

## ESCUELA PRIMARIA “LIC. ADOLFO LOPEZ MATEOS”

CCT. 15EPR0540U

TURNO:MATUTINO

# Proyecto: “Mañana mexicana”



### CICLO ESCOLAR 2019 - 2020

**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN**  
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA Y NORMAL  
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN BÁSICA  
SUPERVISIÓN ESCOLAR P051 EDUCACIÓN PRIMARIA  
**ESCUELA PRIMARIA “LIC. ADOLFO LOPEZ MATEOS”**  
TURNO MATUTINO C. C. T. 15EPR0540U

# INDICE

PRESENTACIÓN	3
FUNDAMENTACIÓN	4
DESARROLLO DEL PROYECTO	6
OBJETIVOS GENERAL Y ESPECIFICOS	8
UBICACIÓN CURRICULAR	9
CRONOGRAMA	12
DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES	14
EVALUACIÓN	18
RESULTADOS	19
EVIDENCIAS	20
BIBLIOGRAFÍA	25

## PRESENTACIÓN

El sistema educativo mexicano busca la implementación de actividades, estrategias acciones que permitan atender las prioridades y áreas de oportunidad de la institución. *“La historia permite hacer del aprendizaje un proceso de construcción permanente, tanto personal como social, mediante el desarrollo y fortalecimiento de los valores para la convivencia democrática, la identidad nacional y el legado histórico de la humanidad”* (SEP, 2011, pág. 143)

La Escuela Primaria “Lic. Adolfo López Mateos” cuya misión es que el total de los alumnos asistan a la escuela felices y contentos a aprender y convivir, durante el ciclo escolar 2019 – 2020 busca fortalecer la convivencia armónica y aprendizaje mediante diversas estrategias en las que participe toda la comunidad escolar.

En el calendario del ciclo escolar 2019-2020, mediante acuerdo en CTE, se establecieron nueve días que pretenden fortalecer la convivencia familiar, la relación entre la escuela y las familias, y la reflexión cívica para que los NNA comprendan el significado de los acontecimientos que han marcado las transformaciones de nuestro país, entre ellas, el In.

En el entendido de lo antes mencionado se diseño el presente “proyecto: mañana mexicana” con la finalidad de fomentar en nuestros niños el sentido de identidad y pertenencia a la institución y nación de la que forman parte mediante un programa de actividades alusivas a la historia de México mediante sus juegos tradicionales y datos importantes y personajes representativos de la Independencia de México.

## Fundamentación

Nuestra comunidad educativa infantil se caracteriza por la necesidad constante de aprendizaje mediante experiencias que le permitan explorar, crear, jugar y convivir con sus compañeros; al analizar en CTE las principales estrategias que resultan exitosas en el aprendizaje con nuestros alumnos destaca el aprendizaje lúdico. Buscando fomentar en nuestros pequeños el aprecio legado cultural y generar conciencia de sentirse parte de su país; la escuela primaria "Lic. Adolfo López Mateos", ubicada en la comunidad de San Lorenzo Tlalmimilopan, Teotihuacan; se pretenden desarrollar actividades que permitan reflexionar sobre este hecho relevante de la historia nacional, y a la par, recuperen nuestras valiosas tradiciones y fomenten la participación e interacción de los estudiantes, padres de familia y docentes de manera pacífica y armónica.

Trabajar la socioformación a través de la estrategia de proyectos formativos, nos permitirá promover un cambio en las prácticas docentes tradicionales que pretende por medio del juego interesar a los alumnos en la historia y a su vez fomentar la convivencia armónica y pacífica en nuestra comunidad infantil y al mismo tiempo de fomenten el aprendizaje y sentido de pertenencia a la Historia nacional.

El proyecto formativo es multidisciplinario ya que pretende fortalecer la asignatura de conocimiento del medio, entidad donde vivo, educación socioemocional, historia, formación cívica y ética; y educación artística y retoma los siguientes elementos, (Tobón 2014, págs.. 44-45)

1. Acuerdos del proyecto
2. Análisis de saberes previos
3. Gestión del conocimiento
4. Diagnóstico del contexto
5. Empeñamiento de acciones
6. Socialización de los productos logrados.

