



MINISTERIO DE
EDUCACIÓN PÚBLICA

GOBIERNO
DE COSTA RICA

ORIENTACIONES PARA EL FORTALECIMIENTO DE LAS COMPETENCIAS 2026

Primer y Segundo Ciclos,
Educación General Básica

DIRECCIÓN DE DESARROLLO
CURRICULAR



Contenido

1. Presentación.....	3
2. Marco conceptual del enfoque por competencias	5
3. Estructura competencial para el Sistema Educativo Costarricense	9
4. Competencias básicas	9
Competencias para la ciudadanía responsable y solidaria	9
Competencias para la vida: sociales emocionales y de aprendizaje	9
Competencias para el empleo digno y el emprendimiento	10
5. Competencias genéricas	10
6. Relación entre las competencias y las políticas educativa y curricular.....	12
7. Disposiciones Generales.....	17
8. Actividades para el desarrollo de cada competencia.....	18
9. Bibliografía	100
10. Referencias bibliográficas	102
11. Autoridades Nacionales	104



1. Presentación

La Dirección de Desarrollo Curricular (DDC) del Ministerio de Educación Pública (MEP), por medio del Departamento de Primero y Segundo Ciclos (DPSC), impulsa acciones orientadas al fortalecimiento del currículo nacional, mediante la promoción de entornos educativos inclusivos, flexibles y significativos, que favorecen el desarrollo integral de las personas estudiantes en todas sus dimensiones. Bajo los principios de equidad, pertinencia y excelencia, la gestión de la DDC orienta la flexibilización curricular para consolidar un sistema educativo intercultural y accesible. Dichas acciones ratifican la educación como un derecho universal que garantiza la eliminación de barreras por origen, etnia, religión, lengua, edad, condición cognitiva, o estilos de aprendizaje, asegurando así una atención educativa sin exclusiones.

El presente documento tiene como propósito ofrecer orientaciones curriculares a la persona docente para fortalecer la aplicación del enfoque por competencias en los procesos de planeamiento y mediación de los aprendizajes. Se procura que la labor docente propicie experiencias educativas que desarrollen aprendizajes significativos, funcionales y transferibles a la vida cotidiana, en concordancia con las competencias curriculares generales y específicas definidas para estos niveles.

En su práctica profesional, la persona docente debe considerar las orientaciones emanadas de la DDC, las particularidades de la asignatura, la metodología propuesta en los programas de estudio, las competencias curriculares establecidas, las características del estudiantado (edad cognitiva y madurativa del estudiantado, ritmos y estilos de aprendizaje) así como el contexto sociocultural donde se desarrollan los procesos de enseñanza y aprendizaje.



De esta forma, la DDC reafirma su compromiso con la calidad, la equidad y la mejora continua del currículo costarricense, orientando la práctica docente hacia el desarrollo integral de las personas estudiantes y la pertinencia de los procesos educativos. Este esfuerzo institucional busca consolidar una educación inclusiva, significativa y coherente con el enfoque por competencias, que promueva en cada salón de clases experiencias de aprendizaje con sentido, capaces de fortalecer la autonomía, la participación y el bienestar de toda la población estudiantil..





2. Marco conceptual del enfoque por competencias

El marco conceptual constituye la base teórica que orienta la comprensión, el diseño y la aplicación de los principios que sustentan el currículo nacional. Desde esta perspectiva, se definen las categorías fundamentales que articulan la teoría con la práctica educativa, garantizando coherencia entre los propósitos del modelo educativo costarricense, los enfoques educativos vigentes y las acciones docentes que se desarrollan en los distintos contextos formativos.

Las tendencias actuales de la globalización y de la sociedad del conocimiento influyen en el desarrollo de competencias requeridas en la formación integral de las personas estudiantes. El enfoque curricular por competencias, desde la perspectiva educativa, tiene un respaldo epistemológico en el socioconstructivismo, ya que las personas aprenden a construir el sentido de su existencia mediante hechos y experiencias ya existentes, lo cual permite elaborar nuevos conocimientos a partir de lo que son capaces de realizar por sí mismas y lo que pueden hacer con ayuda de los demás.

Para el MEP, “es de especial interés avanzar sobre el diseño curricular por competencias, como la han hecho los países con las mejores prácticas internacionales en educación y los mejores resultados.” (MEP, 2023, p.6).

Distintos autores han abordado el concepto de *competencia* desde perspectivas teóricas y educativas diversas, según el enfoque y el contexto educativo en que se apliquen.

