


**PLANEACIÓN DIDÁCTICA "CELEBREMOS EL DÍA DE MUERTOS" 4º GRADO
(ADAPTABLE A CUALQUIER OTRO GRADO). FECHA. 19 DE NOVIEMBRE DE 2015
POR: MA. ANTONIA CASTILLO GUZMÁN.**

BLOQUE II, III, IV

<p>Planificación: Intención Didáctica Con esta secuencia se pretende que los alumnos valoren costumbres y tradiciones en su comunidad escolar, así como la importancia de la comunicación, responsabilidad y respeto para trabajar en equipo y lograr una meta en común. Se espera que el alumno participe los juegos en un ambiente de confianza que les permita expresar con libertad y seguridad.</p>	<p>Asignaturas: Formación Cívica y Ética, Educación Artística y Educación Física</p>	<p>Duración: 5 sesiones Del 30 de octubre al 3 de noviembre</p>
	Aprendizajes Esperados	
	Español	
	<ul style="list-style-type: none"> Comprende y valora la diversidad cultural y lingüística a través de las leyendas. Identifica aspectos relevantes de los escenarios y personajes de narraciones mexicanas. (4º grado) 	
	Formación Cívica y Ética:	
	<ul style="list-style-type: none"> Regula su conducta con base en compromisos adquiridos de forma libre y responsable. Aprecia la diversidad de culturas que existe en México. 	
	Historia	
<ul style="list-style-type: none"> Investiga aspectos de la cultura y de la vida cotidiana del pasado y valora su importancia. 		
Educación Física:		
<ul style="list-style-type: none"> Propone diversas alternativas de solución a los problemas que enfrenta en los juegos motores para determinar cuál es la mejor estrategia. Ayuda a sus compañeros en las actividades al proponer e intercambiar ideas para conseguir el resultado establecido. Identifica la diversidad cultural a partir de los juegos de su región y del país, así como los cambios que han tenido. Adapta sus desempeños motrices en juegos tradicionales y autóctonos, reconociendo las características que tiene cada uno. 		
Educación Artística:		
<ul style="list-style-type: none"> Lee un texto teatral considerando el carácter de los personajes.. 		
<p>Productos: *Acuerdos *Dibujos, participación, trabajo en equipo</p>		
<p>Nociones y procesos formativos Los conceptos de costumbres y tradiciones serán elementales para comprender la importancia de valorar la cultura de su comunidad.</p>	ACTIVIDADES DE INICIO	DURACIÓN 1 SESIÓN
	<p>Sesión 1</p> <p>1. A los alumnos se les presenta la imagen de abajo y se les pide la observen detenidamente.</p>  <p align="center">https://www.explicacion.net/altar-de-los-muertos/</p>	

Recomendaciones para la evaluación

La evaluación es con un enfoque formativo, es decir se realiza a lo largo de toda la secuencia didáctica, a través de responder las preguntas, de los comentarios vertidos por los alumnos, lo cual nos da elementos sobre los conocimientos previos que tienen sobre esta tradición dentro de su familia. Además se aplicará la autoevaluación y coevaluación a lo largo de las sesiones en las que los alumnos participarán en su propio proceso de aprendizaje y la importancia de trabajar de forma colaborativa para realizar las diferentes consignas.

2. Para explorar sus conocimientos previos se les plantea las siguientes preguntas:

¿Qué representa esta imagen?

¿Qué observan? (Dirigir la observación para que describan todo como colores, formas, objetos, que hay adelante, atrás, a la izquierda, a la derecha, arriba, abajo, detrás de..., debajo de..., enfrente de, a la izquierda de... a la derecha de..., etc.)

¿Quién celebra el Día de Muertos en su familia?

¿Cómo lo celebran?

¿Qué diferencia hay entre la celebración de un compañero con la de otro?

¿Cuál de esta forma de celebrar el Día de Muertos es más importante?

¿Por qué?

¿Por qué es importante respetar las formas de celebrar esta fecha?

3. A partir de sus respuestas formar 6 equipos y solicitarles que se pongan de acuerdo en cuáles son las razones del porqué es importante respetar las costumbres y tradiciones de cada familia y las escriban en una hoja de rotafolio. Pasar a exponer las conclusiones a las que llegaron. Ampliar los argumentos.
4. Se les comentará que para poder apreciar y valorar cada tradición es necesario conocer más a detalle sobre ésta, saber dónde tiene su origen, cuál es su significado, por tal razón la tarea será investigar más a fondo sobre el origen de la tradición de la ofrenda que se coloca el Día de Muertos. En caso de no colocar ofrenda en su familia, investigar sobre la forma de honrar a sus muertos, o investigar esta tradición desde su origen prehispánico. La investigación debe considerar su origen, objetos utilizados y el significado de cada uno

Planificación: El desarrollo de las actividades.