Mediante un boletín de investigación emitido por la UAEH se conceptualiza que “*Durante mucho tiempo se consideró que el aprendizaje era sinónimo de cambio de conducta, esto, porque dominó una perspectiva conductista de la labor educativa; sin embargo, se puede afirmar con certeza que el aprendizaje humano va más allá de un simple cambio de conducta, conduce a un cambio en el significado de la experiencia*” (<https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/tlahuelilpan/n9/e1.html>, 20 de julio de 2020); por lo tanto para nosotros como colectivo docente es fundamental ofrecer a los alumnos actividades lúdicas que representan un aprendizaje no solo cognitivo sino que permita la interacción con sus compañeros, donde la experiencia por si sola invite a nuestros alumnos a conocer y fomentar las raíces culturales que su país ofrece como resultado de la diversidad de su historia, buscamos que los alumnos lleven consigo este tipo de experiencias a casa y se vean proyectadas en el dialogo con la familia que enriquezca sus conocimientos empíricos para después ser contrastados y reconstruidos con la teoría; es bien sabido que el aprendizaje lúdico permite crear un ambiente de armonía donde los niños aprenden mediante actividades divertidas que facilitan su conocimiento de temas específicos; por ello el presente proyecto se presenta una serie de actividades lúdicas que permita a nuestros estudiantes familiarizarse con la cultura mexicana y conocer mas de su historia en específico de la independencia de México.

## **DESARROLLO DEL PROYECTO**

### **1. Dar a conocer el proyecto**

Al finalizar el ciclo escolar 2018 – 2019 se acordó en la última sesión de CTE crear una serie de actividades que se anexan en el presente programa en forma de acciones donde los padres de familia tengan un primer acercamiento a la escuela con el propósito de crear identidad con la comunidad estudiantil y permita crear lazos estrechos en la comunicación con el docente y con ello generar interés de los mismos por las actividades académicas de los alumnos. El personal docente y directivo en base a la necesidad de fortalecer la identidad en la comunidad escolar dio a conocer el proyecto a los alumnos, de forma previa al evento donde se expuso en un espacio visible para todos los alumnos en cronograma de actividades y la forma en que se participaría por grado; de igual forma solicitarles que se realizará la invitación abierta a los padres de familia para ser parte del evento y de igual forma a los padres que participaron como monitores en las actividades desarrolladas con los alumnos.

### **2. Identificación de saberes**

Por otra parte con cada grupo se desarrollaron manualidades con diversos materiales que formaron parte del museo alusivo a la Independencia de México mediante esta actividad se realizó el proceso de identificación de saberes previos donde cada docente correspondiente a su grado generó una plenaria con el grupo donde los alumnos expresaran su conocimiento sobre este acontecimiento histórico en torno al cual se está ofreciendo este evento.

## DESARROLLO DEL PROYECTO

### 3. Gestión del conocimiento

A partir de lo anterior cada docente determino, acorde a la gradualidad de aprendizajes en el grupo que atiende se implementaron actividades como actividades con bibliografías de los principales personajes de la independencia de México, cuestionarios sobre el mismo tema apoyados de sus libros de texto sobre este acontecimiento histórico, creaciones de producciones escritas, dibujos a partir e la lectura de algunos artículos relacionados al movimiento de independencia en el caso de los pequeños y en algunos casos, proyección de video. Esto con la finalidad de contextualizar y motivar a los alumnos a participar con el proyecto de forma armónica y colaborativa.

### 4. Diagnóstico institucional

Mediante algunas actividades de capacitación y asesoría; “Asesoría de formación de hijos triunfadores”, “ Asesoría de Protección Civil” y Asesorías con la Policía Estatal se ha buscado sensibilizar a padres de familia de alumnos con mayores dificultades para integrarse de forma armónica a los grupos de trabajo que pertenecen, mejorar sus practicas de crianza y gestionar espacios de prevención de accidentes; sin embargo el compromiso e identidad de los padres de familia hacia la institución es muy bajo, la integración de los padres a la vida académica de los niños es escasa y de baja calidad puesto que aun cuando los docentes se entrevistan con ellos para generar compromisos de apoyo en casa para superar los niveles de rezago que presentan sus hijos no existen avances significativos por el contrario los padres optan por no asistir a estas reuniones.

## **5. Emprendimiento**

### **Objetivo general**

FOMENTAR EN LOS ALUMNOS DE LA INSTITUCIÓN EL APRECIO POR LA HISTORIA NACIONAL MEDIANTE UNA SERIE DE ACTIVIDADES LÚDICAS ALUSIVAS A LA REVOLUCIÓN DE INDEPENDENCIA DE MÉXICO.

