocar la pelota antes de que se pueda llevar al área del equipo.
4. Además, los equipos deben comunicarse y planear cómo recoger las pelotas sin chocar entre sí, fomentando la cooperación y la coordinación.
5. Al finalizar, cada equipo contará cuántas pelotas ha recogido y reflexionará sobre cómo trabajaron juntos y

cómo podrían mejorar.

Esta dinámica integra la coordinación motriz, el trabajo en equipo y los hábitos saludables a través del ejercicio y la

EVALUACIÓN :

Evaluación:

1. ¿Cuál de las siguientes habilidades es fundamental para el trabajo en equipo durante un juego?
 - a) Competitividad
 - b) Comunicación
 - c) Individualismo
 - d) Distracción
2. Durante la actividad final, ¿qué aspecto consideraste más importante para mejorar la coordinación motriz?
 - a) Seguir las reglas
 - b) Hacer lo que uno quiera
 - c) Ignorar a los compañeros
 - d) No participar
3. ¿Por qué es importante reflexionar sobre el desempeño en el juego?
 - a) Para criticar a los demás
 - b) Para identificar áreas de mejora y fortalecer el trabajo en equipo
 - c) Para dejar de jugar en el futuro



S-NAVI
SISTEMA DE NAVEGACIÓN AUTÓNOMA
VIRTUAL INTELIGENTE



SECUNDARIA

CON BASE EN LA NUEVA ESCUAL MEXICANA

DATOS INFORMATIVOS

Nombre del docente: CURSOS . CURSOS .
Grado/Curso: SEPTIMO
Materia: Cívica

Periodo: SEMANAL
Fecha: 24/03/2025

SESIÓN 1**OBJETIVO :**

Objetivo General:

Analizar la importancia de los valores en la vida cotidiana y su impacto en la convivencia social.

Objetivos Específicos:

1. Identificar y definir los valores fundamentales que rigen la conducta humana.
2. Reflexionar sobre ejemplos de cómo los valores influyen en las decisiones diarias de los estudiantes.
3. Discernir situaciones cotidianas en las que se pueden aplicar los valores para mejorar la convivencia.

ACTIVIDADES :

Actividades:

1. Introducción (5 minutos): Presentación del tema. Explicar brevemente qué son los valores y su importancia en la vida cotidiana.
2. Lluvia de Ideas (10 minutos): Dividir a los estudiantes en grupos pequeños y pedirles que mencionen valores que consideran importantes. Cada grupo presenta sus ideas al resto de la clase.
3. Definición de Valores (10 minutos): Presentar una lista de valores fundamentales (respeto, responsabilidad, honestidad, etc.) y definir cada uno de ellos. Utilizar ejemplos prácticos que conecten con la vida diaria de los estudiantes.
4. Reflexión Individual (10 minutos): Pedir a los estudiantes que escriban en sus cuadernos un ejemplo personal donde un valor les haya ayudado a tomar una decisión. Compartir algunos ejemplos voluntariamente.
5. Discusión en Clase (10 minutos): Facilitar un debate sobre cómo los valores pueden influir en la convivencia social. Preguntar a los estudiantes sobre situaciones donde los valores ayudaron a resolver conflictos.
6. Cierre (5 minutos): Resumir lo aprendido en la sesión y presentar brevemente las actividades que se realizarán en las próximas sesiones.

DINÁMICA :

Dinámica:

Actividad: "El Juego de los Valores"

Materiales:

Tarjetas de colores (cada color representa un valor diferente)
Espacio amplio para realizar la actividad
Pizarrón y marcadores

Descripción:

1. Preparar tarjetas de diferentes colores, cada una con un valor escrito (ej. Respeto, Honestidad, Responsabilidad).
2. Explicar a los estudiantes que formarán un círculo. Cada estudiante recibirá una tarjeta al azar.
3. Un estudiante comenzará diciendo una situación de la vida cotidiana. Por ejemplo, "En el recreo, vi a un compañero que estaba solo".
4. Los estudiantes deben levantar la tarjeta que representa el valor que creen que sería importante aplicar en esa situación. Por ejemplo, si el valor es "Amistad", levantarían la tarjeta correspondiente.
5. Luego, el estudiante que lanzó la situación elegirá un compañero para que explique por qué eligió ese valor.
6. Continuar la actividad con diferentes situaciones hasta que todos los estudiantes participen.
7. Cerrar la dinámica resaltando la importancia de aplicar los valores en la vida diaria y cómo estos pueden mejorar la convivencia.

EVALUACIÓN :

Evaluación:

1. ¿Cuál de los siguientes es un valor fundamental que se considera importante en la convivencia social?
 - a) Egoísmo
 - b) Honestidad
 - c) Desprecio
 - d) Indiferencia
2. ¿Cómo pueden los valores influir en la toma de decisiones en la vida cotidiana?
 - a) No tienen impacto
 - b) Ayudan a tomar decisiones responsables
 - c) Solo importan en situaciones graves
 - d) Solo afectan a los adultos
3. ¿Cuál de las siguientes situaciones ejemplifica la aplicación de un valor en la resolución de conflictos?
 - a) Ignorar a un compañero que está triste
 - b) Compartir un juguete con un amigo
 - c) Hablar mal de alguien a sus espaldas



S-NAVI
SISTEMA DE NAVEGACIÓN AUTÓNOMA
VIRTUAL INTELIGENTE

DATOS INFORMATIVOS**Nombre del docente:** CURSOS . CURSOS .**Periodo:** SEMANAL**Grado/Curso:** SEPTIMO**Fecha:** 24/03/2025**Materia:** Cívica**SESIÓN 2****OBJETIVO :**

Objetivo General:

Reflexionar sobre los derechos y responsabilidades de los ciudadanos en una sociedad democrática.

Objetivos Específicos:

1. Explicar la diferencia entre derechos y responsabilidades ciudadanas.
2. Analizar casos prácticos donde se evidencian derechos y responsabilidades en la comunidad.
3. Fomentar un debate sobre cómo el cumplimiento de responsabilidades contribuye al bienestar común.

ACTIVIDADES :

Actividades:

1. Minuto 0-5: Introducción al tema del día. Breve repaso de la sesión anterior sobre derechos y responsabilidades. Preguntar a los estudiantes si pueden mencionar algún derecho que consideren importante.
2. Minuto 5-15: Explicación de la diferencia entre derechos y responsabilidades ciudadanas. Utiliza ejemplos cotidianos para ilustrar cada concepto.
3. Minuto 15-25: Formación de grupos pequeños. Cada grupo recibirá un caso práctico que muestre una situación donde se evidencian derechos y responsabilidades. Los grupos tendrán 10 minutos para discutir el caso.
4. Minuto 25-35: Presentación de los casos por parte de cada grupo. Cada grupo tendrá 2 minutos para exponer su caso y la conclusión a la que llegaron.
5. Minuto 35-45: Fomentar un debate en clase sobre cómo el cumplimiento de responsabilidades contribuye al bienestar común. Invitar a los estudiantes a compartir sus opiniones y experiencias.
6. Minuto 45-50: Cierre de la sesión. Resumen de los puntos clave discutidos y asignación de una breve reflexión escrita para la próxima sesión, donde deberán detallar un derecho y una responsabilidad que consideren importantes en su vida diaria.

DINÁMICA :

Dinámica:

Actividad: "Derechos y Responsabilidades en Acción"

Materiales:

Tarjetas de colores (verde y rojo)

Marcadores

Pizarrón o cartulina

Cinta adhesiva

Descripción:

1. Divide la clase en dos grupos. Un grupo trabajará con tarjetas verdes y el otro con tarjetas rojas.
2. Cada estudiante debe escribir en las tarjetas verdes un derecho que consideran importante y en las tarjetas rojas una responsabilidad que creen que deben cumplir.
3. Una vez que todos hayan escrito, cada grupo deberá pegar sus tarjetas en el pizarrón o cartulina, formando dos columnas: una para derechos y otra para responsabilidades.
4. Después de completar el cartel, cada grupo expondrá sus tarjetas al resto de la clase, explicando por qué eligieron esos derechos y responsabilidades.
5. Finaliza la actividad con una discusión sobre cómo los derechos y responsabilidades pueden interactuar en la vida

EVALUACIÓN :

Evaluación:

1. ¿Cuál de las siguientes opciones describe mejor la diferencia entre derechos y responsabilidades?
 - a) Los derechos son cosas que podemos hacer, mientras que las responsabilidades son cosas que debemos hacer.
 - b) Los derechos son obligaciones que tenemos, mientras que las responsabilidades son permisos.
 - c) No hay diferencia, son lo mismo.Respuesta correcta: a
2. En el contexto de la comunidad, ¿cuál de los siguientes ejemplos representa una responsabilidad ciudadana?
 - a) Tener el derecho a votar.
 - b) Respetar las normas de convivencia.
 - c) Recibir educación gratuita.Respuesta correcta: b
3. ¿Por qué es importante cumplir con nuestras responsabilidades en una sociedad democrática?
 - a) Para evitar conflictos.
 - b) Porque nos da más derechos.
 - c) Para contribuir al bienestar común.Respuesta correcta: c



S-NAVI
SISTEMA DE NAVEGACIÓN AUTÓNOMA
VIRTUAL INTELIGENTE

DATOS INFORMATIVOS

Nombre del docente: CURSOS . CURSOS .
Grado/Curso: SEPTIMO
Materia: Civica

Periodo: SEMANAL
Fecha: 24/03/2025

SESIÓN 3**OBJETIVO :**

Objetivo General:

Fomentar la cultura de la paz y la resolución de conflictos en el entorno escolar.

Objetivos Específicos:

1. Identificar diferentes tipos de conflictos que pueden surgir en la escuela y sus posibles causas.
2. Proponer estrategias pacíficas para la resolución de conflictos entre compañeros.
3. Realizar un ejercicio práctico que simule la mediación de un conflicto, aplicando los principios de la paz y el respeto.

ACTIVIDADES :

Actividades:

1. Introducción (5 minutos)

Breve repaso de lo aprendido en las sesiones anteriores sobre valores y resolución de conflictos.

Preguntar a los estudiantes si recuerdan ejemplos de conflictos que discutieron anteriormente.

2. Identificación de Conflictos (15 minutos)

Dividir a los estudiantes en grupos pequeños y pedirles que discutan y anoten diferentes tipos de conflictos que pueden surgir en la escuela (bullying, malentendidos, competencia, etc.).

Cada grupo compartirá sus ideas con la clase y se anotarán en el pizarrón.

3. Causas de los Conflictos (10 minutos)

Facilitar una discusión guiada sobre las causas de los conflictos identificados. Preguntar a los estudiantes por qué creen que ocurren esos conflictos y cómo se sienten al respecto.

Anotar las respuestas en una hoja grande para que todos puedan ver.