Al inicio de esta secuencia se recuperan los conocimientos previos de los alumnos en relación al Día de Muertos, llevándolos a reflexionar sobre el origen de esta tradición, así como la importancia de respetar las diferentes creencias de cada alumno. De igual forma se pretende despertar en el alumno el interés por el tema a través de las preguntas planteadas las cuales servirán para generar curiosidad e investigar más sobre el tema.

Se pretende que los alumnos aprecien y valoren la diversidad cultural al momento de socializar lo investigado así como las respuestas que den a las preguntas planteadas a lo largo de las sesiones.

Recomendaciones Didácticas. El papel del docente

Se requiere un docente que domine el tema y tenga la **sensibilidad de saber escuchar**, que no se interpongan sus propias creencias respecto a las costumbres y tradiciones de cada alumno, lo cual **permitirá tratar el tema con objetividad, guiando al alumno a valorar sus costumbres y tradiciones, pero también a valorar las del otro**, todo a través de las preguntas generadoras que permitirán la reflexión, el análisis, la comparación, discriminación, aplicación y evaluación, ya que al final se pretende que el alumno saque sus propias conclusiones al respecto.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO**DURACIÓN:1 SESIÓN****Sesión 2.**

1. En relación a la tarea que se dejó el día anterior, se solicita la participación de 5 alumnos para que platiquen sobre lo investigado, con la indicación que si escuchan que su investigación es muy parecida le den oportunidad a otro que lleve una investigación diferente, pues la idea es que conformen equipos de acuerdo a los puntos de coincidencia de la investigación que realizaron. Conforme vayan escuchando a sus compañeros van ir identificando a cuál de estas es muy parecida o igual, y ese será el criterio para reunirse. Por ejemplo se juntarán aquellos alumnos donde su familia colocan la ofrenda en una mesa, aquéllos donde la colocan en el piso o en un tapete, aquéllos donde la colocan en varios niveles y por supuesto los que no colocan ofrenda, pero investigaron la forma de honrar a los muertos o alguna ofrenda prehispánica.
2. Se les proporcionará una hoja de rotafolio que contenga lo siguiente para que lo realicen en equipo, pudiendo utilizar dibujos, recortes, etc.

Origen de la Ofrenda (algún estado en particular, prehispánico, mestizo, etc.)	Características de ubicación (mesa, suelo, tapete, un nivel, varios niveles, etc)
Objetos utilizados	Significado
Integrantes del equipo	

3. Colocarán el trabajo a la vista de todos los alumnos, los cuales pasarán a revisar el trabajo de todos sus compañeros (5 minutos)
4. Se les preguntará en que se parecen o en qué son diferentes las demás a la suya
5. Se realizarán algunas precisiones o se ampliará la información en caso de ser necesario.
6. Se les explicará de forma sencilla sobre el origen de las ofrendas de acuerdo al texto "Ofrenda de Día de Muertos", el cual se tendrá que leer previamente para realizar una lectura animada, sin equivocaciones y resulte atractiva para el alumno.

Planificación: El desarrollo de las actividades.
 Contrastar la información obtenida en la investigación permitirá identificar las diversas formas en que una familia celebra esta fecha y que hay elementos en común, pero también algunos elementos cambian, sin embargo todo depende de las tradiciones de cada familia y al remarcar los puntos de coincidencia podrán apreciar que provenimos de una cultura en común.
 Es importante generar un ambiente de confianza, respeto, colaboración y diálogo, para que los alumnos lleguen a acuerdos y trabajen colaborativamente. Por otra parte se generará curiosidad para que asistan con entusiasmo al siguiente día

Recomendaciones para la evaluación

La evaluación será formativa, ya que se pretende que durante la sesión la participación del alumno ponga de manifiesto los conocimientos adquiridos en la investigación y la manera de relacionar con sus propias experiencias, además de observar la actitud de apertura y respeto hacia las tradiciones de sus compañeros.

A través de las 2 preguntas planteadas se logrará que el alumno organice la información obtenida a lo largo de la sesión.

OFRENDA DE DÍA DE MUERTO

Desde los tiempos prehispánicos se tiene la creencia de que el alma de los difuntos regresa cada año del **Mictlán**, como le llaman al mundo de los muertos, para convivir con su familia y seres queridos por un día y de esta forma consolarlos y reanimarlos por la pérdida que sufrieron con su muerte.