No obstante, pese a esta diversidad conceptual, existe consenso en reconocer que la competencia implica la integración dinámica de conocimientos, habilidades, actitudes y valores, que permiten a las personas actuar de manera pertinente, autónoma, reflexiva y ética frente a las demandas cambiantes de la sociedad contemporánea. De acuerdo con la Organización para la Cooperación y Desarrollo Económico (OCDE, 2013), se describe “el conjunto de conocimientos y atributos



que pueden aprenderse, permiten a los individuos realizar una actividad o tarea de manera adecuada y sistemática, y que pueden adquirirse y ampliarse a través del aprendizaje” (p.12).

Esta definición incluye toda la gama de competencias cognitivas por ejemplo habilidades lingüísticas y matemáticas; técnicas (específicas de un sector u ocupación) y socioemocionales, por ejemplo, trabajo en equipo y comunicación.

El conjunto de todas las competencias disponibles para la economía en un momento dado conforma el capital humano de un país. La Estrategia de Habilidades de la OCDE ha evolucionado desde una visión tradicional de las competencias centrada en los años de educación formal, la capacitación o las certificaciones obtenidas hacia una perspectiva más amplia que considera las competencias que las personas adquieren, utilizan, conservan y desarrollan a lo largo de la vida. Dicho enfoque reconoce que las competencias son esenciales no solo para el éxito en el mercado laboral, sino también para la construcción de sociedades más equitativas, inclusivas y tolerantes.

Asimismo, según Tobón (2013), la competencia constituye una propuesta que parte del aprendizaje significativo y se orienta a la formación humana integral como condición esencial de todo proyecto pedagógico; integra la teoría con la práctica en las diversas actividades; promueve la continuidad entre todos los niveles educativos y entre éstos y los procesos laborales y de convivencia; fomenta la construcción del aprendizaje autónomo; orienta la formación y el afianzamiento del proyecto ético de vida; busca el desarrollo del espíritu emprendedor como base del crecimiento personal y del desarrollo socioeconómico; y fundamenta la organización curricular con base en proyectos y problemas, trascendiendo de esta manera el currículo basado en asignaturas compartimentadas.

En las competencias se combinan el saber, el hacer, el ser y el convivir, que de acuerdo con el informe de la Comisión Internacional sobre la Educación para el siglo



XXI, presidida por Jacques Delors en el año 1996, son los cuatro pilares fundamentales que hacen a la educación un sistema más humanizado, democrático y solidario (Gimeno, 2008).

La postura teórica de las competencias combina las capacidades o aptitudes que una persona pone en juego para hacer frente, disponer, actuar, saber actuar, actuar de manera competente o para movilizar un conjunto de recursos cognitivos que involucran saberes, capacidades, micro competencias, informaciones, valores, actitudes, esquemas de percepción, de evaluación y de razonamiento, entre otras, que una persona moviliza para resolver una situación compleja (Guzmán y Marín, 2011). La estructura curricular por competencias pretende promover el mayor grado posible de articulación entre las exigencias del mundo productivo y la formación por desarrollar, es decir, que se enfoca en el desarrollo de habilidades y la adquisición de destrezas que le permitan a la persona una verdadera inclusión social.

Los procesos educativos de calidad privilegiarán la centralidad del aprendizaje de la persona estudiante con el fin de asegurar las competencias que propicien la comprensión, expresión e interpretación de conceptos, pensamientos, sentimientos, hechos y opiniones, para permitirle a la persona estudiante interactuar en forma provechosa en todos los contextos posibles.

Lo anterior bajo una visión de un sistema educativo que promueve, la formación integral de personas con valores y actitudes, habilidades y competencias, que les permitan aprender a lo largo de la vida, por medio del autoconocimiento, la toma de acciones, decisiones y la construcción activa y proactiva de la ciudadanía (MEP, 2017, p. 12 y 13).

Para efectos del Ministerio de Educación Pública (MEP, 2025) de Costa Rica se define competencias como:

El conjunto integrado de saberes conceptuales, procedimentales, actitudinales (saber ser y saber convivir) que permiten a una persona



desempeñarse de manera eficaz, eficiente y ética en diversos contextos, respondiendo a las demandas del entorno social, académico y laboral. Estos saberes se aplican con autonomía, creatividad, compromiso ético y pensamiento crítico, permitiendo afrontar desafíos complejos.