4. Estrategias de Resolución (15 minutos)

Presentar y discutir diferentes estrategias pacíficas para resolver conflictos (escuchar, dialogar, buscar un acuerdo, etc.).

Pedir a los estudiantes que elijan una estrategia y discutan en sus grupos cómo la aplicarían en un conflicto específico.

5. Simulación de Mediación (5 minutos)

Explicar que realizarán una actividad de simulación donde algunos estudiantes representarán un conflicto y otros actuarán como mediadores.

Asignar roles y explicar que los mediadores deben aplicar las estrategias discutidas.

DINÁMICA :

Dinámica:

Actividad Lúdica: "El Juego de la Mediación"

Materiales:

Tarjetas con diferentes escenarios de conflictos (por ejemplo, un malentendido entre dos amigos, un compañero que se siente excluido, etc.).

Reloj o cronómetro.

Espacio amplio para que los estudiantes puedan moverse.

Descripción:

Los estudiantes se dividirán en grupos de tres. Cada grupo recibirá una tarjeta que describe un conflicto.

Un estudiante representará a una de las partes en conflicto, otro a la segunda parte y el tercero será el mediador.

Los grupos tendrán 5 minutos para discutir su conflicto y aplicar las estrategias de resolución aprendidas.

Después de 5 minutos, cada grupo presentará su escenario y cómo se resolvió el conflicto a la clase.

Al finalizar, se abrirá una discusión sobre lo aprendido y cómo se sintieron en el proceso.
Esta actividad ayudará a los estudiantes a practicar la mediación de conflictos en un ambiente seguro y colaborativo.

EVALUACIÓN :

Evaluación:

1. ¿Cuál de los siguientes es un tipo de conflicto que puede surgir en la escuela?
 - a) Comida
 - b) Bullying
 - c) Vacaciones
2. ¿Qué estrategia se recomienda para resolver un conflicto de manera pacífica?
 - a) Ignorar el problema
 - b) Escuchar a ambas partes
 - c) Gritar más fuerte
3. ¿Por qué es importante fomentar la paz en el entorno escolar?
 - a) Para que todos se sientan cómodos y seguros
 - b) Para ganar más puntos en clase



S-NAVI
SISTEMA DE NAVEGACIÓN AUTÓNOMA
VIRTUAL INTELIGENTE

DATOS INFORMATIVOS**Nombre del docente:** CURSOS . CURSOS .**Periodo:** SEMANAL**Grado/Curso:** OCTAVO**Fecha:** 24/03/2025**Materia:** Ciencias Naturales**SESIÓN 1****OBJETIVO :**

Objetivo General:

Comprender el ciclo del agua y su relevancia en los ecosistemas para reconocer su papel en la sostenibilidad del medio ambiente.

Objetivos Específicos:

1. Definir las etapas del ciclo del agua (evaporación, condensación, precipitación, infiltración y escorrentía).
2. Explicar cómo el ciclo del agua afecta a los diferentes ecosistemas.
3. Identificar ejemplos de cómo el ciclo del agua se manifiesta en la vida diaria.

ACTIVIDADES :

Actividades:

1. Introducción al tema (5 minutos): Iniciar la sesión preguntando a los estudiantes qué saben sobre el agua y su importancia. Anotar sus respuestas en la pizarra.
2. Presentación del ciclo del agua (10 minutos): Utilizar una presentación visual con imágenes y diagramas que muestren las etapas del ciclo del agua: evaporación, condensación, precipitación, infiltración y escorrentía. Explicar cada etapa brevemente.
3. Discusión en grupos pequeños (10 minutos): Dividir a los estudiantes en grupos de 4 a 5. Cada grupo debe discutir cómo el ciclo del agua afecta a un ecosistema específico (bosque, desierto, océano, etc.) y preparar un breve resumen para compartir.
4. Presentación de grupos (10 minutos): Cada grupo presentará sus conclusiones al resto de la clase. Se fomentará la participación y preguntas entre los grupos.
5. Reflexión final (5 minutos): Cerrar la sesión pidiendo a los estudiantes que piensen en un ejemplo de cómo el ciclo del

DINÁMICA :

Dinámica:

Actividad Lúdica: "El ciclo del agua en acción"

Materiales:

Cartulinas de colores
Marcadores
Cinta adhesiva
Un recipiente con agua
Un ventilador (opcional)

Descripción:

1. Los estudiantes formarán grupos de 4. Cada grupo recibirá cartulinas y marcadores para crear un mural que represente las etapas del ciclo del agua. Cada grupo elegirá una etapa para ilustrar.
2. Una vez que los murales estén listos, los grupos presentarán su etapa al resto de la clase, explicando su importancia en el ciclo del agua.
3. Después de las presentaciones, se realizará una simulación: el recipiente con agua representará un cuerpo de agua, y el ventilador simulará la evaporación. Los estudiantes observarán cómo el agua se transforma en vapor y luego se condensará en el aire (puede ser un efecto visual simple).

interconectada y su relevancia en el medio ambiente.

EVALUACIÓN :

Evaluación:

1. ¿Cuál de las siguientes etapas no forma parte del ciclo del agua?
 - a) Evaporación
 - b) Condensación
 - c) Fotosíntesis
 - d) Precipitación
2. ¿Cómo afecta el ciclo del agua a los ecosistemas?
 - a) Aumenta la contaminación
 - b) Proporciona agua para la vida
 - c) No tiene efecto
 - d) Solo afecta a los humanos
3. ¿Qué proceso describe mejor la transformación del agua de vapor a líquido?
 - a) Evaporación
 - b) Condensación
 - c) Escorrentía



S-NAVI
SISTEMA DE NAVEGACIÓN AUTÓNOMA
VIRTUAL INTELIGENTE

DATOS INFORMATIVOS

Nombre del docente:	CURSOS . CURSOS .	Periodo:	SEMANAL
Grado/Curso:	OCTAVO	Fecha:	24/03/2025
Materia:	Ciencias Naturales		

SESIÓN 2**OBJETIVO :**

Objetivo General:

Identificar los principales órganos y funciones del sistema digestivo para comprender su papel en la nutrición y la salud del ser humano.

Objetivos Específicos:

1. Enumerar los órganos que componen el sistema digestivo y su ubicación en el cuerpo humano.
2. Describir la función de cada órgano en el proceso de digestión.
3. Analizar la importancia de una buena digestión para la salud general del organismo.

ACTIVIDADES :

Actividades:

1. Inicio (0-5 minutos): Revisión rápida de la sesión anterior sobre el ciclo del agua. Preguntar a los estudiantes qué recuerdan y cómo se relaciona con el sistema digestivo.
2. Presentación del tema (5-15 minutos): Explicar la importancia del sistema digestivo. Mostrar una presentación visual con imágenes de los órganos del sistema digestivo y su ubicación en el cuerpo humano.
3. Identificación de órganos (15-25 minutos): Dividir a los estudiantes en grupos pequeños. Proporcionar a cada grupo una hoja con imágenes de los órganos del sistema digestivo. Cada grupo debe identificar y nombrar cada órgano, así como su ubicación.
4. Descripción de funciones (25-35 minutos): Cada grupo presenta al resto de la clase los órganos que identificaron y describe brevemente la función de cada uno. El docente complementa la información, asegurándose de que todos los estudiantes comprendan.
5. Cierre (35-40 minutos): Realizar un breve resumen de la sesión, enfatizando la importancia de una buena digestión para la salud. Asignar como tarea investigar un órgano del sistema digestivo y su función para discutir en la próxima sesión.

DINÁMICA :

Dinámica:

Actividad Lúdica: "El Viaje del Alimento"

Materiales:

Tarjetas con imágenes de los órganos del sistema digestivo.
Cinta adhesiva o imanes para pegar las tarjetas en la pizarra.
Un cronómetro o reloj.
Pizarras blancas y marcadores.

Descripción:

1. Dividir a los estudiantes en grupos de 4-5.
2. Cada grupo recibe un conjunto de tarjetas que representan los órganos del sistema digestivo.
3. Se les explica que van a realizar un "viaje" desde la boca hasta el intestino delgado, representando el proceso de digestión.
4. Uno de los integrantes del grupo debe actuar como el "alimento" y recorrer un camino designado en el aula, mientras que los demás miembros deben pegar las tarjetas en el orden correcto en la pizarra, explicando la función de cada órgano a medida que avanzan.
5. El grupo tiene 5 minutos para completar la actividad. Al final, cada grupo presenta su recorrido y explica el proceso de digestión y la función de cada órgano.
6. Se premia al grupo que lo haga correctamente en el menor tiempo posible.

Esta dinámica permitirá a los estudiantes aprender de manera activa y divertida, reforzando los conceptos sobre el sistema digestivo.

EVALUACIÓN :

Evaluación:

1. ¿Cuál de los siguientes órganos es responsable de la absorción de nutrientes?
 - a) Estómago
 - b) Intestino delgado
 - c) Hígado
 - d) Esófago
2. ¿Cuál es la función principal del estómago en el sistema digestivo?
 - a) Almacenar alimentos
 - b) Producir insulina
 - c) Descomponer alimentos con ácidos y enzimas
 - d) Filtrar toxinas
3. ¿Por qué es importante una buena digestión para la salud del ser humano?
 - a) Porque ayuda a eliminar desechos
 - b) Porque previene enfermedades
 - c) Porque permite la absorción de nutrientes esenciales



S-NAVI
SISTEMA DE NAVEGACIÓN AUTÓNOMA
VIRTUAL INTELIGENTE

DATOS INFORMATIVOS

Nombre del docente: CURSOS . CURSOS .
Grado/Curso: OCTAVO
Materia: Ciencias Naturales

Periodo: SEMANAL
Fecha: 24/03/2025

SESIÓN 3**OBJETIVO :**

Objetivo General:

Analizar la importancia de la biodiversidad en los ecosistemas y cómo las acciones humanas impactan en su conservación.

Objetivos Específicos:

1. Definir qué se entiende por biodiversidad y sus componentes (genética, especies, ecosistemas).
2. Explicar por qué la biodiversidad es esencial para el equilibrio de los ecosistemas.
3. Identificar acciones humanas que amenazan la biodiversidad y proponer alternativas para su conservación.

ACTIVIDADES :

Actividades: Detalla las actividades minuto a minuto para cumplir el tema.

Duración: 40 minutos

1. Introducción (5 minutos)

Breve repaso de la sesión anterior sobre el ciclo del agua.

Presentación del tema del día: "La biodiversidad y su importancia en los ecosistemas".

2. Definición de biodiversidad (10 minutos)

Explicar el concepto de biodiversidad y sus componentes (genética, especies, ecosistemas).

Utilizar una presentación visual para ilustrar ejemplos de cada componente.

Preguntar a los estudiantes si pueden mencionar ejemplos de biodiversidad en su entorno.

3. Importancia de la biodiversidad (10 minutos)

En grupo, discutir por qué la biodiversidad es esencial para el equilibrio de los ecosistemas.