La representación del altar de muertos ha sufrido modificaciones con el paso de los siglos; con la introducción de la religión católica al México prehispánico, se agregaron al altar indígena elementos **simbólicos católicos** como los rosarios, las imágenes o íconos de santos, los crucifijos, etc; esta unión de ambas culturas también intervino en la fecha de celebración del Día de Muertos, pues en el México prehispánico se celebraba en agosto y posteriormente fue trasladada al dos de noviembre, día en que la iglesia católica celebra a todos los santos. Generalmente se ponen altares de dos niveles los cuales representan el cielo y la tierra. Los altares que tienen tres niveles incluyen una mezcla de creencias prehispánicas e hispánicas al considerar una creencia totalmente católica: el purgatorio. En este sentido, los altares que tienen 7 niveles representan los pasos que se requieren para llegar al lugar del eterno descanso, y para muchos católicos, los 7 pecados capitales que se dejan atrás para poder entrar al cielo.

Para las culturas prehispánicas, el aroma era un elemento muy importante en todas sus ceremonias y en este sentido, los elementos aromáticos dentro del altar simbolizan la purificación del alma, por ello se acostumbra poner copal o incienso, hierbas de olor y frutos aromáticos que también representan la tierra que dejó y ahora visita. También se considera que el aroma es muy importante pues es uno de los elementos que guía y atrae a los difuntos directo a su ofrenda. Justo en el último piso de la ofrenda se suele colocar un arco, generalmente hecho de carrizo o flores, el cual representa la puerta de entrada al mundo de los muertos, lo que los indígenas consideran el octavo nivel que se debe cruzar para llegar al Mictlán. Este arco se suele decorar con flores de cempasúchil y a veces para decorarlo se le agregan frutas o golosinas, si era un niño o estas eran del agrado del difunto, en algunos altares colocan un camino con pétalos del cempasúchil, también llamada flor de muerto.

Los aztecas colocaban papel en el altar para simbolizar al viento, originalmente se empleaba papel amate pintado de varios colores, pero al pasar de los años y con la incursión del papel procesado a México se fue desarrollando la tradición del papel picado, elemento que ahora se considera 100% mexicano y es muy representativo de todas nuestras fiestas.

Para representar al elemento fuego se añaden velas, veladoras o cirios al altar, las cuales representa una guía para el alma, la luz que los atrae a su ofrenda y que posteriormente los acompañará y guiará en su camino de regreso al mundo de los muertos. De acuerdo a la tradición se deben colocar cuatro cirios para representar los cuatro puntos cardinales.

Para representar al elemento agua, la tradición indica que se deben colocar vasos con agua, para calmar la sed del espíritu, además de que también muchos la consideran una puerta al inframundo, por ello los mayas consideraban sagrados a los cenotes y, en muchos altares se coloca una vasija con agua simbolizando un cenote con su respectiva la entrada al mundo de los muertos.

Finalmente para representar a la tierra se incluyen frutas, especias, semillas, etc., esto con el fin de orientar su camino de entre los otros elementos.

Además de todos estos elementos, también debe ir la imagen del difunto, la cual debe estar en la parte más alta del altar. También se pone un mantel o petate que representa el lecho o la cama donde las ánimas puedan descansar de su largo viaje, de igual forma se colocan calaveras de dulce, y por supuesto una gran porción de ese rico platillo que tanto le gustaba al difunto, y generalmente son esas preparaciones especiales que se acostumbran en las fiestas como el mole, el pozole, los tamales etc. Y por supuesto, no puede faltar el pan de muerto.

En algunos altares suelen poner bebidas alcohólicas como tequila, rompope o pulque para que el alma del difunto se agasaje una vez más con esas bebidas que tanto le gustaban.

El altar de muertos es uno de los elementos de nuestra cultura que más nos caracterizan dentro y fuera del país, y sin duda lo mejor es ponerle un toque que nos caracteriza, que refleja nuestra relación con ese difunto a quién honramos con su altar.

7. Al finalizar la explicación se les planteará 2 preguntas y las contestarán en su cuaderno
 - a) ¿Qué aprendiste sobre la ofrenda de Día de Muertos?
 - b) ¿Qué importancia tiene respetar las tradiciones de tus compañeros?
8. se les preguntará ¿Desean escuchar la leyenda del lugar de los Muertos llamados Mictlán? Pues mañana se las contaré, con esta narración comprenderán la importancia de la ofrenda según la tradición mexicana.
9. Pedirles lleven a otro día diferentes flores, hojas, café, grenetina, recipientes para agua, brocha, trapo, ya que se utilizarán para pintar un dibujo que realizarán

Nota. Para la actividad del siguiente día es necesario el Apoyo de Padres y Madres de Familia, tanto para elaborar materiales, como para participar en el Rally, por lo cual se mandarán a traer para organizar 8 días antes de la sesión 3.