### **Objetivos específicos:**

- Fortalecer la formación cívica y ética para que los NNA comprendan el significado de la Independencia de México.
- Recuperar tradiciones mexicanas.
- Enfatizar los valores asociados a la Independencia de México.
- Reflexionar sobre la Independencia de México.
- Propiciar el gusto y empatía por juegos tradicionales de nuestro país que dan identidad y riqueza cultural al mismo.



## UBICACIÓN CURRICULAR

### COMPETENCIAS A DESARROLLAR:

#### LA ENTIDAD DONDE VIVO:

**3º GRADO: Aprecio de la diversidad natural y cultural.** Favorece en los alumnos la valoración de la diversidad que caracteriza a la entidad para desarrollar empatía con las sociedades de otros tiempos, un sentido de pertenencia e identidad a partir de reconocer el legado del pasado y contar con una actitud crítica sobre el presente y el devenir de los grupos humanos.

#### HISTORIA:

**4º a 6º GRADOS: Formación de una conciencia histórica para la convivencia.** Fomenta el aprecio por la diversidad del legado cultural, además del reconocimiento de los lazos que permiten a los alumnos sentirse parte de su comunidad, de su país y del mundo.

#### FORMACIÓN CIVICA Y ÉTICA:

**3º a 6º GRADOS: Sentido de pertenencia a la comunidad, la nación y la humanidad.** Esta competencia consiste en la posibilidad de que los alumnos se identifiquen y enorgullezcan de los vínculos de pertenencia a los diferentes grupos de los que forman parte, en los que se adquieren referencias y modelos que repercuten en la significación de sus características personales y en la construcción de su identidad personal. El sentido de pertenencia se desarrolla desde los entornos social, cultural y ambiental inmediato en que las personas desarrollan lazos afectivos, se saben valoradas y comparten un conjunto de tradiciones, un pasado común, pautas de comportamiento, costumbres, valores y símbolos patrios que contribuyen al desarrollo de compromisos en proyectos comunes.

## UBICACIÓN CURRICULAR

### PRIMER GRADO:

#### CONOCIMIENTO DEL MEDIO.

**APRENDIZAJE ESPERADO:** Reconoce que es una persona única y valiosa que tiene derecho a la identidad y a vivir en una familia que le cuide, proteja y brinde afecto.

#### EDUCACIÓN SOCIOEMOCIONAL:

**APRENDIZAJE ESPERADO:** Muestra disposición para dar y recibir ayuda en la realización de un proyecto en común.

#### EDUCACIÓN ARTÍSTICA:

**APRENDIZAJE ESPERADO:** Describe los sentimientos, emociones y situaciones significativas que experimentó durante los ensayos y en la presentación

### SEGUNDO GRADO

#### CONOCIMIENTO DEL MEDIO:

**APRENDIZAJE ESPERADO:** Describe costumbres, tradiciones, celebraciones y conmemoraciones del lugar donde vive y cómo han cambiado con el paso del tiempo.

#### EDUCACIÓN ARTÍSTICA:

**APRENDIZAJE ESPERADO:** Describe los sentimientos, emociones y situaciones significativas que experimentó durante los ensayos y en la presentación.

#### EDUCACIÓN SOCIOEMOCIONAL:

**APRENDIZAJE ESPERADO:** Muestra disposición para dar y recibir ayuda en la realización de un proyecto en común.

### TERCER GRADO.

#### ENTIDAD DONDE VIVO.

- **APRENDIZAJE ESPERADO.** Explica cambios en la vida cotidiana de la entidad a causa del movimiento de Independencia.

#### FORMACIÓN CIVICA Y ÉTICA.

- **APRENDIZAJE ESPERADO:** Valora sus costumbres y tradiciones que enriquecen la diversidad cultural del país

#### EDUCACIÓN ARTÍSTICA.

- **APRENDIZAJE ESPERADO:** Comunicación de ideas y sensaciones mediante la creación de un producto visual que represente una experiencia personal.

## UBICACIÓN CURRICULAR

### CUARTO GRADO:

#### **HISTORIA.**

- **APRENDIZAJE ESPERADO:** • Ordena cronológicamente los principales acontecimientos de la guerra de Independencia aplicando los términos año, década y siglo, y localiza las regiones donde se realizaron las campañas militares

#### **FORMACIÓN CÍVICA Y ÉTICA:**

- **APRENDIZAJE ESPERADO:** Aprecia la diversidad de culturas que existe en México

### QUINTO GRADO:

#### **FORMACIÓN CIVICA Y ÉTICA:**

- Participa en actividades que exigen la puesta en marcha del trabajo colaborativo.

