



# Acervo Digital Educativo

## ¡Recuperemos el Tesoro!

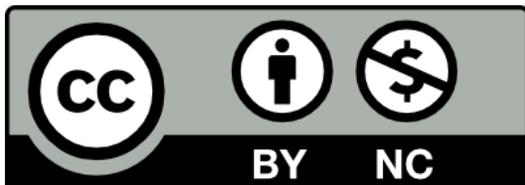
Faviola López Zavala

Unidad de Servicios de Apoyo a la Educación Regular No. 116

C.C.T. 15FUA0604Z

Municipio de Chimalhuacán

9 de diciembre de 2022.



# ¡Recuperemos el tesoro!

Recurso didáctico de Ubicación Espacial para alumnos de primaria



914801424

La educación básica es una de las fases fundamentales para el desarrollo de aprendizajes teóricos y de habilidades para la vida en los niños, ya que el oportuno desarrollo de los procesos cognitivos favorecerá los aprendizajes que se espera adquieran durante dicha etapa.

El aprendizaje es un proceso cognitivo que requiere de diversos estímulos para que se logren los objetivos curriculares deseados, pero se requiere de mucha creatividad e innovación para movilizar el aprendizaje de todos los niños, ya que entre ellos hay una gran diversidad en sí mismos que nos es suficiente con brindar elementos básicos.

De acuerdo con los últimos avances científicos, aunque los cerebros tienen características similares no existen dos cerebros que sean iguales. Por lo tanto, existe una gran variabilidad en la manera en que cada cerebro accede al aprendizaje, las múltiples formas en las que se puede expresar y las diversas maneras en las que se puede implicar o motivar al alumno en su propio aprendizaje (Alba, 2016).

El Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) tiene su origen en el ámbito arquitectónico, conocido como el Diseño Universal (DU), donde Ron Mace lo usó por primera vez como el diseño de productos y entornos que cualquier persona podría utilizar, esto sin tener que hacer adaptaciones posteriores. De esta manera, el ámbito educativo pretende aplicar los principios del DU al diseño curricular, donde se planee para todos los alumnos desde el principio y no se tengan que hacer ajustes posteriores, donde se consideren todas las posibilidades que los alumnos tienen para acceder, para expresarse y para implicarse en el aprendizaje.

Las estrategias diversificadas forman parte de las experiencias pedagógicas que pretenden brindar el acceso a todos, expresarse de formas distintas aunque se hable del mismo aprendizaje y de implicarse en el mismo para que se favorezca el proceso de metacognición.

Las estrategias diversificadas pueden influir en la manera en la que se presenta el contenido, los procesos o procedimientos, los productos o los ambientes de aprendizaje, donde se rompen las barreras tradicionales de estar sentados en el aula frente a un pizarrón con una libreta enfrente.

La intención de diversificar implica que los docentes consideren al ser que habita en cada uno de sus alumnos, sus aptitudes, intereses y todo aquello que los haga participar.

La estrategia diversificada de **Actividades Escalonadas** pretende ir de lo sencillo a lo complejo, considerando las habilidades de los niños e irlos acompañando para que después pasen a acciones más complejas (Tomlinson, 2008).

El juego “Recuperemos el tesoro” pretende desarrollar las habilidades de ubicación espacial a través de la organización en equipo, direccionalidad, lateralidad, seguimiento de instrucciones, alerta de sentidos (auditivo y kinestésico), por lo que los alumnos que aún no reconocen bien cuál es su izquierda-derecha, sean impulsados por los demás para llevar a cabo todas las indicaciones señaladas.

La actividad pretende guiarlos en un principio para que reconozcan su espacio y lateralidad, así como su funcionamiento en equipo para después dejarlos partir en su autonomía.

Usar el recurso de la reseña histórica para ir a recuperar un “tesoro” que era nuestro, pretende motivar a los alumnos, tanto por el lado patrio como por el lado intrínseco de su ser, emocionarlos porque no saben de qué se esconde detrás del tesoro.

Se brinda la libertad para que ellos elijan, desarrollen su imaginación e ingenio para avanzar y cruzar los obstáculos que se encuentren en el camino.