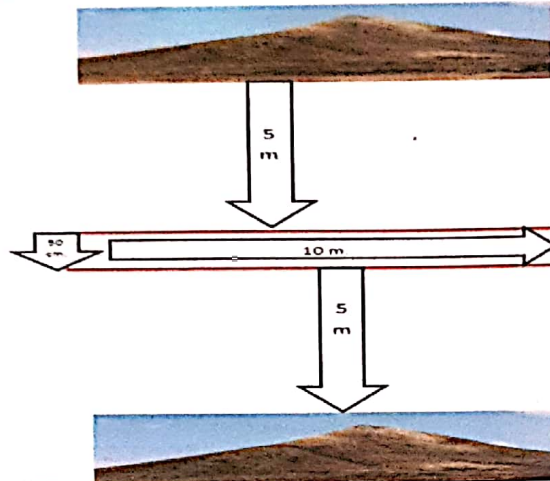
ACTIVIDADES DE DESARROLLO	DURACIÓN:1 SESIÓN
<p>Sesión 3</p> <ol style="list-style-type: none"> Se les contará la leyenda de Mictlan o Lugar de los Muertos encontrada en internet http://www.mitos-mexicanos.com/mitos-mexicanos/el-mictlan-el-inframundo-mexica.html Leyenda de Mictlan o Lugar de los Muertos. - Sonia Iglesias y Cabrera – Es preciso que previamente el docente se aprenda la leyenda, para contarla con diferentes voces o entonación, realizar movimientos, crear un ambiente de misterio, llevar la imagen de los Dioses y de Mictlán en papel peyón o en lona. (Versión para contar en voz alta) <p>Cuentan los abuelos que los mexicas llamaban Mictlan al Inframundo, éste era un sitio espacioso, oscuro, árido, en él jamás se podía encender fuego, se escuchan gritos de dolor y sufrimiento y tiene un olor asquerosamente insoportable.</p> <p>Mictlan era el lugar donde iban las almas de los que morían de muerte natural y se les permitía salir una vez al año, “el día de muertos” para visitar a sus seres queridos. Ahí reinaban el Dios Mictlantecuhltli y su esposa Mictlancihuatl, ambas deidades llevaban máscaras hechas de cráneos humanos. El dios tenía el pelo encrespado, los ojos en forma de estrella, adornos puntiagudos de papel en la frente y la nuca, orejeras hechas con huesos humanos, en las manos sostenía una bandera y una estola de papel amate blanco.</p> <p>Mictlantecuhltli contaba con varios fieles servidores llamados Mictecah que eran almas que habían adoptado la forma de alacranes y arañas, animales temidos por los mexicas ya que anunciaban fatales enfermedades. Antes de llegar al Mictlan, los muertos debían pasar por nueve lugares de muy difícil tránsito, los cuales se encontraban en niveles subterráneos, en los que siempre había un viento frío que arrastraba piedras y plantas espinosas.</p> <p>El primer nivel al que llegaba el difunto se llamaba Itzcuintlan, El Lugar de los Perros, ahí el muerto debía cruzar el río Apanohuayan con la ayuda del perro Xólotl, pero sólo pasaba a aquellos que habían sido buenos dueños, dándoles de comer, bañarlos, curarlos, amarlos, si no era así, entonces el muerto tenía que cruzar con sus propios medios pudiendo ser arrastrado por la caudalosa corriente, o quedarse a vagar a la orilla del río.</p> <p>El alma continuaba su camino hasta llegar al segundo nivel Tépetl Monamicyan, Lugar donde los Cerros se Juntan. Eran dos cerros que se abrían y cerraban continuamente para triturar al caminante en caso de no tener el suficiente cuidado, éste debería diseñar estrategias para evitar ser aplastado.</p> <p>A continuación llegaba al tercer nivel Itztépetl, El Cerro de Obsidiana, cubierto de pedernales filosos a los que había que esquivar mientras escalaban su empinado declive.</p> <p>Luego el difunto accedía al cuarto nivel Itzehecáyán, Lugar del Viento de Obsidiana, lleno de nieve con aristas muy cortantes y peligrosas. La nieve llegaba hasta la cintura, así que era una verdadera proeza poder avanzar, el muerto tendría que ser muy ágil para atravesar este nivel.</p> <p>El siguiente sitio a salvar era el Pancuecuetlacáyán, Lugar donde Tremolan las Banderas, en el cual azota un viento fuertísimo que hacía voltear a los muertos como banderas, para lograr un mayor equilibrio a la hora de flotar por los aires, arrojaban todas sus pertenencias que llevaban en el viaje.</p> <p>Pasado satisfactoriamente tal sitio, llegaba al Temiminalóyan, Lugar donde la Gente es Flechada, pues manos invisibles lanzaban flechas al infeliz difunto, tenía que permanecer muy alerta y voltear hacia todos lados para evitar ser flechado y desangrarse en el camino.</p> <p>Más adelante, el difunto encontraba el Teyollocualóyan, Lugar donde se Come el Corazón de la Gente, era un lugar lleno de fieras salvajes que abrían el pecho del muerto para comerse su corazón, sin el cual caería en un río de profundas aguas negras.</p> <p>Cansado ya de tan terrible viaje, el caminante llegaba al Itzmictlan Apochcalocan, Lugar de la Muerte por Obsidiana y del Templo que Humea con Agua, donde la neblina era tan espesa y gris, que era imposible ver más allá de la palma de la mano, por lo cual era muy fácil perder el camino correcto.</p> <p>Por fin, después de haber pasado por tantos peligros, llegaba al último lugar, al Mictlan, donde el muerto se liberaba de su alma y lograba el descanso deseado y merecido, siempre y cuando hubiera llevado las ofrendas correspondientes para agradar y honrar a Mictlantecuhltli y Mictlancihuatl.</p>	<p>Planificación: El desarrollo de las actividades.</p> <p>Con esta secuencia didáctica se pretende que el alumno distinga las características de una leyenda, sus recursos literarios de acuerdo al grado de complejidad como tipos de ambiente, si son reales o imaginarias, pero además el trabajo por equipo propiciará que reflexionen sobre la distribución justa de tareas entre los integrantes del equipo, y la responsabilidad que adquiere cada uno.</p>