#### **EDUCACIÓN ARTISTICA:**

- Elaboración de modelos tridimensionales, experimentando con distintos materiales.

### SEXTO GRADO:

#### **HISTORIA:**

- Valora que en México y en el mundo las personas tienen diversas formas de vivir, pensar, sentir e interpretar la realidad, y manifiesta respeto por las distintas culturas de la sociedad.

#### **FORMACION CÍVICA Y ÉTICA:**

- Valora la importancia del patrimonio cultural.

## Cronograma

\*De forma general se solicita de forma previa a estudiantes y maestros para portar trajes típicos, moño tricolor, sombrero o algún elemento distintivo de la fecha.

Horario	Actividad	Responsables	Recursos
8:00 – 9:00 am	Instalación de materiales.		
9:00- 9:45 Primer ciclo	<p>Juegos tradicionales mexicanos:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Serpientes y escaleras.</li> <li>2. Ponle la cola al burro.</li> <li>3. Lotería.</li> <li>4. Las sillas.</li> <li>5. Carreras de costales.</li> <li>6. Memorama de elementos mexicanos.</li> </ol>	<p>Profras. Coordinadoras:</p> <p>María Luisa Sarabia Delgadillo. María Elena Nava Martinez</p>	<p>Mesas. Tableros. Dados. Semillas. Carteles de burros. Tarjetas. Sillas pequeñas. Reproductor de sonido.</p>
9:45-10:30 Segundo ciclo	<ol style="list-style-type: none"> <li>7. Yoyo, balero y trompo.</li> <li>8. La víbora de la mar.</li> <li>9. La rueda de San Miguel.</li> <li>10. Atrapar el sombrero.</li> <li>11. Canicas.</li> <li>12. Tlamatini: maratón de preguntas sobre la Independencia de México.</li> </ol>	<p>Docentes. APF Representantes de grupo. Padres de familia.</p>	<p>Costales. Yoyos, baleros, trompos. Sombreros. Canicas. Tableros para canicas. Tarjetas con preguntas y respuestas sobre la Independencia.</p>

## Cronograma

\*De forma general se solicita de forma previa a estudiantes y maestros para portar trajes típicos, moño tricolor, sombrero o algún elemento distintivo de la fecha.

Horario	Actividad	Responsables	Recursos
<b>10:30-11:15</b> <b>Tercer ciclo</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Concurso de jalar la cuerda.</li> <li>2. Rompecabezas de Héroes de la Independencia de México.</li> <li>3. La gallinita ciega.</li> <li>4. Juego "El gato"</li> <li>5. Pirinola.</li> <li>6. Tino con aros.</li> <li>7. Exposición Museo Mexicano: montaje con las manualidades que elaboraron los estudiantes y con artesanías mexicanas.</li> </ol>	<p>Profras. Coordinadoras:</p> <p>María Luisa Sarabia Delgadillo.            María Elena María Nava Martínez</p> <p>Docentes.            APF            Representantes de grupo.            Padres de familia.</p>	<p>Cuerda.            Rompecabezas.            Paliacates.            Tableros para jugar "Gato"            Pirinolas y semillas o fichas.            Aros pequeños y botellas de cuello largo.            Diversas artesanías mexicanas.            Manualidades elaboradas por los estudiantes con la temática la Independencia de México.</p>
<b>11:15 - 11:45</b> <b>Toda la institución</b>	<p>Elotiza.</p>	<p>APF            Representantes de grupo.</p>	<p>Económicos.            Humanos.</p>