Usar un esquema o gráfico para mostrar cómo diferentes especies interactúan y dependen unas de otras.

Realizar una lluvia de ideas sobre las funciones que desempeñan las especies en un ecosistema.

4. Amenazas a la biodiversidad (10 minutos)

Identificar acciones humanas que amenazan la biodiversidad (deforestación, contaminación, cambio climático).

Presentar casos concretos que los estudiantes puedan relacionar con su vida diaria.

5. Propuestas de conservación (5 minutos)

Proponer alternativas para la conservación de la biodiversidad.

Invitar a los estudiantes a pensar en acciones que ellos podrían realizar en su comunidad.

DINÁMICA :

Dinámica: Genera una propuesta para una actividad lúdica que desarrolle el tema, incluya materiales y descripción específica.

Actividad: "Caza de Biodiversidad"

Materiales:

Tarjetas de diferentes especies (animales, plantas, microorganismos).

Un mapa del aula o del área de juego.

Hojas de papel y lápices.

Descripción:

1. Preparación (5 minutos): Colocar las tarjetas de especies en diferentes lugares del aula o del área de juego, asegurándose de que estén bien escondidas pero accesibles.

2. Explicación de la actividad (5 minutos): Los estudiantes se dividirán en equipos de 3-4 personas y recibirán un tiempo limitado (15 minutos) para encontrar el mayor número de tarjetas posibles. Cada tarjeta encontrada representará una especie que contribuye a la biodiversidad.

3. Reflexión (10 minutos): Al finalizar la búsqueda, cada equipo compartirá las especies que encontraron y discutirá brevemente la importancia de cada una en el ecosistema.

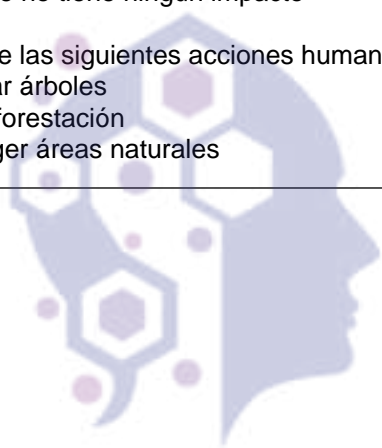
4. Cierre (5 minutos): Reflexionar sobre cómo las acciones humanas pueden afectar a las especies que encontraron y qué se puede hacer para protegerlas.

Esta dinámica no solo fomenta el trabajo en equipo, sino que también ayuda a los estudiantes a conectar de manera práctica

EVALUACIÓN :

Evaluación: Detalla 3 preguntas de opción múltiple para evaluar el tema.

1. ¿Qué se entiende por biodiversidad?
 - a) La variedad de especies en un ecosistema
 - b) La cantidad de agua en el ciclo del agua
 - c) La cantidad de recursos naturales en el planeta
 - d) Ninguna de las anteriores
2. ¿Por qué es importante la biodiversidad para los ecosistemas?
 - a) Porque aumenta la contaminación
 - b) Porque favorece el equilibrio y la estabilidad
 - c) Porque reduce la variedad de especies
 - d) Porque no tiene ningún impacto
3. ¿Cuál de las siguientes acciones humanas amenaza la biodiversidad?
 - a) Plantar árboles
 - b) La deforestación
 - c) Proteger áreas naturales



S-NAVI
SISTEMA DE NAVEGACIÓN AUTÓNOMA
VIRTUAL INTELIGENTE

DATOS INFORMATIVOS**Nombre del docente:** CURSOS . CURSOS .**Periodo:** SEMANAL**Grado/Curso:** OCTAVO**Fecha:** 24/03/2025**Materia:** Ciencias Naturales**SESIÓN 4****OBJETIVO :**

Objetivo General:

Reflexionar sobre el impacto humano en el ambiente y promover prácticas sostenibles para la conservación de los recursos naturales.

Objetivos Específicos:

1. Evaluar las principales actividades humanas que afectan el medio ambiente (contaminación, deforestación, urbanización).
2. Identificar las consecuencias del deterioro ambiental en la biodiversidad y los ecosistemas.
3. Proponer acciones individuales y colectivas que contribuyan a la protección del medio ambiente.

ACTIVIDADES :

Actividades:

1. Introducción (5 minutos)

Breve repaso del ciclo del agua, el sistema digestivo y la biodiversidad. Preguntar a los estudiantes qué aprendieron en las sesiones anteriores.

2. Exposición sobre el impacto humano (10 minutos)

Presentar un breve video o diapositivas que ilustren actividades humanas como la contaminación, deforestación y urbanización. Hacer hincapié en cómo estas acciones afectan el ciclo del agua y la biodiversidad.

3. Discusión en grupo (10 minutos)

Dividir a los estudiantes en grupos pequeños. Cada grupo discutirá y anotará las consecuencias del deterioro ambiental en la biodiversidad y los ecosistemas. Luego, compartirán sus conclusiones con la clase.

4. Propuestas de acción (10 minutos)

Cada grupo desarrollará una lista de acciones individuales y colectivas que pueden tomar para proteger el medio ambiente. También se les puede pedir que elijan una acción específica para presentar ante la clase.

5. Cierre y reflexión (5 minutos)

Reflexionar sobre lo aprendido en la sesión. Preguntar a los estudiantes cómo se sienten al respecto y qué acción personal están dispuestos a tomar para contribuir a la conservación del medio ambiente.

DINÁMICA :

Dinámica:

Actividad Lúdica: "Cazadores de Sostenibilidad"

Materiales:

Tarjetas de papel con diferentes acciones ambientales (positivas y negativas)

Un cronómetro

Pizarras pequeñas y marcadores

Descripción:

1. Preparar tarjetas que incluyan acciones como "usar botellas reutilizables", "tirar basura en la calle", "participar en limpieza de parques", "usar carreteras sin pavimentar", etc.

2. Dividir a los estudiantes en equipos de 4-5. Cada equipo recibirá un conjunto de tarjetas mezcladas.

sostenibles y acciones no sostenibles.

4. Al finalizar el tiempo, cada grupo presentará sus clasificaciones y explicará por qué eligieron cada acción.

5. Se premiará al equipo que clasifique correctamente más tarjetas y se abrirá un espacio para discutir cómo pueden implementar más acciones sostenibles en su vida diaria.

Esta dinámica no solo ayudará a los estudiantes a identificar acciones que impactan el medio ambiente, sino que también

EVALUACIÓN :

Evaluación:

1. ¿Cuál de las siguientes actividades humanas afecta más directamente el ciclo del agua?

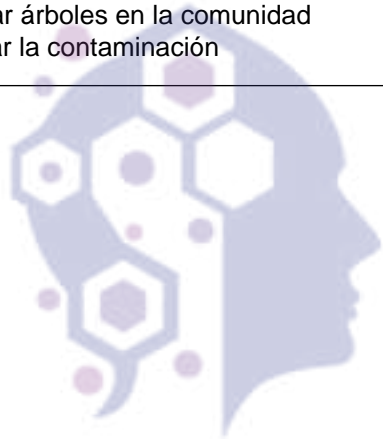
- a) La agricultura
- b) La pesca
- c) La construcción de rascacielos
- d) La educación ambiental

2. ¿Qué consecuencia del deterioro ambiental afecta más a la biodiversidad?

- a) Aumento de las temperaturas
- b) Reducción de hábitats naturales
- c) Mejora de la calidad del aire
- d) Incremento de especies invasoras

3. ¿Cuál de las siguientes acciones puede contribuir a la protección del medio ambiente?

- a) Usar plástico desechable
- b) Plantar árboles en la comunidad
- c) Ignorar la contaminación



S-NAVI
SISTEMA DE NAVEGACIÓN AUTÓNOMA
VIRTUAL INTELIGENTE

DATOS INFORMATIVOS

Nombre del docente: CURSOS . CURSOS .
Grado/Curso: NOVENO
Materia: Gestión Empresarial

Periodo: SEMANAL
Fecha: 24/03/2025

SESIÓN 1**OBJETIVO :**

Objetivo General:

Los estudiantes comprenderán los conceptos fundamentales de administración y emprendimiento, identificando su relevancia en el contexto empresarial actual.

Objetivos Específicos:

1. Definir los términos clave relacionados con la administración y el emprendimiento.
2. Identificar las funciones principales de un administrador en una empresa.
3. Reconocer la importancia del emprendimiento en la economía local y global.
4. Relacionar ejemplos de emprendedores exitosos con los conceptos aprendidos.

ACTIVIDADES :

Actividades:

1. (0-5 minutos): Introducción al tema. Presentación breve sobre la administración y el emprendimiento. Se les dará a los estudiantes un video corto (3 minutos) sobre emprendedores exitosos.
2. (5-15 minutos): Discusión en grupos pequeños. Los estudiantes se dividirán en grupos de 4 y discutirán el video que vieron, centrando su conversación en los elementos que les llamaron la atención sobre la administración y el emprendimiento.
3. (15-25 minutos): Presentación de conceptos clave. El docente explicará los términos claves de administración y emprendimiento (definiciones, funciones de un administrador, importancia del emprendimiento) utilizando una presentación visual.
4. (25-35 minutos): Análisis de casos de éxito. Se presentarán breves casos de pequeñas empresas exitosas a los estudiantes. Cada grupo elegirá un caso y lo analizará, identificando las estrategias de mercado utilizadas.
5. (35-45 minutos): Puesta en común. Cada grupo compartirá sus análisis de los casos de éxito con la clase, enfocándose en las estrategias de mercado y la relación con los conceptos aprendidos.
6. (45-50 minutos): Reflexión final. Se hará una actividad rápida de reflexión donde cada estudiante escribirá en una tarjeta

DINÁMICA :

Dinámica:

Actividad Lúdica: "El Juego del Emprendimiento"

Materiales:

Tarjetas con diferentes productos o servicios (ej. comida, tecnología, moda).
Hojas de papel y marcadores.
Cronómetro.

Descripción:

1. Los estudiantes se dividirán en grupos de 4. Cada grupo recibirá una tarjeta con un producto o servicio.
2. Tendrán 15 minutos para diseñar un plan básico de negocio que incluya: nombre del negocio, público objetivo, estrategia de mercado y un eslogan.
3. Al finalizar el tiempo, cada grupo tendrá 2 minutos para presentar su plan a la clase.
4. Se fomentará la creatividad y la colaboración en la presentación, animándolos a usar los marcadores para realizar un cartel que acompañe su exposición.
5. Al final, se puede hacer una votación para elegir el plan más innovador, promoviendo así una competencia amistosa.

Esta dinámica no solo refuerza los conceptos aprendidos, sino que también ayuda a los estudiantes a aplicar su creatividad y trabajo en equipo.