<p>3. Al terminar de contar la leyenda preguntarles ¿qué sintieron cuando la escuchaban? ¿les dio miedo? ¿Es real esta historia? ¿Para qué se inventan estas leyendas? ¿Cómo se imaginaron cada uno de los lugares que describe la leyenda? ¿Qué opinan del camino que tenían que seguir los muertos para llegar al Mictlán? Por lo tanto para poder regresar al mundo de los vivos ¿Tendrían que transitar nuevamente por los niveles? ¿Cuáles son las condiciones en que llegarían a nuestra casa? ¿Qué podrías hacer para recompensar todo el esfuerzo para visitar nuevamente a sus seres queridos? ¿Qué les pondrías en la ofrenda de este año?</p> <p>4. Después de escuchar todos los comentarios, se les repartirá la fotocopia de la leyenda para que identifiquen las características y recursos literarios de una leyenda</p> <p>Definición https://es.wikipedia.org/wiki/Leyenda</p> <p>Una leyenda es una <u>narración</u> de hechos naturales, <u>sobrenaturales</u> o una mezcla de ambos que se transmite de generación en <u>generación</u> en forma oral o escrita. Se ubica en un tiempo y lugar familiares a los miembros de una comunidad, lo que aporta cierta <u>verosimilitud</u> al relato y presentan elementos sobrenaturales como <u>milagros</u>, presencia de <u>criaturas féricas</u> o de <u>ultratumba</u>, etc.</p> <p>Las leyendas y sus recursos literarios http://slideplayer.es/slide/1113217/</p> <p>Función de las leyendas Muchas leyendas narran hechos que han sido importantes para un pueblo o que se consideran interesantes. Otras tratan de explicar el origen de una costumbre, una fiesta, una enseñanza o el nombre de un lugar.</p> <p>Recursos literarios para hacer descripciones La descripción es un recurso literario que se utiliza en la leyenda, al igual que en otros géneros literarios. Describir es decir cómo es una cosa, una persona o algo que ocurrió.</p> <p>Para hacer una descripción se pueden usar adjetivos, por ejemplo en la leyenda se describe como era Mictlan el cual era un sitio espacioso, oscuro, árido, en él jamás se podía encender fuego, se escuchan gritos de dolor y sufrimiento y tiene un olor asquerosamente insoportable.</p> <p>5. Después de este ejemplo se les pedirá subrayen con un color los adjetivos que describen cada uno de los niveles, escribiendo en su cuaderno la definición, función y recursos literarios de una leyenda.</p> <p>6. Se les pedirá formen 6 equipos y cada equipo elegirá uno de los niveles que viene narrado en la leyenda. La única condición será no repetir nivel. Se irá escribiendo en el pizarrón el nivel elegido y el número de equipo, para que el resto lo visualice y sepa que niveles quedan.</p> <p>7. Se les pedirá diseñen un dibujo del nivel que eligieron para convertirlo en una estación del Rally, el cual se llevará a cabo al siguiente día.</p> <p>8. Para realizar el dibujo utilizarán diferentes elementos naturales como: flores, hojas, café, etc., los cuales se pedirán un día antes.</p>	<p>Papel peyón Pinturas acrílicas</p>
<p style="text-align: center;">Evaluación</p> <p>Nuevamente se retomará la evaluación formativa, ya que a través de las participaciones de los alumnos, pues a través de ésta se observará si comprendieron la leyenda, además de revisar en la fotocopia si identificaron las características y los recursos literarios de una leyenda y si hay alguna duda, reorientar en el momento de forma personal.</p> <p>Por otra parte la elaboración del dibujo evidenciará la creatividad e imaginación del alumno, la forma de trabajar en equipo, la distribución de tareas, etc.</p>	