## 6. Socialización: descripción de las actividades

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	GRUPO RESPONSABLE	RECURSOS	EVALUACIÓN
<b>1. Serpientes y escaleras.</b>	El grupo responsable se encargará de colocar su <i>stad</i> con los juegos de serpientes y escaleras necesarios para que por turnos participen en el juego los alumnos de 1º y 2º grado; además de hacer un breviarío al inicio del juego de la mecánica del juego y porque este es tan representativo de la cultura mexicana del país.	1º A	Mesas. Tableros.	Lista de cotejo por indicadores
<b>2. Ponle la cola al burro.</b>	El grupo responsable se encargará de colocar su <i>stad</i> con el juego de “ponle la cola al burro” necesarios para que por turnos participen en el juego los alumnos de 1º y 2º grado; además de hacer un breviarío al inicio del juego de la mecánica del juego y porque este es tan representativo de la cultura mexicana del país.	1º B	Carteles de burros	
<b>3. Lotería.</b>	El grupo responsable se encargará de colocar su <i>stad</i> con el juego de “Lotería mexicana” necesarios para que por turnos participen en el juego los alumnos de 1º y 2º grado; además de hacer un breviarío al inicio del juego de la mecánica del juego y porque este es tan representativo de la cultura mexicana del país.	1º C	Mesas. Tableros. Dados. Semillas.	
<b>4. Las sillas.</b>	El grupo responsable se encargará de colocar los materiales para llevar a cabo el juego “las sillas”, este irá acompañado de música mexicana alusiva a la fecha, para que por turnos participen en el juego los alumnos de 1º y 2º grado; además de hacer un breviarío al inicio del juego de la mecánica del juego y porque este es tan representativo de la cultura mexicana del país.	2º A	Tarjetas. Sillas pequeñas. Reproductor de sonido.	
<b>5. Carreras de costales.</b>	El grupo responsable se encargará de colocar su <i>stad</i> y delimitar el área para llevar a cabo la carrera de costales, para que por turnos participen en el juego los alumnos de 1º y 2º grado; además de hacer un breviarío al inicio del juego de la mecánica del juego y porque este es tan representativo de la cultura mexicana del país.	2º B	Costales.	
<b>6. Memoria de elementos mexicanos.</b>	El grupo responsable se encargará de colocar su <i>stad</i> con los juegos de memoria necesarios para que por turnos participen en el juego los alumnos de 1º y 2º grado; además de hacer un breviarío al inicio del juego de la mecánica del juego y porque este es tan representativo de la cultura mexicana del país.	2º C	Memorias elaborados por el docente responsable. Mesas. Tableros.	

## Descripción de las actividades

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	GRUPO RESPONSABLE	RECURSOS	EVALUACIÓN
<b>7. Yoyo, balero y trompo.</b>	El grupo responsable se encargará de colocar su <i>stad</i> organizando concursos de yoyo, trompo y balero <i>por categorías de tiempo o trucos con estos juguetes tradicionales</i> para que por turnos participen en el juego los alumnos de 3º y 4º grado; además de hacer un breviarío al inicio del juego de la mecánica del juego y porque este es tan representativo de la cultura mexicana del país.	3º A	Yoyos, baleros, trompos.	Lista de cotejo por indicadores
<b>8. La víbora de la mar.</b>	El grupo responsable se encargará de colocar su <i>stad</i> con el juego de “la víbora de la mar” necesarios para que por turnos participen en el juego los alumnos de 3º y 4º grado; además de hacer un breviarío al inicio del juego de la mecánica del juego y porque este es tan representativo de la cultura mexicana del país.	3º B	Reproductor de sonido.	
<b>9. La rueda de San Miguel.</b>	El grupo responsable se encargará de colocar su <i>stad</i> con el juego de “La rueda de San Miguel” necesarios para que por turnos participen en el juego los alumnos de 3º y 4º grado; además de hacer un breviarío al inicio del juego de la mecánica del juego y porque este es tan representativo de la cultura mexicana del país.	3º C	Reproductor de sonido.	
<b>10. Atrapar el sombrero.</b>	El grupo responsable se encargará de colocar los materiales para llevar a cabo el juego “atrapar el sombrero”, este irá acompañado de música mexicana alusiva a la fecha, para que por turnos participen en el juego los alumnos de 3º y 4º grado; además de hacer un breviarío al inicio del juego de la mecánica del juego y porque este es tan representativo de la cultura mexicana del país.	4º A	Sombreros. Reproductor de sonido.	
<b>11. Canicas.</b>	El grupo responsable se encargará de colocar su <i>stad</i> y delimitar el área para llevar a cabo el juego de las canicas(típico en las ferias mexicanas), para que por turnos participen en el juego los alumnos de 3º y 4º grado; además de hacer un breviarío al inicio del juego de la mecánica del juego y porque este es tan representativo de la cultura mexicana del país.	4º B	Canicas. Tableros para canicas.	
<b>12. Tlamatini: maratón de preguntas sobre la Independencia de México.</b>	El grupo responsable se encargará de colocar su <i>stad</i> con el tablero gigante donde los alumnos vayan avanzando en la ronda de preguntas sobre la Independencia de México hasta llegar a la meta; participando por turnos los alumnos de 3º y 4º grado.	4º C	Tarjetas con preguntas y respuestas sobre la Independencia.	