Asimismo, se pretende evaluar la participación de todos a través de indicadores que permitan identificar el acceso al aprendizaje a través de los siguientes puntos:

- Participación en la actividad.
- Comprensión de las instrucciones.
- Discriminación Derecha-Izquierda.
- Trabajo en equipo
- Valor de la honestidad (que se mantengan con los ojos vendados sin hacer trampa).

Aunque es un trabajo en equipo es fácil percibir quien se equivoca cuando dicen derecha y uno se va a la izquierda, o quien es apático y no quiere participar, quien toma el liderazgo y la batuta del grupo, quien se levanta el paliacate de los ojos para ver un poco, etc. La observación es fundamental para la evaluación del ejercicio. Aunado a lo anterior, el manejo de los valores es primordial, ya que ellos mismos ayudan a cotejar los indicadores de evaluación, haciendo uso de su palabra para decir si aún requieren apoyo para distinguir cuál es su izquierda o derecha.

Finalmente, la reflexión de todos los procesos en los que les puede servir hacer este tipo de ejercicios, les ayudará a tener mayor claridad de sus habilidades y de lo que requieren fortalecer. Imaginar cómo lo hubieran hecho si ellos fueran los capitanes del barco les ayuda a tener otra perspectiva y a buscar otras posibilidades de participación y principalmente a desarrollar sus habilidades de ubicación espacial. Asimismo, identificar las fortalezas que trae consigo el trabajo en equipo, el apoyo que se brindaron entre ellos y cómo resolvieron las dificultades a las que se enfrentaron, así como el aprendizaje que esta experiencia les dejó.

# Recuperemos el Tesoro

¿Sabías que en 1521 los Españoles iniciaron los procesos de colonización de lo que hoy es México y se llevaron una gran parte de nuestro tesoro.

**Campo de Formación:** Pensamiento matemático para 4º grado de primaria.

**Tema:** Ubicación Espacial

**Aprendizaje esperado:** Representa y describe oralmente o por escrito trayectos para ir de un lugar a otro en su entorno cercano.



**Propósito:** Desarrollar habilidades de escucha activa, movimiento, orientación, dirección, lateralidad y seguimiento de instrucciones a través del trabajo colaborativo de los alumnos en actividades escalonadas.

**Descripción de la actividad:** Es un juego que llevará a dos tripulaciones de México a Europa para recuperar parte del tesoro que muchos años atrás, los Españoles le quitaron a México, así el equipo que llegue primero con el tesoro será el ganador.



pikepicture

## Preparación del escenario:

En un espacio amplio se coloca el área de salida de México y el área de llegada a España donde tendrá varias cajas pero que sólo dos contendrán el tesoro escondido. En el transcurso del camino se colocarán diversos obstáculos (usando la creatividad y diversos materiales como sillas, mesas, cajas, etc.), que la tripulación deberá sortear para poder recuperar el tesoro y regresarlo a México, ganará el equipo que llegue primero.

## Inicio

- Se les comparte una breve reseña de la Conquista de los Españoles en México.
- Se divide el grupo en dos tripulaciones.
- Se elige a un capitán por cada equipo.
- Se elige un primer oficial de cada equipo.
- Se les muestra espacio por donde deberán pasar para ir a recuperar el tesoro de México.
- Se les indica donde deberán entregar el tesoro.

**Evaluar:** Comprensión de indicaciones.



<https://www.freepik.es/vector-gratis>

## Desarrollo

- Se tomarán de los hombros o brazos simulando un barco (ellos eligen la forma), sólo tienen que ser estratégicos porque no se pueden soltar y el único que quedará con las manos libres al frente del barco será el primer oficial, se hace una prueba para avanzar, derecha, izquierda, arriba, abajo, etc.
- Se les vendan los ojos con un paliacate a todos los integrantes de la tripulación, excepto al capitán y se les darán instrucciones sencillas de avanza, alto, derecha, izquierda, avanza, abajo, arriba, etc.
- Inicia el juego, el capitán sólo puede decir: avanza, derecha, izquierda, arriba, abajo, alto y tesoro.
- Cuando el capitán diga tesoro el primer oficial podrá buscar con sus manos el tesoro (también lleva sus ojos vendados con el paliacate), aquí la tripulación tiene que guardar silencio para que él escuche las indicaciones del capitán.
- El capitán guía a su primer oficial con arriba, abajo, derecha, izquierda, sigue, para encontrar el tesoro.
- Una vez que encuentran el tesoro, emprenden el camino de vuelta a la meta y entregan el tesoro.
- **Evaluar:** Seguimiento de instrucciones, lateralidad, trabajo en equipo, liderazgo y logro de meta.