EVALUACIÓN :

Evaluación:

1. ¿Cuál de las siguientes es una función principal de un administrador?
 - a) Solo tomar decisiones finales.
 - b) Planificar, organizar, dirigir y controlar.
 - c) Solo supervisar empleados.
 - d) Solo hacer informes financieros.
2. ¿Qué es el emprendimiento?
 - a) La capacidad de crear y gestionar un negocio.
 - b) Un tipo de inversión.
 - c) Un proceso que solo implica ganar dinero.
 - d) Un trabajo en una empresa.
3. ¿Por qué es importante el emprendimiento en la economía?
 - a) Solo genera competencia.
 - b) Crea empleo y fomenta la innovación.
 - c) No tiene impacto en la economía.



S-NAVI
SISTEMA DE NAVEGACIÓN AUTÓNOMA
VIRTUAL INTELIGENTE

DATOS INFORMATIVOS

Nombre del docente: CURSOS . CURSOS .
Grado/Curso: NOVENO
Materia: Gestión Empresarial

Periodo: SEMANAL
Fecha: 24/03/2025

SESIÓN 2**OBJETIVO :**

Objetivo General:

Los estudiantes analizarán casos de éxito de pequeñas empresas, evaluando sus estrategias de mercado y cómo estas han influido en su crecimiento.

Objetivos Específicos:

1. Investigar y presentar casos de pequeñas empresas exitosas en su comunidad.
2. Identificar las estrategias de mercado utilizadas por estas empresas.
3. Evaluar la efectividad de las estrategias de marketing en el crecimiento de las empresas analizadas.
4. Discutir en grupo las lecciones aprendidas de cada caso y su aplicación en futuros emprendimientos.

ACTIVIDADES :

Actividades:

1. Inicio (5 minutos):

Breve repaso de la sesión anterior. Preguntar a los estudiantes sobre los casos de empresas que investigaron en casa.

2. Presentaciones de casos (15 minutos):

Dividir a los estudiantes en grupos de 3-4. Cada grupo presentará su caso de éxito de una pequeña empresa. Cada presentación debe durar 3 minutos.

3. Identificación de estrategias (10 minutos):

Después de cada presentación, se abrirá un espacio de 2 minutos para que el resto de la clase haga preguntas sobre las estrategias utilizadas por la empresa presentada.

4. Evaluación grupal (10 minutos):

Con base en las presentaciones, cada grupo discutirá y anotará en una hoja las estrategias de mercado que consideran más efectivas y por qué.

5. Discusión y reflexión (5 minutos):

Cada grupo compartirá una estrategia que consideran clave para el éxito de un emprendimiento. El docente guiará la discusión sobre lecciones aprendidas.

6. Cierre (5 minutos):

Resumen de la sesión y asignación de tarea: diseñar un plan básico de negocio para un producto o servicio que les gustaría emprender.

DINÁMICA :

Dinámica:

Actividad Lúdica: "El Juego de Estrategias"

Materiales:

Tarjetas de papel en blanco

Marcadores

Reloj o cronómetro

Pizarrón o proyector

Descripción:

1. Cada grupo de estudiantes recibirá tarjetas de papel y marcadores.
2. Se les pedirá que escriban diferentes estrategias de mercado que hayan aprendido durante la sesión en las tarjetas (una estrategia por tarjeta).

4. Después de las presentaciones, los estudiantes votarán por las 3 estrategias que consideren más innovadoras o efectivas (no pueden votar por las suyas).
5. Se anotarán las estrategias más votadas en el pizarrón y se abrirá una discusión sobre por qué fueron elegidas y cómo podrían aplicarse en sus propios planes de negocio.
6. Esta actividad fomenta la creatividad y la colaboración entre los estudiantes mientras refuerza el aprendizaje sobre

EVALUACIÓN :

Evaluación:

1. ¿Qué estrategia de mercado fue la más utilizada por las pequeñas empresas analizadas?
 - a) Publicidad en redes sociales
 - b) Descuentos y promociones
 - c) Participación en ferias locales
 - d) Todas las anteriores
2. ¿Cuál es un factor clave que contribuye al éxito de una pequeña empresa?
 - a) Ignorar al cliente
 - b) Adaptarse a las necesidades del mercado
 - c) No realizar investigaciones de mercado
 - d) Mantener precios altos sin justificación
3. En la discusión grupal, ¿qué se consideró más importante para el crecimiento de las empresas?
 - a) El tipo de producto
 - b) La ubicación física
 - c) Las estrategias de marketing utilizadas



S-NAVI
SISTEMA DE NAVEGACIÓN AUTÓNOMA
VIRTUAL INTELIGENTE

DATOS INFORMATIVOS

Nombre del docente:	CURSOS . CURSOS .	Periodo:	SEMANAL
Grado/Curso:	NOVENO	Fecha:	24/03/2025
Materia:	Gestión Empresarial		

SESIÓN 3**OBJETIVO :**

Objetivo General:

Los estudiantes diseñarán un plan básico de negocio para un producto o servicio, aplicando los conocimientos adquiridos en las sesiones anteriores.

Objetivos Específicos:

1. Identificar un producto o servicio viable para desarrollar un plan de negocio.
2. Definir los componentes esenciales de un plan de negocio, como el análisis de mercado y la estrategia de marketing.
3. Elaborar un esquema básico que incluya la misión, visión y objetivos del negocio propuesto.
4. Presentar el plan de negocio a sus compañeros, recibiendo retroalimentación para su mejora.

ACTIVIDADES :

Actividades:

Minuto 0-5: Introducción breve sobre la importancia de un plan de negocio y presentación de los objetivos de la sesión.

Minuto 5-15: Revisión de los conceptos fundamentales de administración y emprendimiento, y la discusión de los componentes de un plan de negocio. Utilizar una pizarra para anotar ideas clave.

Minuto 15-30: Actividad en grupos pequeños donde cada grupo identifica un producto o servicio viable. Cada grupo deberá discutir y anotar las características que hacen viable su elección.

Minuto 30-40: Presentación de cada grupo (1-2 minutos por grupo) sobre el producto o servicio elegido, haciendo énfasis en cómo se relaciona con el análisis de mercado y estrategias de marketing.

Minuto 40-50: Reflexión final en grupo, donde los estudiantes comparten qué aprendieron y cómo piensan aplicar esa información en su plan de negocio. Se dará tiempo para que los estudiantes reciban retroalimentación entre grupos.

DINÁMICA :

Dinámica:

Actividad Lúdica: "El Juego del Emprendedor"

Materiales:

Tarjetas de productos/servicios (preparadas con anterioridad)

Pizarras pequeñas y marcadores

Reloj o cronómetro

Fichas de puntuación

Descripción:

1. Preparar tarjetas que contengan diferentes ideas de productos o servicios (ejemplo: "fábrica de galletas", "servicio de jardinería", "tienda de ropa reciclada", etc.).
2. Dividir a los estudiantes en grupos de 4-5.
3. Cada grupo seleccionará al azar una tarjeta y tendrá 10 minutos para diseñar un esquema básico de su plan de negocio, incluyendo misión, visión y estrategia de marketing.
4. Cada grupo presentará su idea en 2 minutos. Los demás grupos podrán hacer preguntas y dar retroalimentación.
5. Después de las presentaciones, los grupos se puntuarán entre sí basándose en la claridad de la presentación y la viabilidad del producto o servicio.
6. Al finalizar, el grupo con la mayor puntuación será reconocido como "El Mejor Emprendedor".

Esta dinámica no solo fomentará la creatividad y el trabajo en equipo, sino que también permitirá a los estudiantes aplicar lo aprendido en un contexto práctico y divertido.

EVALUACIÓN :

Evaluación:

1. ¿Cuál de los siguientes elementos NO es parte de un plan de negocio?
 - a) Análisis de mercado
 - b) Estrategia de marketing
 - c) Horarios de clase
 - d) Misión y visión
2. Al diseñar un plan de negocio, ¿qué componente es fundamental para definir cómo atraer clientes?
 - a) Análisis financiero
 - b) Estrategia de marketing
 - c) Recursos humanos
 - d) Análisis de competencia
3. ¿Qué aspecto es esencial al presentar un plan de negocio a compañeros?
 - a) Ser el primero en terminar
 - b) Recibir retroalimentación para mejorar
 - c) Ignorar las preguntas



S-NAVI
SISTEMA DE NAVEGACIÓN AUTÓNOMA
VIRTUAL INTELIGENTE



BACHILLERATO TÉCNICO

CON BASE EN LA NUEVA ESCUAL MEXICANA

DATOS INFORMATIVOS

Nombre del docente:	CURSOS . CURSOS .	Periodo:	SEMANAL
Grado/Curso:	PRIMERO DE BACHILLERATO	Fecha:	24/03/2025
Materia:	Historia		

SESIÓN 1**OBJETIVO :**

Objetivo General:

Analizar los procesos históricos clave que han moldeado la sociedad actual a través del estudio de las civilizaciones antiguas.

Objetivos Específicos:

1. Identificar las principales civilizaciones antiguas y sus características distintivas.
2. Evaluar el impacto de estas civilizaciones en la estructura social, política y económica del mundo moderno.
3. Participar en un juego de rol donde los estudiantes representen a diferentes civilizaciones y discutan su legado.

ACTIVIDADES :

Actividades

Minuto 0-5: Introducción al tema. Presentación de los objetivos generales y específicos de la sesión. Se explica la metodología de gamificación y la importancia de las civilizaciones antiguas en la actualidad.

Minuto 5-15: Actividad de calentamiento. Se realiza una lluvia de ideas donde los estudiantes mencionan civilizaciones que conocen y sus características. Se anotan en la pizarra.

Minuto 15-25: Exposición breve. El profesor presenta las civilizaciones más relevantes (Egipto, Grecia, Roma, China, Mesopotamia) y sus aportes a la sociedad actual. Se utilizan imágenes y videos cortos para ilustrar.

Minuto 25-35: Formación de grupos. Los estudiantes se dividen en equipos, cada uno elige una civilización para investigar y preparar una pequeña presentación. Se les da un tiempo de 10 minutos.

Minuto 35-45: Presentaciones. Cada grupo presenta su civilización y destaca sus características y legado. Se fomenta la participación del resto de la clase haciendo preguntas.

Minuto 45-50: Cierre de la sesión. Reflexión conjunta sobre lo aprendido y cómo se relaciona con la identidad cultural actual.

DINÁMICA :

Dinámica

Nombre de la actividad: "Rol de Civilizaciones"

Materiales:

Tarjetas con descripciones breves de diferentes civilizaciones antiguas (Egipto, Grecia, Roma, China, Mesopotamia).
Accesorios o elementos simbólicos que representen a cada civilización (pueden ser imágenes, maquetas o elementos decorativos).

Pizarras o papel para anotaciones.

Descripción de la actividad:

Los estudiantes formarán grupos y recibirán una tarjeta con la descripción de una civilización antigua. Cada grupo tendrá 10 minutos para prepararse y pensar en cómo presentar a su civilización al resto de la clase, enfatizando sus aportes y legado. Después, cada grupo realizará una breve representación (puede ser un diálogo, un sketch, etc.) donde expliquen cómo su civilización ha influido en el mundo moderno y en la identidad cultural.