## Descripción de las actividades

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	GRUPO RESPONSABLE	RECURSOS	EVALUACIÓN
13. Concurso de jalar la cuerda.	El grupo responsable se encargará de colocar su <i>stad</i> organizando concursos de jalar la cuerda, para que por turnos participen en el juego los alumnos de 5º y 6º grado; además de hacer un breviarío al inicio del juego de la mecánica del juego y porque este es tan representativo de la cultura mexicana del país.	5º A	Cuerda.	Lista de cotejo por indicadores
14. Rompecabezas de Héroes de la Independencia de México.	El grupo responsable se encargará de colocar su <i>stad</i> con el juego de “rompecabezas” necesarios para que por turnos participen en el juego los alumnos de 5º y 6º grado; además de hacer un breviarío al inicio del juego de la mecánica, los personajes que eligieron para este juego y porque este es tan representativo de la cultura mexicana del país.	5º B	Rompecabezas elaborado por las docentes responsables	
15. La gallinita ciega.	El grupo responsable se encargará de colocar su <i>stad</i> con el juego de “La gallinita ciega” necesarios para que por turnos participen en el juego los alumnos de 5º y 6º grado; además de hacer un breviarío al inicio del juego de la mecánica del juego y porque este es tan representativo de la cultura mexicana del país.	5º C	Paliacates.	
16. Juego “El gato”	El grupo responsable se encargará de colocar su <i>stad</i> con el juego de “El gato” necesarios para que por turnos participen en el juego los alumnos de 5º y 6º grado; además de hacer un breviarío al inicio del juego de la mecánica del juego y porque este es tan representativo de la cultura mexicana del país.	6º A	Tableros para jugar “Gato”	
17. Pirinola.	El grupo responsable se encargará de colocar su <i>stad</i> con el juego de “Pirinola” necesarios para que por turnos participen en el juego los alumnos de 5º y 6º grado; además de hacer un breviarío al inicio del juego de la mecánica del juego y porque este es tan representativo de la cultura mexicana del país.	6º B	Pirinolas y semillas o fichas.	
18. Tino con aros	. El grupo responsable se encargará de colocar su <i>stad</i> con el juego de “Pirinola” necesarios para que por turnos participen en el juego los alumnos de 5º y 6º grado; además de hacer un breviarío al inicio del juego de la mecánica del juego y porque este es tan representativo de la cultura mexicana del país.	6º C	Aros pequeños y botellas de cuello largo.	



## Descripción de las actividades

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	GRUPO RESPONSABLE	RECURSOS	EVALUACIÓN
19. Exposición Museo Mexicano	Exposición Museo Mexicano: montaje con las manualidades que elaboraron los estudiantes, previamente solicitado a cada grupo por las docentes que coordinan el evento y con artesanías mexicanas que docentes, alumnos y padres de familia aportaron para exposición.	2º B 6º C	Manualidades elaboradas por los alumnos Artesanías	Lista de cotejo por indicadores
20. Elotiza.	La Asociación de Padres de Familia y vocales de cada grupo se coordinaran para ofrecer a los alumnos a manera de lunch al finalizar la actividad un elote en cualquier variante típica de la cultura mexicana (elotes con chile y queso, esquites, elotes tostados, etc.) para de esta manera compartir con sus compañeros y guiados por el docente sus opiniones a cerca de la actividad y la importancia de la cultura mexicana en nuestro entorno actual, además de la remembranza del hecho histórico conmemorado.	APF Vocal y docente de grupo	Alimentos preparados para cada grupo.	

## EVALUACIÓN

ACTIVIDAD:		
DOCENTE RESPONSABLE :		
INDICADORES	PUNTAJE (1- 5)	PUNTAJE TOTAL (PUNTAJE MAXIMO 25 PUNTOS)
1. La actividad enfatizo elementos tanto de La Independencia de México, como la cultura mexicana en general.		
2. El docente responsable preparó los insumos necesarios para que la actividad se llevara acabo con éxito de manera armónica.		
3. La actividad esta encaminada a recuperar tradiciones mexicanas		
4. La actividad aportó conocimientos nuevos y contextualizados al hecho histórico conmemorado		
5. Durante la reflexión y conclusión de la actividad se observa que los alumnos reflexionaron la importancia de sentirse parte y proteger el legado cultural de nuestro país.		