ACTIVIDADES DE DESARROLLO	DURACIÓN:1 SESIÓN
<p>Sesión 4</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Con el apoyo de los padres de familia, quienes elaboraron el material para las 6 estaciones, se colocarán en todo el patio para iniciar el Rally con el número que le corresponda 2. Explicarles a los alumnos que en cada estación habrá una persona encargada que explicará en qué consiste el reto de cada estación o nivel conforme van pasando y que cada reto tiene un valor de 6 puntos. El encargado de la estación les dará el puntaje obtenido en un papellito, para que al final los equipos hagan la sumatoria de los puntos obtenidos. 3. Integrar 6 equipos y elegir un jefe de equipo. <p>INICIO</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Se da la bienvenida al Mictlan o Lugar de los Muertos recordándoles que todos los que mueren llegan a ese lugar pasando por 9 niveles sin embargo nosotros haremos lo contrario, es decir vamos a intentar salir de allí, cumpliendo con el reto de cada estación o nivel que en esta ocasión sólo serán 6 niveles. Así que es necesario retroceder el tiempo, así que vamos a girar en dirección contraria a las manecillas del reloj, cada vez más rápido, más rápido y luego tirarse al suelo (sólo pocas vueltas para que no se mareen). Pedirles que abran sus ojos y miren al cielo, estamos muertos, somos puro esqueleto, así que lo primero que realizarán será maquillarse como muertos. Proporcionándoles los maquillajes a cada equipo. 5. Comentarles que debido a que estaban muertos, es necesario desempolvar los huesitos, así que preguntarles: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo están sus hombros? Vamos a moverlos en círculos • ¿Cómo están sus manos? A ver, muévanlos, a la derecha, a la izquierda, arriba, abajo • ¿Cómo está su cabeza? Vamos a moverla de derecha a izquierda, de arriba abajo • ¿Cómo están sus piernas? Vamos a moverlas enfrente, atrás, en círculo • ¿Cómo está su cintura? ¿Qué podríamos hacer con la cintura? 6. El jefe de equipo pasará por un papelito con el (la) docente para que vean cual estación les tocará primero y seguirán el orden ascendente conforme terminen el reto. 7. Comentarles que para cumplir cada reto tendrán que idear una estrategia en el equipo para que no les quiten ningún punto y trabajar de forma colaborativa. 	<p>Planificación: el desarrollo de las actividades</p> <p>Esta secuencia plantea varios retos que involucra la manifestación global de la corporeidad al permitir procesos de socialización al planear diversas estrategias para superar el reto en cada estación, pero también favorece la expresión y desarrollo de habilidades y destrezas motrices, ya que los diferentes retos implica: reptar, correr, saltar, esquivar, girar, flexionar, etc., y justamente en el proceso de cumplir un reto se pone de manifiesto el control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa, ya que los alumnos deben poner en juego los conocimientos y habilidades aprendidas para la resolución de un problema, ya que se pretende que reflexionen sobre ¿Qué deben hacer para lograr el reto? ¿Cómo y de cuántas formas se puede lograr? ¿Qué resultados se pueden obtener? ¿Cómo puedo ayudar a mis compañeros para que se logre el trabajo en equipo?, etc.</p>
<p>Recomendaciones didácticas.</p> <p>El papel del docente será cuidar la seguridad de los alumnos en cada una de las estaciones, checando cada una, que se encuentre bien instalada, que no haya algún material filoso o puntiagudo, que haya gravilla u otros materiales en el piso que pueda provocar resbalarse, raspase, pegarse, etc.</p> <p>Por otra parte es importante comprobar que el alumno haya entendido las indicaciones, observar y corregir la ejecución del reto, así como promover el trabajo colaborativo entre equipos para lograrlo; además de la comunicación y respeto entre los integrantes, motivarlos a tener una actitud positiva.</p> <p>Al momento de verter los comentarios, el docente deberá estar atento, ya que enfatizará alguna idea o reorientará algún comentario con otra pregunta.</p>	<p>Evaluación</p> <p>La ronda de comentarios al final de la clase, constituye una actividad metacognitiva, cuyo propósito es que los alumnos tomen conciencia de lo que aprendieron, pero también de cómo lo aprendieron y qué necesitan mejorar. La participación de algunos alumnos permitirá tener mayor claridad al autoevaluarse en la rúbrica del Rally de Día de Muertos</p>

El PRIMER RETO, el **Tépetl Monamicyan** es el lugar de los cerros que se juntan. En este nivel se dice que existían dos cerros que se abrían y se cerraban chocando entre sí de manera continua, por lo tanto los muertos debían buscar el momento propicio para cruzarlos sin ser triturados.