Al finalizar las presentaciones, se abrirá un espacio para preguntas y debate sobre los legados de cada

civilización, fomentando así la reflexión y conexión con el presente. Esta dinámica no solo les permitirá conocer más sobre las civilizaciones, sino también desarrollar habilidades de comunicación y trabajo en equipo.

EVALUACIÓN :

Evaluación

1. ¿Cuál de las siguientes civilizaciones es conocida por el desarrollo de la escritura cuneiforme?
 - a) Egiptia
 - b) Mesopotámica
 - c) Griega
 - d) Romana
2. ¿Qué impacto tuvo la civilización griega en la política moderna?
 - a) Creación de la democracia
 - b) Desarrollo del arte abstracto
 - c) Invención de la rueda
 - d) Construcción de pirámides
3. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones describe mejor la relación entre civilizaciones antiguas y la identidad cultural actual?
 - a) Las civilizaciones antiguas no tienen relevancia en el presente
 - b) La identidad cultural actual se construye sin influencia del pasado
 - c) Las civilizaciones antiguas aportan elementos que moldean nuestra cultura actual
 - d) La historia se repite sin cambios en la cultura



S-NAVI
SISTEMA DE NAVEGACIÓN AUTÓNOMA
VIRTUAL INTELIGENTE

DATOS INFORMATIVOS

Nombre del docente:	CURSOS . CURSOS .	Periodo:	SEMANAL
Grado/Curso:	PRIMERO DE BACHILLERATO	Fecha:	24/03/2025
Materia:	Historia		

SESIÓN 2**OBJETIVO :**

Objetivo General:

Explorar los procesos históricos clave que han influido en la evolución de las sociedades contemporáneas.

Objetivos Específicos:

1. Describir al menos tres procesos históricos significativos y su repercusión en la actualidad.
2. Realizar un quiz interactivo sobre los eventos históricos destacados y sus consecuencias.
3. Fomentar el trabajo en equipo a través de una actividad de gamificación donde los estudiantes debatan sobre qué proceso histórico consideran más relevante para la sociedad actual.

ACTIVIDADES :

Actividades:

1. Introducción (5 minutos)

Breve repaso de la sesión anterior sobre los procesos históricos y su impacto en la sociedad actual. Preguntar a los estudiantes qué aprendieron y qué les pareció más interesante.

2. Presentación de Procesos Históricos (15 minutos)

Presentar tres procesos históricos significativos (por ejemplo, la Revolución Industrial, la colonización y las guerras mundiales) mediante una breve exposición interactiva. Utilizar imágenes y vídeos cortos para ilustrar cada proceso.

3. Discusión en Grupos (15 minutos)

Dividir la clase en grupos pequeños. Cada grupo discutirá sobre el impacto de uno de los procesos históricos presentados. Deben analizar cómo estos eventos han moldeado la sociedad actual y preparar un breve resumen de sus conclusiones.

4. Quiz Interactivo (10 minutos)

Realizar un quiz en línea utilizando una plataforma como Kahoot o Quizizz sobre los eventos históricos discutidos. Incluir preguntas sobre las repercusiones de los procesos en la actualidad.

5. Cierre y Reflexión (5 minutos)

Reunir a los estudiantes y pedir que compartan sus impresiones sobre el quiz. Reflexionar sobre la relación entre pasado y presente y cómo esto influye en su identidad cultural.

DINÁMICA :

Dinámica:

Actividad: "La Línea del Tiempo"

Materiales:

Cartulina grande o papel kraft

Marcadores de colores

Post-it de colores

Cinta adhesiva

Descripción:

Dividir a los estudiantes en equipos de 4-5 personas. Cada grupo recibirá una cartulina y marcadores.

Cada grupo debe crear una "Línea del Tiempo" que incluya los tres procesos históricos discutidos en clase, colocando los eventos importantes en el lugar que consideren adecuado.

Usando los post-its, cada estudiante escribiría un evento relevante de cada proceso y lo colocará en la línea del tiempo.

Deben incluir una pequeña descripción de cómo ese evento impacta la sociedad actual.

elecciones y reflexionando sobre cómo estos eventos históricos han influido en su identidad cultural.
La actividad fomentará el trabajo en equipo y la creatividad, además de ayudar a los estudiantes a visualizar la conexión

EVALUACIÓN :

Evaluación:

1. ¿Cuál de los siguientes procesos históricos se considera un pilar en la construcción de la sociedad moderna?
 - a) La Edad Media
 - b) La Revolución Industrial
 - c) La Guerra Fría
 - d) La Prehistoria
2. ¿Qué impacto tuvo la colonización en las sociedades actuales?
 - a) Ninguno, ya que fue un evento aislado
 - b) Creación de nuevas culturas y mezclas étnicas
 - c) Desaparición de todas las civilizaciones antiguas
 - d) Aumento de la población indígena
3. ¿Cuál de estas afirmaciones describe mejor la relación entre el pasado y el presente?
 - a) El pasado no tiene relevancia en la actualidad
 - b) Las decisiones del pasado no influyen en el presente
 - c) La historia nos ayuda a entender y construir nuestra identidad cultural
 - d) Las sociedades actuales son completamente diferentes a las antiguas



S-NAVI
SISTEMA DE NAVEGACIÓN AUTÓNOMA
VIRTUAL INTELIGENTE

DATOS INFORMATIVOS

Nombre del docente:	CURSOS . CURSOS .	Periodo:	SEMANAL
Grado/Curso:	PRIMERO DE BACHILLERATO	Fecha:	24/03/2025
Materia:	Historia		

SESIÓN 3**OBJETIVO :**

Objetivo General:

Reflexionar sobre la relación entre pasado y presente en la construcción de la identidad cultural.

Objetivos Específicos:

1. Analizar cómo los eventos históricos han contribuido a la formación de la identidad cultural actual.
2. Crear un mural digital colaborativo donde los estudiantes representen elementos de su identidad cultural influenciados por la historia.
3. Participar en una dinámica de "Trivia Histórica" para evaluar el conocimiento adquirido sobre la relación entre historia y cultura.

ACTIVIDADES :

Actividades:

1. Introducción (5 minutos): Breve repaso de las sesiones anteriores sobre civilizaciones antiguas y su impacto en la identidad cultural. Preguntar a los estudiantes qué elementos de su identidad cultural consideran que han sido influenciados por la historia.
2. Trivia Histórica (10 minutos): Dividir a los estudiantes en grupos de 4. Realizar una trivia sobre las civilizaciones antiguas y su impacto en la cultura actual. Cada grupo tendrá un tiempo limitado para responder.
3. Presentación del Mural Digital (15 minutos): Explicar la actividad del mural digital colaborativo. Cada grupo deberá identificar tres elementos de su identidad cultural que han sido moldeados por eventos históricos y representarlos en un mural digital utilizando herramientas como Canva o Google Slides.
4. Trabajo en Grupo (15 minutos): Los estudiantes trabajarán en sus grupos para investigar y crear sus secciones del mural digital. Deberán incluir imágenes, textos y referencias a eventos históricos.
5. Presentación y Reflexión (5 minutos): Cada grupo presentará su parte del mural digital al resto de la clase. Finalmente, se abrirá un espacio para reflexionar sobre cómo estos elementos reflejan su identidad cultural y la influencia del pasado.

DINÁMICA :

Dinámica:

Nombre de la Actividad: "Cazadores de Historia"

Materiales:

Tarjetas de colores (verde, azul, rojo y amarillo)

Marcadores

Pizarrón o flipchart

Proyector (opcional)

Descripción:

Los estudiantes se dividirán en equipos de 5 y recibirán tarjetas de colores con diferentes preguntas relacionadas con civilizaciones antiguas y eventos históricos. Cada color representará una categoría:

Verde: Civilizaciones antiguas

Azul: Eventos históricos

Rojo: Identidad cultural

Amarillo: Reflexiones personales

Cada equipo tendrá 10 minutos para responder el mayor número de preguntas posibles. Al finalizar el tiempo, cada

relaciona con su identidad cultural y el impacto del pasado.

Los puntos acumulados en esta actividad se sumarán a los obtenidos en la trivia, fomentando un espíritu competitivo y

EVALUACIÓN :

Evaluación:

1. ¿Cuál de las siguientes civilizaciones antiguas fue fundamental en el desarrollo de la escritura?

- A) Civilización Egipcia
- B) Civilización Maya
- C) Civilización Romana
- D) Civilización Griega

2. ¿Qué evento histórico se considera un hito en la formación de la identidad cultural en América Latina?

- A) La llegada de los europeos
- B) La independencia de los países
- C) La Revolución Industrial
- D) La creación de la ONU

3. ¿Cuál es la relación entre la historia y la identidad cultural?

- A) La historia no tiene impacto en la identidad cultural.
- B) La identidad cultural se forma únicamente por tradiciones orales.
- C) Los eventos históricos influyen en la construcción de la identidad cultural actual.



S-NAVI
SISTEMA DE NAVEGACIÓN AUTÓNOMA
VIRTUAL INTELIGENTE

DATOS INFORMATIVOS

Nombre del docente:	CURSOS . CURSOS .	Periodo:	SEMANAL
Grado/Curso:	SEGUNDO DE BACHILLERATO	Fecha:	24/03/2025
Materia:	Física		

SESIÓN 1**OBJETIVO :**

Objetivo General:

Comprender y aplicar los principios fundamentales del movimiento y la fuerza, estableciendo las bases para resolver problemas relacionados con la velocidad y la aceleración.

Objetivos Específicos:

1. Definir y explicar los conceptos de movimiento, posición, velocidad y aceleración.
2. Analizar y clasificar diferentes tipos de movimiento (rectilíneo, circular, entre otros).
3. Resolver problemas básicos aplicados sobre velocidad y aceleración utilizando fórmulas adecuadas.
4. Identificar y discutir ejemplos cotidianos que ilustran los principios del movimiento.

ACTIVIDADES :

Actividades:

1. Introducción (5 minutos): Presentación del tema y objetivos de la clase. Explicación breve sobre la importancia de comprender el movimiento y la fuerza en la vida cotidiana.
2. Lectura Previa (10 minutos): Los estudiantes revisan un texto breve sobre los conceptos de movimiento, posición, velocidad y aceleración en casa. Se les proporciona un enlace a un video explicativo que deben ver antes de la clase.
3. Discusión en Grupo (15 minutos): Los estudiantes se dividen en grupos pequeños y discuten los conceptos leídos y vistos en el video. Cada grupo debe preparar un resumen de lo que entendieron y ejemplos cotidianos que ilustren los principios del movimiento.
4. Presentación de Grupos (10 minutos): Cada grupo presenta su resumen y ejemplos al resto de la clase. El docente modera y complementa la información, asegurando que todos los conceptos sean claros.
5. Resolución de Problemas (10 minutos): Se presentan problemas básicos sobre velocidad y aceleración en situaciones cotidianas. Los estudiantes trabajan en parejas para resolverlos utilizando las fórmulas adecuadas.
6. Cierre (5 minutos): Recapitulación de los conceptos aprendidos y resolución de dudas. Se recuerda a los estudiantes que preparen la lectura para la siguiente sesión.