## RESULTADOS

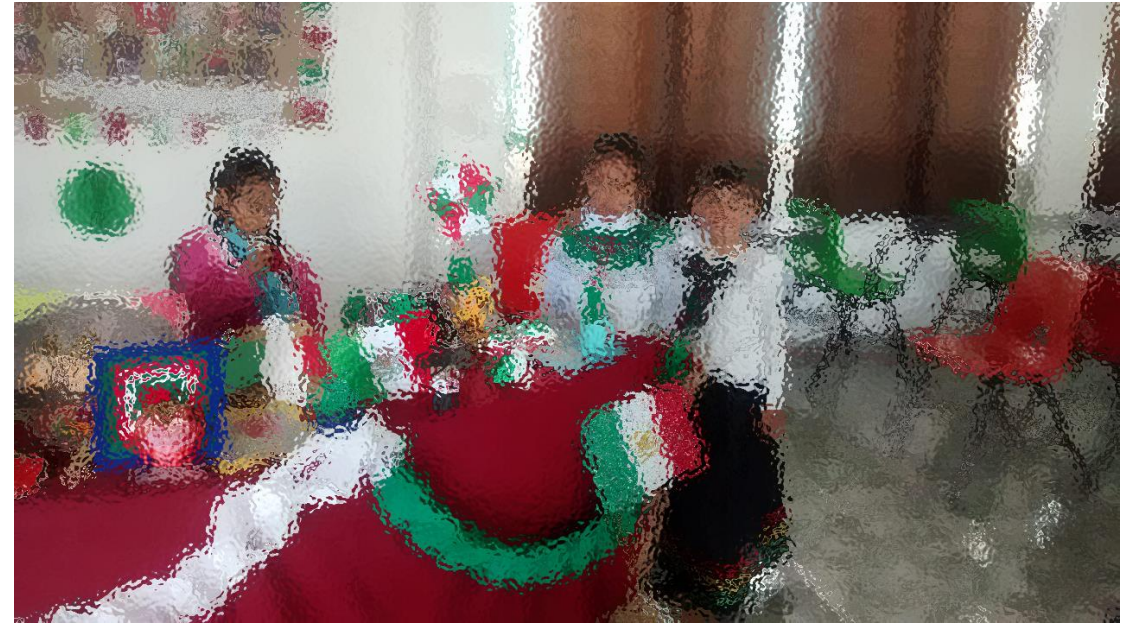
El presente proyecto tenía como objetivo principal “fomentar en los alumnos de la institución el aprecio por la historia nacional mediante una serie de actividades lúdicas alusivas a la Independencia de México” el cual a partir de la evaluación aplicada y los comentarios en plenaria con los docentes frente a grupo se llegó a la conclusión de que este se logró en un 90% puesto que se considera se deben retomar elementos o actividades mucho más enfocadas a la temática; debido a que la organización y la experiencia para los niños sin duda resultó muy significativa y atractiva tanto para padres de familia como para los niños sin embargo a la hora de hacer la reflexión del aprendizaje respecto al acontecimiento histórico conmemorado no tuvo el impacto que esperábamos, sin embargo si lo fue en relación a los juegos tradicionales y el bagaje histórico que buscábamos destacar y el interés por los mismos en los pequeños.

Otra fortaleza que destaca en el desarrollo de este proyecto fue la organización y el ambiente armónico y de convivencia que se logró entre los alumnos del mismo ciclo además de la integración de padres de familia, esto enfatiza que la experiencia para los alumnos fue novedosa, atractiva, divertida y de conocimiento y/o acercamiento al bagaje cultural que a través de la historia nuestra nación ha construido y con ello la empatía de los niños hacia la misma.

Por otra parte consideramos que el área de oportunidad más importante para nosotros en cuanto a los resultados del proyecto es el diseño de estrategias que profundicen más en los aprendizajes esperados a fortalecer en cada ciclo respecto a la temática del evento y no solo en la parte de la interacción sana entre los estudiantes.

En conclusión la aplicación de este tipo de proyectos en la institución será continua buscando que los alumnos sigan fortaleciendo sus habilidades sociales de manera armónica y pacífica, también para fortalecer aprendizajes esperados de manera significativa y creativa, que facilite e interese a los alumnos en los contenidos de forma innovadora.