Tal y como lo señala Díaz (2006), no existe un único planteamiento para clasificar las competencias, su aplicación en la educación data de pocos años según el estudio realizado en general, cada autor o cada entidad genera las denominaciones que considera pertinentes. Una de las tipologías más comunes es la que se describe a continuación:

- Competencias básicas, referidas a un conjunto o grupo de actividades para alcanzar un conjunto de saberes o bien son las competencias fundamentales para vivir en sociedad y desenvolverse en cualquier ámbito.
- Competencias genéricas, constituyen parte del dominio que el estudiante debe tener sobre el conjunto de conocimientos teóricos necesarios que sustentan el campo disciplinar incluyendo funciones cognitivas, metodológicas, tecnológicas y lingüísticas.
- Competencias específicas, tienen que ver con el conocimiento concreto de cada área temática o campo disciplinar.

Bajo este contexto, el enfoque por competencias, desde una perspectiva social constructivista, demanda una vinculación directa con el desarrollo integral de las personas, por lo tanto, el aprendizaje de una competencia no puede aislarse del desarrollo de la persona, su comunidad o su entorno laboral-social.

Por lo anterior, se reconoce que el conocimiento se construye a partir de la propia experiencia de quien aprende, de la información que recibe y la manera como lo procesa, coteja, integra, reconstruye e interpreta, pero sobre todo, de cómo la comparte con los demás, de forma segura y responsable.



Desde esta perspectiva, las competencias toman en cuenta el alcance horizontal y vertical de los conocimientos, habilidades y actitudes, que se establecen en las asignaturas o figuras afines del currículo, según el nivel o ciclo educativo.

3. Estructura competencial para el Sistema Educativo Costarricense

En el contexto educativo costarricense, se han identificado tres competencias Básicas que orientan la formación integral de las personas estudiantes, las cuales se relacionan directamente con las dimensiones de la política curricular y la política educativa, promoviendo una formación integral y pertinente.

4. Competencias básicas

Competencias para la ciudadanía responsable y solidaria

Estas competencias buscan formar ciudadanos activos, respetuosos de los derechos humanos, la diversidad y comprometidos con el bien común.

Promueven valores como la empatía, la solidaridad y la responsabilidad social, relacionadas con las dimensiones de Maneras de pensar (desarrollo de pensamiento crítico y creativo), Formas de relacionarse con otros (habilidades de cooperación y empatía) y Formas de vivir en el mundo (conciencia cultural y ética).

Competencias para la vida: sociales emocionales y de aprendizaje

Se centran en desarrollar habilidades para enfrentar desafíos personales y sociales, adaptarse al cambio y tomar decisiones responsables. Incluyen la gestión emocional, la resolución de problemas y la autonomía. Vinculadas con las dimensiones de Maneras de pensar (aprendizaje crítico y reflexivo), Formas de vivir en el mundo (adaptación a diversos contextos) y Herramientas para integrarse al mundo (competencias prácticas y comunicativas).



Competencias para el empleo digno y el emprendimiento

Preparan a las personas estudiantes para integrarse al mercado laboral de manera ética, productiva e innovadora. Fomentan habilidades técnicas, trabajo en equipo, creatividad y responsabilidad social. Relacionadas con las dimensiones de Herramientas para integrarse al mundo (habilidades técnicas y tecnológicas), Maneras de pensar (innovación y resolución de problemas), y Formas de ver el mundo (responsabilidad social y sostenibilidad).

En el nivel de Educación Preescolar, la empleabilidad digna se define como la capacidad para proponer acciones para el conocimiento de sí mismo, no sólo adaptándose al entorno sino transformándolo por medio de la implementación de acciones que le hacen sentir feliz al favorecer su desarrollo y realización personal.

5. Competencias genéricas

Las dimensiones educativas establecidas en la política curricular del Ministerio de Educación Pública (2016) constituyen los ejes orientadores de la formación integral de las personas estudiantes. A través de ellas, se impulsa el desarrollo armónico, pleno y articulado de las capacidades cognitivas, socioemocionales, éticas y ciudadanas, garantizando la coherencia entre el modelo educativo costarricense y el enfoque por competencias.

A continuación, se describen las cuatro dimensiones que sustentan el currículo nacional:

- **Maneras de pensar:** promueve el desarrollo del pensamiento crítico, creativo, científico, artístico y estratégico. Fomenta la capacidad para resolver problemas, aprender de forma autónoma y aplicar el conocimiento en contextos diversos.