DINÁMICA :

Dinámica:

Actividad Lúdica: "Carrera de Aceleración"

Materiales:

Dos cronómetros

Un espacio amplio al aire libre o dentro de la clase

Conos o marcadores para señalar el inicio y el final de la carrera

Hojas de papel y bolígrafos para tomar notas

Descripción:

1. Dividir a los estudiantes en grupos de 4-5 personas. Cada grupo representará un "equipo de carrera".
2. Cada equipo elige a un corredor que se encargará de realizar una carrera corta (por ejemplo, 20 metros).
3. Antes de la carrera, los estudiantes deben calcular la velocidad y aceleración de su corredor utilizando los tiempos que estiman que tomarán. Por ejemplo, si creen que su corredor tardará 4 segundos, calcularán la velocidad como distancia/tiempo (20m/4s).
4. Realizar la carrera y cronometrar el tiempo real del corredor. Luego, los estudiantes deben comparar sus predicciones con

5. Al finalizar, discutir cómo los resultados se relacionan con los conceptos aprendidos sobre movimiento, velocidad y aceleración.

EVALUACIÓN :

Evaluación:

1. ¿Cuál es la definición correcta de velocidad?
 - a) Cambio de posición en un tiempo determinado.
 - b) La cantidad de movimiento de un objeto.
 - c) La fuerza que actúa sobre un cuerpo.
 - d) La distancia recorrida sin considerar el tiempo.
2. ¿Qué tipo de movimiento describe un objeto que se desplaza en línea recta a velocidad constante?
 - a) Movimiento circular.
 - b) Movimiento acelerado.
 - c) Movimiento rectilíneo uniforme.
 - d) Movimiento oscilatorio.
3. Si un coche viaja a 60 km/h y acelera a 80 km/h en 5 segundos, ¿cuál es su aceleración?
 - a) 4 km/h²
 - b) 5 km/h²
 - c) 20 km/h²



S-NAVI
SISTEMA DE NAVEGACIÓN AUTÓNOMA
VIRTUAL INTELIGENTE

DATOS INFORMATIVOS

Nombre del docente:	CURSOS . CURSOS .	Periodo:	SEMANAL
Grado/Curso:	SEGUNDO DE BACHILLERATO	Fecha:	24/03/2025
Materia:	Física		

SESIÓN 2**OBJETIVO :**

Objetivo General:

Aplicar las leyes de Newton para resolver problemas prácticos en situaciones cotidianas, entendiendo su relevancia en la física del movimiento.

Objetivos Específicos:

1. Explicar cada una de las tres leyes de Newton y su relación con el movimiento de los objetos.
2. Realizar ejercicios que involucren la aplicación de las leyes de Newton en diferentes contextos.
3. Discutir casos reales donde las leyes de Newton son evidentes y relevantes en la vida diaria.
4. Evaluar el impacto de fuerzas en el movimiento de objetos a través de ejemplos prácticos.

ACTIVIDADES :

Actividades:

1. (0-5 min): Breve repaso de la sesión anterior. Preguntar a los estudiantes qué recordaron sobre las leyes de Newton y su aplicación.
2. (5-15 min): Presentación de video corto (3-5 min) que ilustre ejemplos prácticos de las tres leyes de Newton en la vida cotidiana. Ejemplos como el movimiento de un coche, el lanzamiento de una pelota y el uso de un elevador.
3. (15-25 min): Discusión en grupo. Dividir a los estudiantes en grupos de 4-5 y pedirles que discutan cómo observaron estas leyes en su entorno. Cada grupo debe anotar al menos dos ejemplos de cada ley.
4. (25-35 min): Ejercicio práctico. Presentar a los estudiantes un problema en el que deban aplicar las tres leyes de Newton para calcular la fuerza, la aceleración y la velocidad de un objeto en movimiento. Proporcionarles una hoja con problemas que incluyan situaciones cotidianas.
5. (35-45 min): Presentación de soluciones. Cada grupo presenta sus soluciones y razonamientos sobre los problemas planteados, promoviendo una discusión crítica sobre los resultados.
6. (45-50 min): Cierre de la sesión. Resumir los puntos clave discutidos y formular una pregunta abierta para que los estudiantes reflexionen sobre la importancia de entender las leyes de Newton en su vida diaria.

DINÁMICA :

Dinámica:

Actividad Lúdica: "La Carrera de Fuerzas"

Materiales:

- 1 pelota de tenis
- 1 carrito de juguete
- 2 pesas pequeñas (de 1 kg)
- Cinta métrica
- Cronómetro
- Tarjetas con diferentes fuerzas (ej. "empujar con 5 N", "jalar con 10 N")

Descripción:

1. Dividir a los estudiantes en equipos de 4-5 personas.
2. Cada equipo seleccionará una tarjeta con una fuerza específica que deberán aplicar al carrito de juguete.
3. Usarán la cinta métrica para marcar una distancia de 5 metros en el aula o en el patio.
4. Un miembro del equipo aplicará la fuerza indicada en la tarjeta al carrito y otro utilizará el cronómetro para medir cuánto tiempo tarda en recorrer la distancia.

Newton ($F=ma$).

6. Al final, se discutirá cómo la fuerza aplicada afectó el movimiento del carrito y se compararán los resultados entre los equipos.

Esta actividad no solo permite a los estudiantes experimentar con las leyes de Newton de manera práctica y divertida, sino que también fomenta el trabajo en equipo y la aplicación de conceptos teóricos en un contexto real.

EVALUACIÓN :

Evaluación:

1. ¿Cuál de las siguientes opciones describe mejor la primera ley de Newton?
 - a) Un objeto en reposo permanece en reposo a menos que una fuerza externa actúe sobre él.
 - b) La fuerza es igual a la masa por la aceleración.
 - c) Para cada acción, hay una reacción igual y opuesta.
2. Si un coche acelera de 0 a 60 km/h en 5 segundos, ¿cuál es la aceleración del coche?
 - a) 12 km/h²
 - b) 3 km/h²
 - c) 15 km/h²
3. ¿Cuál es el resultado de aplicar una fuerza de 10 N a un objeto de 2 kg?
 - a) 5 m/s²
 - b) 20 m/s²



S-NAVI
SISTEMA DE NAVEGACIÓN AUTÓNOMA
VIRTUAL INTELIGENTE

DATOS INFORMATIVOS

Nombre del docente:	CURSOS . CURSOS .	Periodo:	SEMANAL
Grado/Curso:	SEGUNDO DE BACHILLERATO	Fecha:	24/03/2025
Materia:	Física		

SESIÓN 3**OBJETIVO :**

Objetivo General:

Relacionar los conceptos de energía y trabajo en situaciones cotidianas, aplicando estos principios para resolver problemas y entender su conexión con el movimiento.

Objetivos Específicos:

1. Definir los conceptos de trabajo y energía, y explicar su relación en el contexto del movimiento.
2. Calcular trabajo realizado y energía transferida en diferentes situaciones utilizando las fórmulas pertinentes.
3. Identificar situaciones cotidianas donde se manifiestan la energía y el trabajo, analizando su importancia.
4. Resolver problemas aplicados que involucren el cálculo de trabajo y energía en contextos prácticos.

ACTIVIDADES :

Actividades:

Minuto 0-5: Breve repaso de la sesión anterior. Se realiza una conexión entre el trabajo y la energía, preguntando a los estudiantes sobre ejemplos que hayan discutido.

Minuto 5-15: Introducción a problemas prácticos. Se presentan situaciones cotidianas donde se calcula trabajo y energía (por ejemplo, levantar una caja, mover un coche). Se discute la importancia de estos conceptos en la vida diaria.

Minuto 15-25: Actividad en grupos pequeños. Los estudiantes se dividen en grupos de 4 e investigan un ejemplo cotidiano que involucre trabajo y energía. Deben identificar las variables y calcular el trabajo realizado.

Minuto 25-35: Presentación grupal. Cada grupo presenta su ejemplo y los cálculos realizados, explicando la relación entre trabajo y energía en su situación.

Minuto 35-45: Resolución de problemas. Se plantean problemas en el pizarrón donde los estudiantes deben aplicar fórmulas para calcular trabajo y energía. Se les da tiempo para resolverlo en parejas y luego discutir las respuestas.

Minuto 45-50: Cierre y reflexión. Se invita a los estudiantes a compartir lo aprendido y cómo ven la relación entre trabajo, energía y movimiento en su vida cotidiana.

DINÁMICA :

Dinámica:

Propuesta de actividad lúdica: "Carrera de Energía"

Materiales:

Pelotas de diferentes tamaños (representando diferentes masas).

Cinta métrica.

Cronómetro.

Pizarra y marcadores.

Descripción:

1. Dividir a los estudiantes en equipos de 4-5 personas.
2. Cada equipo seleccionará una pelota y la utilizará para una carrera. Deben calcular el trabajo realizado al lanzar la pelota en línea recta y la energía involucrada en el movimiento.
3. Los estudiantes medirán la distancia recorrida por la pelota y el tiempo que tardó en llegar al final de la distancia marcada.
4. Al finalizar, cada equipo deberá calcular el trabajo realizado (usando la fórmula $W = F \times d$) y la energía transferida, presentando sus resultados en la pizarra.
5. Al final de la actividad, se discutirá cómo se relacionan los conceptos de trabajo, energía y movimiento con el desempeño de sus pelotas en la carrera.

EVALUACIÓN :

Evaluación:

1. ¿Cuál es la fórmula para calcular el trabajo realizado?

- A) $W = F \times d$
- B) $W = m \times a$
- C) $W = E \times t$
- D) $W = F + m$

2. Si una persona levanta una caja de 10 kg a una altura de 2 m, ¿cuánto trabajo realiza? ($g = 9.8 \text{ m/s}^2$)

- A) 0 J
- B) 19.6 J
- C) 98 J
- D) 196 J

3. En un ejercicio de levantar una pesa, si se realiza 50 J de trabajo, ¿qué se puede concluir sobre la energía?

- A) Se ha perdido energía.
- B) La energía se ha transferido.
- C) No se ha realizado trabajo.



S-NAVI
SISTEMA DE NAVEGACIÓN AUTÓNOMA
VIRTUAL INTELIGENTE

DATOS INFORMATIVOS

Nombre del docente:	CURSOS . CURSOS .	Periodo:	SEMANAL
Grado/Curso:	TERCERO DE BACHILLERATO	Fecha:	24/03/2025
Materia:	Química		

SESIÓN 1**OBJETIVO :**

Objetivo General:

Identificar y clasificar los diferentes tipos de reacciones químicas, comprendiendo su importancia en procesos naturales y artificiales.