Habrán 2 personas en cada orilla, las cuales sostendrán una figura de cerro, con apariencia de cuchillos filosos, estarán a una distancia de 10 metros entre cerro y cerro, cuando el equipo pase, tratarán de aplastarlo pero respetando la línea para que no lo vayan a lastimar, sin embargo si el equipo se encuentra en esa área cuando los cerros se encuentren, se darán por muerto y todo el equipo pierde, pues la idea es que el equipo genere la estrategia para pasar sin ser triturados, pudiendo observar el tiempo que tardan los cerros en llegar a la línea, el tiempo que tardan ellos en llegar al otro extremo, etc. Se puede dar una oportunidad para practicar



Recursos:

- Carteles con el nombre de los niveles
 - Maquillaje para pintar cara en color blanco y negro
 - Papelitos con la numeración del 1 al 6
 - Recipiente para echar los papelitos y llevar a cabo el sorteo.
- Imagen de los cerros cortantes en lona de 10 X 1.5 mts.
Masking o gis para marcar las zonas límite

El SEGUNDO RETO será salir de **Temiminalóyan** que es el lugar donde la gente es flechada. Se considera que existía un extenso sendero en cuyos lados manos invisibles enviaban puntiagudas flechas para acribillar a los cadáveres de los muertos que lo atraviesan; debía evitar ser flechado y desangrarse.

Se colocará un camino cubierto con una tela o con costales cosidos detenidos con botes de cemento y palos de escoba, de tal manera no se vea quién está atrás, pues habrá 2 padres de cada lado detrás de los costales, arrojando bolitas de papel periódico mojadas de pintura vegetal a los alumnos que vayan pasando de un extremo a otro. Los alumnos tratarán de esquivar las bolitas de papel periódico, ya que estas simbolizan las flechas. Si les llegara a tocar una bolita de papel en algún lugar del cuerpo (evitar la cara) perderán 1 punto por cada niño flechado.

Recursos:

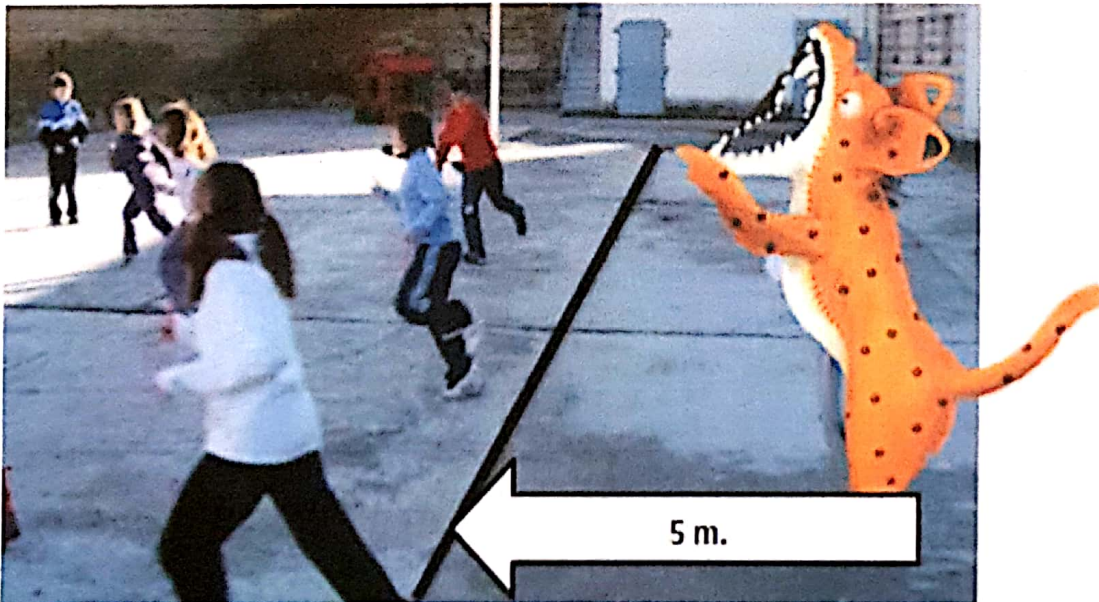
- Tela o costales cosidos con las medidas de 10 X 1.5 metros-
- 10 Postes construidos con botes de cemento y palos de escoba de 1.5 mts. De alto para sostener la tela o costales o papel.
- Pintura vegetal
- Agua
- Recipiente para revolver agua con pintura
- Papel periódico.

El TERCER RETO será pasar el **Pancuecuetlacáyan** es el lugar donde la gente vuela y se voltea como banderas, debido a que hay mucho viento, se les dirá que la única forma de lograr pasar será reptando; por lo cual se hará un camino de colchonetas y encima de éste se colocará tubos de papel periódico sobre algunos botes o conos, si llegaron a tirar un tubo al momento de pasar, perderán un punto.