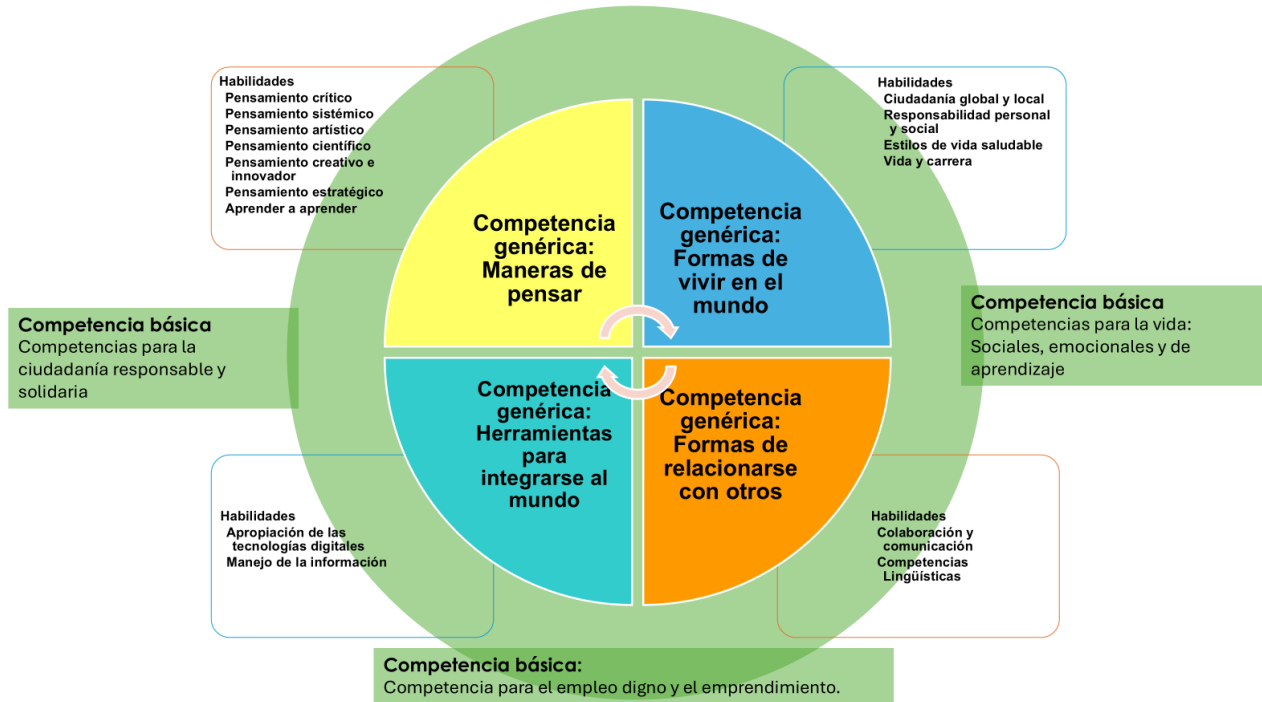
- **Formas de vivir en el mundo:** estimula la comprensión de la diversidad cultural, social y ambiental, promoviendo una conciencia global y local, reflexiva y éticamente comprometida con el desarrollo sostenible.
- **Formas de relacionarse con otros:** potencia habilidades sociales como la empatía, el trabajo colaborativo y la comunicación asertiva, favoreciendo la convivencia armónica y la resolución pacífica de conflictos.
- **Herramientas para integrarse al mundo:** desarrolla competencias prácticas relacionadas con el uso responsable de las tecnologías, las habilidades comunicativas y los conocimientos técnicos necesarios para enfrentar los desafíos personales, sociales y laborales.

En la Imagen 1 se representa la relación entre las competencias básicas y las genéricas en concordancia con lo establecido en la política curricular del MEP (2016). En ella se visualiza cómo las competencias básicas se articulan con las competencias genéricas que responden a las cuatro dimensiones del desarrollo humano: *maneras de pensar, formas de vivir en el mundo, formas de relacionarse con otros y herramientas para integrarse al mundo.*

Esta integración busca consolidar una formación integral que fortalezca el desarrollo cognitivo, socioemocional, ético y productivo de las personas estudiantes, asegurando la coherencia entre la política educativa, la política curricular y el enfoque por competencias que orienta el currículo costarricense.



Imagen 1. Organización de las competencias básicas y competencias genéricas



Fuente: Modificado en base a la Política curricular. Dirección de Desarrollo Curricular, 2025.

6. Relación entre las competencias y las políticas educativa y curricular

El enfoque por competencias que orienta el currículo nacional costarricense encuentra su fundamento en la Política Educativa “La persona: centro del proceso educativo y sujeto transformador de la sociedad” (MEP, 2016) y en la Política Curricular “Educar para una nueva ciudadanía” (MEP, 2016). Ambos documentos establecen los principios que guían el desarrollo integral del ser humano y la transformación social mediante procesos educativos pertinentes, inclusivos y equitativos.