Objetivos Específicos:

1. Definir qué es una reacción química y sus características principales.
2. Clasificar las reacciones químicas en síntesis, descomposición, desplazamiento y redox.
3. Analizar ejemplos de cada tipo de reacción en la vida cotidiana y su relevancia en la industria.

ACTIVIDADES :

Actividades:

1. Introducción (5 minutos):

Presentar el tema de las reacciones químicas y su importancia. Preguntar a los estudiantes qué saben sobre el tema.

2. Definición de Reacción Química (10 minutos):

Explicar qué es una reacción química, sus características y ejemplos simples.

Utilizar una presentación visual para ilustrar conceptos.

3. Clasificación de Reacciones Químicas (15 minutos):

Introducir las clasificaciones: síntesis, descomposición, desplazamiento y redox.

Proporcionar un gráfico en la pizarra o presentación que muestre cada tipo con ejemplos.

4. Ejemplos Prácticos (15 minutos):

Dividir a los estudiantes en grupos pequeños y asignar a cada grupo un tipo de reacción química.

Cada grupo debe investigar y preparar un breve informe sobre ejemplos de su tipo de reacción en la vida cotidiana y en la industria.

5. Presentación de Grupos (5 minutos):

Cada grupo presenta su informe al resto de la clase. Se fomenta la interacción y preguntas entre compañeros.

DINÁMICA :

Dinámica:

Actividad Lúdica: "Reacciones en Cadena"

Materiales:

Tarjetas con el nombre de diferentes reactivos y productos de reacciones químicas (por ejemplo, $H_2 + O_2 \rightarrow H_2O$).

Pizarras pequeñas o hojas de papel.

Marcadores.

Descripción:

1. Preparar tarjetas con reactivos y productos de reacciones químicas. Cada tarjeta debe contener información sobre el tipo de reacción.
2. Dividir a los estudiantes en equipos de 4-5 integrantes.
3. Cada equipo recibe un conjunto de tarjetas mezcladas.
4. Los estudiantes deben trabajar en equipo para clasificar las tarjetas en los diferentes tipos de reacciones (síntesis, descomposición, desplazamiento y redox) y encontrar ejemplos de cada tipo.
5. Una vez que los equipos terminen, cada grupo debe presentar su clasificación y un ejemplo de la vida cotidiana o en la industria.

6. Se puede hacer un pequeño concurso donde el equipo que presente correctamente su clasificación en menos tiempo es el ganador.

EVALUACIÓN :

Evaluación:

1. ¿Cuál de las siguientes es una característica de una reacción química?

- A) Cambia el estado físico sin alterar la composición.
- B) Se produce un cambio en la composición química.
- C) Siempre libera energía.
- D) Ocurre sin necesidad de reactantes.

2. ¿Qué tipo de reacción es la siguiente: $A + B \rightarrow AB$?

- A) Descomposición
- B) Síntesis
- C) Desplazamiento
- D) Redox

3. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones es correcta respecto a las reacciones de desplazamiento?

- A) Un elemento reacciona con un compuesto y forma un nuevo elemento.
- B) Dos compuestos se combinan para formar uno nuevo.
- C) Un compuesto se descompone en sus elementos.



S-NAVI
SISTEMA DE NAVEGACIÓN AUTÓNOMA
VIRTUAL INTELIGENTE

DATOS INFORMATIVOS**Nombre del docente:** CURSOS . CURSOS .**Periodo:** SEMANAL**Grado/Curso:** TERCERO DE BACHILLERATO**Fecha:** 24/03/2025**Materia:** Química**SESIÓN 2****OBJETIVO :**

Objetivo General:

Aplicar la estequiometría para resolver problemas relacionados con reacciones químicas, enfatizando su utilidad en la práctica química.

Objetivos Específicos:

1. Explicar el concepto de estequiometría y su relación con las reacciones químicas.
2. Realizar cálculos estequiométricos utilizando la ley de conservación de la masa.
3. Resolver problemas prácticos de estequiometría, incluyendo el uso de reactivos y productos en diferentes tipos de reacciones.

ACTIVIDADES :

Actividades:

1. Introducción (5 minutos)

Breve repaso de la sesión anterior sobre reacciones químicas.

Presentación del objetivo de la sesión: aplicar la estequiometría en reacciones químicas.

2. Explicación del concepto de estequiometría (15 minutos)

Definición de estequiometría y su relación con las reacciones químicas.

Ejemplos de cómo la estequiometría se utiliza en la práctica química.

Uso de una pizarra para ilustrar ejemplos.

3. Ley de conservación de la masa (10 minutos)

Explicación de la ley de conservación de la masa con ejemplos.

Discusión sobre cómo se aplica en los cálculos estequiométricos.

4. Cálculos estequiométricos (15 minutos)

Ejercicio guiado en el que se realiza un cálculo estequiométrico en conjunto con el grupo.

Presentación de una reacción química específica y determinación de los moles de reactivos y productos.

5. Resolución de problemas prácticos (5 minutos)

Presentación de un problema práctico relacionado con la estequiometría para resolver en clase.

Discusión de la solución y aclaración de dudas.

6. Cierre (5 minutos)

Resumen de los puntos clave de la sesión.

DINÁMICA :

Dinámica:

Actividad Lúdica: "El Juego de los Reactivos"

Materiales:

Tarjetas de colores (cada color representa un tipo de reactivo).

Pizarras pequeñas o papel para que los estudiantes hagan sus cálculos.

Calculadoras.

Cronómetro.

Descripción:

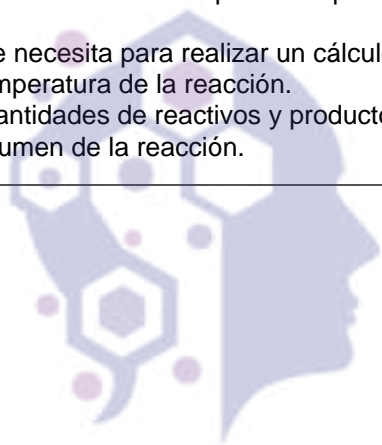
2. Cada grupo recibe un conjunto de tarjetas que representan diferentes reactivos y productos (por ejemplo, tarjetas rojas para reactivos y verdes para productos).
3. Se les presenta una reacción química y deben identificar los reactivos y productos utilizando las tarjetas.
4. Luego, deben calcular la cantidad de productos que pueden obtenerse a partir de la cantidad de reactivos que tienen, utilizando la estequiometría.
5. Cada grupo tiene un tiempo limitado (10 minutos) para completar el desafío.
6. Al final, cada grupo presenta sus resultados y el cálculo realizado, discutiendo la solución con los demás grupos.

Esta actividad promueve el trabajo en equipo y la aplicación práctica de los conceptos de estequiometría en un ambiente lúdico.

EVALUACIÓN :

Evaluación:

1. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones describe mejor la estequiometría?
 - A) Es la ciencia que estudia la estructura de los átomos.
 - B) Es el cálculo de cantidades en una reacción química.
 - C) Es el estudio de las propiedades de los gases.
 - D) Es la disciplina que se ocupa de la conservación de la masa.
2. En una reacción química, si se tienen 4 moles de reactivos y se producen 2 moles de producto, ¿qué afirmación es correcta?
 - A) Se han perdido moles de materia.
 - B) Se ha cumplido la ley de conservación de la masa.
 - C) La reacción no es estequiométrica.
 - D) Los productos son más pesados que los reactivos.
3. ¿Qué se necesita para realizar un cálculo estequiométrico?
 - A) La temperatura de la reacción.
 - B) Las cantidades de reactivos y productos.
 - C) El volumen de la reacción.



S-NAVI
SISTEMA DE NAVEGACIÓN AUTÓNOMA
VIRTUAL INTELIGENTE

DATOS INFORMATIVOS

Nombre del docente:	CURSOS . CURSOS .	Periodo:	SEMANAL
Grado/Curso:	TERCERO DE BACHILLERATO	Fecha:	24/03/2025
Materia:	Química		

SESIÓN 3**OBJETIVO :**

Objetivo General:

Comprender la importancia de la química en la vida diaria y su aplicación en la industria, resaltando su impacto en el entorno.

Objetivos Específicos:

1. Identificar ejemplos de procesos químicos en la vida cotidiana, como en la alimentación y la limpieza.
2. Analizar el papel de la química en la industria, incluyendo la producción de materiales y productos farmacéuticos.
3. Discutir los beneficios y riesgos de los productos químicos en el medio ambiente y la salud humana.

ACTIVIDADES :

Actividades:

1. 00:00 - 00:10: Introducción al Tema

Explicación breve sobre la importancia de la química en la vida diaria y la industria. Se presentan ejemplos de reacciones químicas cotidianas.

2. 00:10 - 00:25: Identificación de Reacciones Químicas

Los estudiantes, en grupos, deberán identificar diferentes tipos de reacciones químicas (síntesis, descomposición, desplazamiento, y combustión) utilizando ejemplos de situaciones diarias. Cada grupo presentará un ejemplo al resto de la clase.

3. 00:25 - 00:40: Aplicación de la Estequiometría

Se presentará un problema práctico donde se deba aplicar la estequiometría para calcular la cantidad de reactivos necesarios en una reacción. Los estudiantes resolverán el problema en grupos, discutiendo los pasos a seguir.

4. 00:40 - 00:50: Reflexión y Cierre

Discusión sobre los beneficios y riesgos de los productos químicos en el medio ambiente y la salud. Se fomentará la participación de los estudiantes para compartir sus opiniones y reflexiones.

DINÁMICA :

Dinámica:

Actividad Lúdica: "Química en Acción"

Materiales:

Tarjetas con diferentes tipos de reacciones químicas (síntesis, descomposición, desplazamiento, combustión).
Tarjetas con ejemplos de situaciones cotidianas donde ocurren estas reacciones (ejemplo: cocinar, limpiar, medicamentos).
Un cronómetro.

Descripción:

1. Se divide a los estudiantes en equipos de 4-5 integrantes.
2. Cada equipo recibe un conjunto de tarjetas con diferentes reacciones químicas y otro con ejemplos cotidianos.
3. Los equipos tendrán 10 minutos para emparejar las reacciones con sus ejemplos correctos.
4. Una vez que terminen, cada grupo presentará sus emparejamientos al resto de la clase, explicando por qué creen que son correctos.
5. El docente facilitará la discusión, corrigiendo y ampliando la información donde sea necesario.
6. Al finalizar, se premiará al equipo que haya hecho las mejores conexiones, fomentando el trabajo en

equipo y el aprendizaje colaborativo.