## Cierre

- En equipo comentan cómo fue su experiencia y describen cómo lo hubieran guiado cada uno de ellos.
- Se realiza un análisis en plenaria sobre las habilidades que éste juego les puede ayudar (en sus procesos cognitivos y en el impacto que tiene en sus procesos de aprendizaje).
- Se hace referencia al momento histórico en que se llevó la conquista y qué sensación les generó a ellos recobrar el tesoro.
- Se hace referencia a las dificultades que se presentaron y cómo lo solucionaron. Y en general, qué aprendieron de la actividad.

**Evaluar:** Capacidad de análisis y reflexión (sin juicio de valor).



<https://pixabay.com/images/id->

**Materiales:** Reseña histórica de la Conquista de los Españoles a México Paliacates, Cajas, conos, sillas, bastones, pelotas, mesas y todo insumo que sirva de obstáculo para las tripulaciones, tesoro (frases motivadoras para que los alumnos conozcan su potencial).

## Bibliografía:

Alba, C. (2016). Diseño Universal para el Aprendizaje, Educación para todos y prácticas de enseñanza inclusivas, MORATA  
Secretaría de Educación Pública. (2017). Aprendizajes Clave para la educación integral. Plan y programas de estudio para la educación básica.  
[https://www.planyprogramasdestudio.sep.gob.mx/descargables/APRENDIZAJES\\_CLAVE\\_PARA\\_LA\\_EDUCACION\\_INTEGRAL.pdf](https://www.planyprogramasdestudio.sep.gob.mx/descargables/APRENDIZAJES_CLAVE_PARA_LA_EDUCACION_INTEGRAL.pdf)  
Tomlinson, C. (2008), El aula diversificada. Octaedro.  
[https://www.freepik.es/vector-gratis/disenio-plano-dia-nino-ninos-tomados-mano-5761447.htm#query=ni%C3%B1os%20tomados%20de%20las%20manos&position=2&from\\_view=search&track=sph](https://www.freepik.es/vector-gratis/disenio-plano-dia-nino-ninos-tomados-mano-5761447.htm#query=ni%C3%B1os%20tomados%20de%20las%20manos&position=2&from_view=search&track=sph)

Faviola López Zavala  
Mtra. de Apoyo USAER 116

## Bibliografía

Alba, C. (2016). *Diseño Universal para el Aprendizaje, Educación para todos y prácticas de enseñanza inclusivas*. España: Morata.

Fotografías [https://www.freepik.es/vector-gratis/disenio-plano-dia-nino-ninos-tomados-mano\\_5761447.htm#query=ni%C3%B1os%20tomados%20de%20las%20manos&position=2&from\\_view=search&track=sph](https://www.freepik.es/vector-gratis/disenio-plano-dia-nino-ninos-tomados-mano_5761447.htm#query=ni%C3%B1os%20tomados%20de%20las%20manos&position=2&from_view=search&track=sph)

Secretaría de Educación Pública. (2017). *Aprendizajes Clave para la educación integral. Plan y programas de estudio para la educación básica*. México: SEP

[https://www.planyprogramasdestudio.sep.gob.mx/descargables/APRENDIZAJES\\_CLAVE\\_PARA\\_LA\\_EDUCACION\\_INTEGRAL.pdf](https://www.planyprogramasdestudio.sep.gob.mx/descargables/APRENDIZAJES_CLAVE_PARA_LA_EDUCACION_INTEGRAL.pdf)

Tomlinson, C. (2008). *El aula diversificada*. España: Octaedro.