Recursos:
5 colchonetas
40 tubos de periódico
40 conos de periódico

El **CUARTO RETO** consiste en atravesar el **Teyollocualóyan** que es el lugar donde se comen el corazón de la gente, ya que en ese lugar habitaba fieras salvajes que abrían los pechos de los muertos para comerles el corazón. Habrá 2 padres de familia disfrazados de fieras dentro de un área, pasando 5 metros se colocará una línea en donde los alumnos estarán alineados y al momento de tocar el silbato los alumnos tendrán que correr para no ser atrapados por las fieras, pasando 10 metros, quedarán a salvo. Se les restará un punto por cada niño atrapado.

Recursos:
Gis o masking para delinear las áreas de juego
Disfraces



<p>El QUINTO RETO reside en pasar el Itzmictlán Apochcalocán llamado el lugar de la muerte por obsidiana y del templo que humea, era un lugar lleno de niebla grisácea que engeguecía a los muertos, lo que provocaba que se perdieran durante su traslado a través de un valle.</p> <p>Para esto se colocarán dos personas a 5 metros de distancia, sosteniendo una tira de tela en cada mano, ondeándola. Los alumnos tendrán que pasar uno por uno con los ojos vendados, mientras los compañeros le dirán hacia dónde dirigirse y si tienen que agacharse o esperarse. Si la tela llegara o tocarlos, perderán un punto por participante.</p>	<p>2 Tiras de tela de 8 x 0.5 mts. 1 Mascada</p>
<p>El SEXTO RETO Itzcuintlán el lugar habitado por los perros. En este paraje los difuntos tendrían que cruzar un río ancho llamado Apanohuáyan, para atravesarlo, requerirían la fuerza de un perro de pelo bermejo. si el perro lo reconocía como su verdadero amo, lo cruzaba a cuestas nadando.</p> <p>Para que el perro lo reconozca como su amo, le deben escribir una carta sobre por qué motivos ellos son los dueños, es decir cómo lo cuidaron, alimentaron y demostraron cariño.</p> <p>Habrán 5 padres de familia que simularán ser los perros, así que si les convence lo que escribieron los alumnos en su carta, entonces los pasarán cargando sobre el río que medirá 3 metros.</p> <p>Al salir del Mictlán todos se dan un fuerte abrazo, se dirigirán por su lunch, se sentarán en un círculo y comentar su experiencia mientras comen, dirigiendo los comentarios a través de preguntas como ¿Cuál reto te gustó más? ¿Por qué? ¿Cuál se te dificultó más? ¿Por qué? ¿En cuál tuviste que trabajar en equipo? ¿Dieron resultado las estrategias que realizaron? ¿Qué les hizo falta para obtener mejores resultados?</p>	<p>Recursos: Hojas de papel o libreta Lápices</p> <p>Recursos: Lunch para compartir</p>

Rúbrica para evaluar mi desempeño en el Rally "Día de Muertos"

Nombre _____ Grado _____ Grupo _____

Fecha y lugar _____

Reto	Realicé el reto siguiendo las reglas			Colaboré con el equipo			Puntos obtenidos por reto
	Bien (3)	Regular (2)	Necesita Mejorar (1)	Bien (3)	Regular (2)	Necesita Mejorar (1)	
El PRIMER RETO Tépetl Monamicyan lugar de los cerros que se juntan.							
El SEGUNDO RETO Temiminalóyan lugar donde la gente es flechada.							
El TERCER RETO Pancucuetlacáyan lugar donde la gente vuela y se voltea como banderas							
El CUARTO RETO Teyollocualóyan lugar donde se comen el corazón de la gente.							
El QUINTO RETO Itzmictlán Apochcalocán , lugar de la muerte por obsidiana y del templo que humea.							
El SEXTO RETO Itzcuintlán el lugar habitado por los perros.							
Total de puntos							
Realimentación							

Puntajes

Logré realizar el reto = 6

Colaboré en equipo = 6

Puntos por reto = 12

Total de puntos por los 6 retos = 72 = 10 de calificación

Fórmula para obtener calificación es= Puntaje obtenido por 10 entre 72

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Iglesias, Sonia y Cabrera. Leyenda de Mictlan o Lugar de los Muertos. Link:

<http://www.mitos-mexicanos.com/mitos-mexicanos/el-mictlan-el-inframundo-mexica.html>

imagen Ofrenda de día de muertos <https://www.explicacion.net/altar-de-los-muertos/>

Leyenda <https://es.wikipedia.org/wiki/Leyenda>

Las leyendas y sus recursos literarios <http://slideplayer.es/slide/1113217/>

SEP (2011) Programas de Estudio 2011. Guía para el Maestro