EVALUACIÓN :

Evaluación:

1. ¿Cuál de las siguientes es una reacción de síntesis?
 - a) $A + B \rightarrow AB$
 - b) $AB \rightarrow A + B$
 - c) $A + BC \rightarrow AC + B$
 - d) $AB + O_2 \rightarrow A + B + CO_2$
2. En una reacción química, si se necesitan 2 moles de reactante A para producir 1 mol de producto B, ¿cuántos moles de A se requieren para producir 3 moles de B?
 - a) 3 moles
 - b) 4 moles
 - c) 6 moles
 - d) 2 moles
3. ¿Cuál es una de las preocupaciones principales sobre el uso de productos químicos en la industria?
 - a) Su costo
 - b) Su impacto positivo en el medio ambiente
 - c) Los riesgos para la salud humana y el medio ambiente



S-NAVI
SISTEMA DE NAVEGACIÓN AUTÓNOMA
VIRTUAL INTELIGENTE

DATOS INFORMATIVOS**Nombre del docente:** CURSOS . CURSOS .**Periodo:** SEMANAL**Grado/Curso:** BACHILLERATO TECNICO**Fecha:** 24/03/2025**Materia:** Contabilidad**SESIÓN 1****OBJETIVO :**

Objetivo General:

Analizar los principios básicos de la contabilidad y su relevancia en el funcionamiento de las empresas.

Objetivos Específicos:

1. Identificar y explicar los principios fundamentales de la contabilidad.
2. Discutir la importancia de la contabilidad en la toma de decisiones empresariales.
3. Relacionar los principios contables con ejemplos prácticos de empresas.

ACTIVIDADES :

Actividades:

1. Introducción (0-5 minutos): Presentación del tema y objetivos de la sesión. Explicar la importancia de la contabilidad en el mundo empresarial.
2. Exposición de Principios Básicos (5-15 minutos): Proporcionar una breve explicación de los principios fundamentales de la contabilidad: entidad, continuidad, devengo, prudencia y uniformidad. Utilizar ejemplos sencillos para ilustrar cada principio.
3. Dinámica de Grupo (15-25 minutos): Dividir a los estudiantes en grupos pequeños. Asignar a cada grupo un principio contable para que discutan su importancia y un ejemplo práctico de una empresa que lo aplique. Cada grupo tendrá 5 minutos para preparar su exposición.
4. Presentaciones de Grupos (25-40 minutos): Cada grupo presenta su principio contable, explicando su importancia y el ejemplo práctico. Fomentar la participación del resto de la clase con preguntas.
5. Cierre y Reflexión (40-45 minutos): Realizar un breve resumen de lo aprendido. Preguntar a los estudiantes cómo creen que la contabilidad puede influir en la toma de decisiones empresariales, animándolos a compartir sus ideas.

DINÁMICA :

Dinámica:

Actividad Lúdica: "Contabilidad en Acción"

Materiales:

Tarjetas con los principios contables escritos (una tarjeta por principio).

Hojas de papel y marcadores.

Ejemplos de transacciones comerciales en tarjetas (por ejemplo, compra de inventario, pago de servicios, venta de productos).

Descripción:

1. Distribuir las tarjetas con los principios contables entre los estudiantes al inicio de la actividad. Cada estudiante debe leer su principio y explicarlo brevemente a su compañero.
2. Luego, en grupos, los estudiantes recibirán las tarjetas con ejemplos de transacciones comerciales. Deberán discutir y decidir qué principio contable se aplica a cada transacción y por qué.
3. Cada grupo presentará su análisis al resto de la clase, permitiendo que los demás estudiantes hagan preguntas y ofrezcan sus opiniones.
4. Al final, se reflexionará sobre cómo estos principios ayudan a las empresas en su funcionamiento diario y la toma de

EVALUACIÓN :

Evaluación:

1. ¿Cuál de los siguientes es un principio contable que establece que una empresa debe ser considerada como una entidad separada de sus propietarios?

- A) Prudencia
- B) Entidad
- C) Continuidad
- D) Devengo

2. ¿Qué principio contable indica que los ingresos y gastos deben registrarse en el momento en que ocurren, independientemente de cuando se reciba o pague el dinero?

- A) Uniformidad
- B) Devengo
- C) Entidad
- D) Prudencia

3. ¿Por qué es importante la contabilidad en la toma de decisiones empresariales?

- A) Porque ayuda a reducir costos
- B) Porque permite conocer la situación financiera de la empresa
- C) Porque aumenta las ventas



S-NAVI
SISTEMA DE NAVEGACIÓN AUTÓNOMA
VIRTUAL INTELIGENTE

DATOS INFORMATIVOS

Nombre del docente:	CURSOS . CURSOS .	Periodo:	SEMANAL
Grado/Curso:	BACHILLERATO TECNICO	Fecha:	24/03/2025
Materia:	Contabilidad		

SESIÓN 2**OBJETIVO :**

Objetivo General:

Elaborar estados financieros básicos, enfocándose en el balance general y el estado de resultados.

Objetivos Específicos:

1. Definir y describir la estructura del balance general y el estado de resultados.
2. Realizar ejercicios prácticos de elaboración de un balance general y un estado de resultados a partir de información dada.
3. Analizar la interpretación de los estados financieros en el contexto empresarial.

ACTIVIDADES :

Actividades:

1. Introducción (5 minutos): Breve repaso de la sesión anterior sobre los principios básicos de la contabilidad. Preguntas para activar conocimientos previos.
2. Explicación teórica (15 minutos): Presentación de la estructura del balance general y del estado de resultados. Se utilizarán ejemplos visuales en pizarra o proyector.
3. Ejercicio práctico (20 minutos): Los estudiantes recibirán una hoja con información financiera de una empresa ficticia. En grupos de 4, deberán elaborar el balance general y el estado de resultados.
4. Discusión en grupo (5 minutos): Cada grupo presentará brevemente su balance general y estado de resultados, explicando sus decisiones.

DINÁMICA :

Dinámica:

Actividad Lúdica: "La Contabilidad en Acción"

Materiales:

Tarjetas con transacciones comerciales (compras, ventas, gastos).

Pizarras pequeñas o hojas grandes para cada grupo.

Marcadores.

Descripción:

Los estudiantes se dividirán en grupos de 4. Cada grupo recibirá un conjunto de tarjetas con diferentes transacciones comerciales. Su tarea será clasificar estas transacciones en las categorías correspondientes (activos, pasivos, ingresos, gastos) y luego elaborar un balance general y un estado de resultados a partir de la información obtenida. Al finalizar, cada grupo presentará su trabajo y explicará las decisiones tomadas, fomentando la discusión y el análisis crítico entre los compañeros. Esta dinámica no solo refuerza los conceptos aprendidos, sino que también promueve el trabajo en equipo y la

EVALUACIÓN :

Evaluación:

1. ¿Cuál es la principal función del balance general?
 - a) Mostrar los ingresos de la empresa
 - b) Presentar la situación financiera en un momento específico
 - c) Detallar las transacciones comerciales
 - d) Calcular los impuestos a pagar
2. ¿Qué elemento NO se encuentra en el estado de resultados?
 - a) Ingresos
 - b) Gastos
 - c) Activos
 - d) Utilidad neta

3. ¿Qué se requiere para elaborar un balance general?

- a) Solo ingresos y gastos
- b) Información sobre activos, pasivos y patrimonio
- c) Solo datos de ventas



S-NAVI
SISTEMA DE NAVEGACIÓN AUTÓNOMA
VIRTUAL INTELIGENTE

DATOS INFORMATIVOS

Nombre del docente:	CURSOS . CURSOS .	Periodo:	SEMANAL
Grado/Curso:	BACHILLERATO TECNICO	Fecha:	24/03/2025
Materia:	Contabilidad		

SESIÓN 3**OBJETIVO :**

Objetivo General:

Aplicar herramientas contables para el registro de transacciones comerciales en un entorno simulado.

Objetivos Específicos:

1. Demostrar el uso de software contable para registrar transacciones comerciales.
2. Practicar la clasificación y registro de diferentes tipos de transacciones en libros contables.
3. Evaluar la precisión de los registros contables a través de ejercicios de revisión y corrección.

ACTIVIDADES :

Actividades:

Duración total: 45 minutos

1. (5 minutos) Introducción: Breve repaso de las sesiones anteriores, recordando los principios básicos de la contabilidad y la importancia de los estados financieros.
2. (15 minutos) Demostración del software contable:
Presentar a los estudiantes el software contable que se utilizará (por ejemplo, una versión demo de un software popular).
Mostrar cómo registrar una transacción comercial en el software y cómo afecta a los estados financieros.
3. (15 minutos) Ejercicio práctico en grupos:
Dividir a los estudiantes en grupos de 3-4.
Proporcionar a cada grupo un conjunto de transacciones comerciales ficticias.
Los estudiantes deberán clasificar y registrar las transacciones en el software contable.
4. (10 minutos) Revisión y corrección:
Cada grupo presentará sus registros y resultados al resto de la clase.
Como clase, revisar los registros y discutir posibles errores o mejoras en la clasificación y registro de transacciones.

DINÁMICA :

Dinámica:

Actividad Lúdica: "El juego de las transacciones"

Materiales:

Tarjetas con diferentes transacciones comerciales (compra, venta, gastos, ingresos).
Un proyector o pizarra para mostrar ejemplos de estados financieros.
Hojas de cálculo en papel o digitales para registrar transacciones.

Descripción:

1. Preparar tarjetas con varias transacciones comerciales que los estudiantes podrían encontrar en una empresa (por ejemplo, "Compra de mercancía por \$500", "Venta de productos por \$1,200", "Pago de servicios por \$300").
2. Organizar a los estudiantes en equipos de 4-5 personas.
3. Un facilitador (profesor) sacará una tarjeta al azar y leerá la transacción en voz alta.
4. Los equipos deberán discutir y decidir cómo registrar la transacción en sus hojas de cálculo y qué impacto tendría en el balance general y el estado de resultados.
5. Después de cada ronda, los grupos presentarán su registro y el facilitador proporcionará retroalimentación sobre la precisión de sus registros y su clasificación.
6. Al final de la actividad, se resumirá el impacto de las transacciones en los estados financieros, reforzando

el aprendizaje a través de la práctica lúdica.

EVALUACIÓN :

Evaluación:

1. ¿Cuál de las siguientes opciones describe mejor el balance general?
A) Un informe que muestra las ganancias y pérdidas de una empresa.
B) Un informe que presenta los activos, pasivos y patrimonio de una empresa en un momento específico.
C) Un documento que registra las transacciones diarias de una empresa.
2. ¿Qué herramienta se puede utilizar para registrar transacciones comerciales de manera eficiente?
A) Una hoja de cálculo en papel.
B) Un software contable.
C) Un libro de registro manual.
3. Al analizar los registros contables, ¿qué es lo que se debe verificar para asegurar la precisión?
A) La estética del informe.
B) La clasificación correcta y la suma de los totales.



S-NAVI
SISTEMA DE NAVEGACIÓN AUTÓNOMA
VIRTUAL INTELIGENTE