## EVIDENCIAS



**Ilustraciones 1 y 2. Exposición de manualidades patrias elaboradas por alumnos de toda la Institución**

## EVIDENCIAS



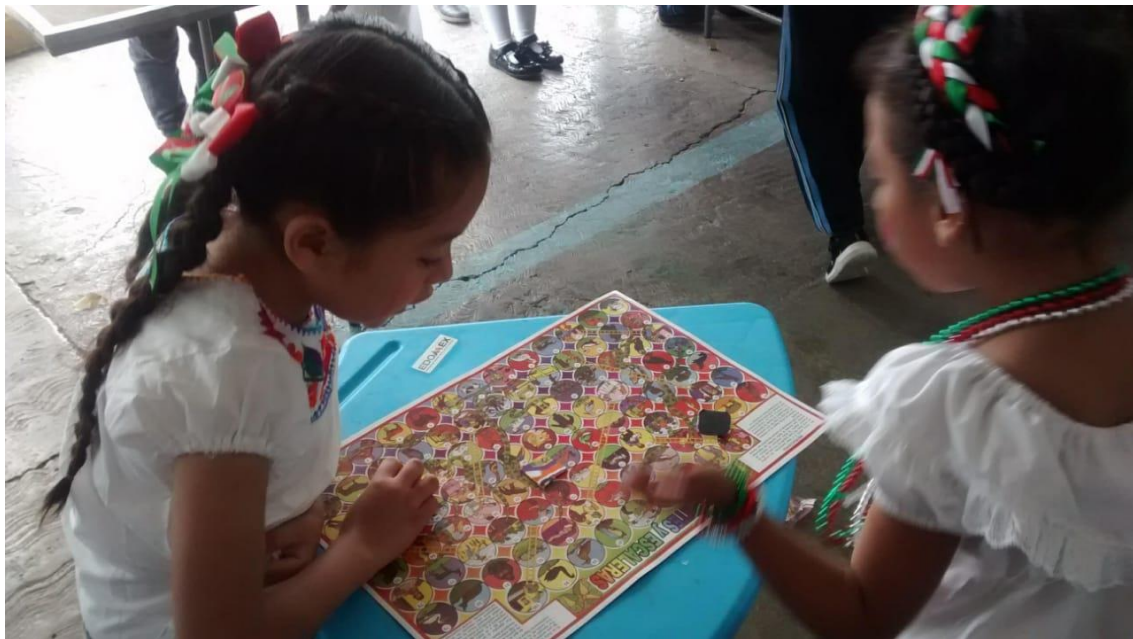
**Ilustración 3. Exposición de manualidades patrias elaboradas por alumnos de toda la Institución**

## EVIDENCIAS



**Ilustración 4. Colocación de “stand” por docentes y padres de familia para que los alumnos, por ciclo participen en los juegos tradicionales diseñados y adaptados por el colectivo docente.**

## EVIDENCIAS



**Ilustraciones 5 y 6. Colocación de “stand” por docentes y padres de familia para que los alumnos, por ciclo participen en los juegos tradicionales diseñados y adaptados por el colectivo docente.**

## EVIDENCIAS



**Ilustración 7. Tanto alumnos como docentes participaron portando trajes de la vestimenta típica mexicana.**



## BIBLIOGRAFÍA

- Alvarado Reséndiz José Luis[a], García Munguía Mónica[b], Castellanos López Liliana Yadira[c]. (2017). Aprendizaje Significativo En La Docencia De La Educación Superior. 20 de julio de 2020, de UAEH Sitio web: <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/tlahuelilpan/n9/e1.html>
- APRENDIZAJES CLAVE PARA LA EDUCACIÓN INTEGRAL. Plan y programa de estudio para la educación básica. Primer grado, Primera edición , México, SEP. 2017.
- APRENDIZAJES CLAVE PARA LA EDUCACIÓN INTEGRAL. Plan y programa de estudio para la educación básica. Segundo grado, Primera edición, México, SEP.2017
- PROGRAMA DE ESTUDIOS 2011. GUIA PARA EL MAESTRO. Educación Básica Primaria. Tercer Grado México, SEP. 2012
- PROGRAMA DE ESTUDIOS 2011. GUIA PARA EL MAESTRO. Educación Básica Primaria. Cuarto Grado México, SEP. 2012
- PROGRAMA DE ESTUDIOS 2011. GUIA PARA EL MAESTRO. Educación Básica Primaria. Quinto Grado México, SEP. 2012
- PROGRAMA DE ESTUDIOS 2011. GUIA PARA EL MAESTRO. Educación Básica Primaria. Sexto Grado México, SEP. 2012
- TOBON, SERGIO. (2014). CIEM 2014. HORSON EDICIONES ESCOLARES, México.