Desde esta perspectiva, las competencias se conciben como la concreción educativa de las dimensiones del desarrollo humano, pues articulan el *saber*, el *hacer*, el *ser* y el *convivir* en la acción educativa. Dichas dimensiones permiten que los aprendizajes sean significativos y contextualizados, fortaleciendo la autonomía, la creatividad, la ética y la responsabilidad social de las personas estudiantes.

La política educativa aporta la visión filosófica y axiológica del sistema educativo, en tanto promueve una educación humanista, democrática y solidaria, centrada en la persona y en su desarrollo integral.

Por su parte, en la política curricular se encuentran establecidos los lineamientos para organizar y guiar el proceso educativo, asegurando que el currículo sea pertinente, inclusivo y alineado con las necesidades del contexto social, económico y cultural. Se fundamenta en un enfoque por competencias, promoviendo el aprendizaje integral y transversal. Busca desarrollar habilidades prácticas, valores éticos y pensamiento crítico, integrando temas como sostenibilidad, derechos humanos y alfabetización digital. Además, fomenta metodologías activas, proyectos interdisciplinarios y aprendizajes significativos, con el propósito de preparar a las personas estudiantes para la vida, la ciudadanía responsable y el empleo digno.

En este sentido, las competencias actúan como un vínculo articulador entre las dimensiones del desarrollo humano, la política educativa y la política curricular, ya que traducen los fines generales de la educación en desempeños observables y evaluables en la práctica educativa. Esta articulación garantiza la coherencia entre los propósitos institucionales del MEP, las necesidades de la sociedad costarricense y los desafíos globales expresados en los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

De este modo, el trabajo por competencias permite que el proceso educativo costarricense avance hacia la formación integral de las personas, fortaleciendo sus capacidades para aprender a lo largo de la vida, convivir en entornos diversos, contribuir al desarrollo sostenible y participar activamente en la construcción de una



sociedad más justa, inclusiva y solidaria. La relación entre las competencias, las dimensiones del desarrollo humano y las políticas educativa y curricular reflejan la unidad sistémica del currículo costarricense, la Política Educativa: La persona, centro del proceso educativo y sujeto transformador de la sociedad (MEP, 2016) y la Política Curricular: Educar para una nueva ciudadanía (MEP, 2016) constituyen el marco orientador del quehacer pedagógico nacional, al definir los fines, valores y propósitos que sustentan la educación pública costarricense.

Esta articulación garantiza que el enfoque por competencias se implemente de manera coherente con los principios del modelo educativo costarricense, asegurando que la mediación educativa promueva una formación integral, inclusiva y pertinente. De este modo, el currículo costarricense integra la visión humanista, social y transformadora del sistema educativo con los desafíos contemporáneos del conocimiento, la sostenibilidad y la ciudadanía global.

A través de esta relación, se fortalece la coherencia sistémica entre el modelo educativo, las competencias básicas, las dimensiones formativas y las políticas institucionales, de manera que las prácticas educativas respondan tanto a los fines constitucionales de la educación costarricense como a los mandatos del Consejo Superior de Educación.

En este marco, la educación se consolida como un proceso articulado que vincula la formación integral de la persona estudiante con la equidad social, el desarrollo sostenible y la innovación educativa, garantizando que cada acción educativa contribuya al bienestar individual y colectivo.

La siguiente tabla presenta la correspondencia entre las competencias básicas, las dimensiones educativas y los principios definidos en la Política Educativa (La persona: centro del proceso educativo y sujeto transformador de la sociedad, MEP, 2016) y la Política Curricular (Educar para una nueva ciudadanía, MEP, 2016), evidenciando su integración en el marco del currículo nacional costarricense.



Tabla 1 Relación de las políticas en educación con las competencias

Competencias genéricas	Competencias			Relación	
	Competencias para la ciudadanía responsable y solidaria	Competencias para la vida: sociales emocionales y de aprendizaje	Competencias para el empleo digno y el emprendimiento	Política educativa	Política curricular
Maneras de pensar	Promueve el pensamiento crítico y la reflexión sobre la solidaridad y la justicia social.	Desarrolla habilidades de pensamiento crítico y creativo para enfrentar desafíos cotidianos.	Estimula la innovación y la resolución de problemas en contextos laborales.	Fomenta el pensamiento crítico y estratégico como base para una educación integral y sostenible.	Organiza el aprendizaje desde un enfoque por competencias, mediante estrategias didácticas que potencian la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas.
Formas de vivir en el mundo	Fomenta una visión ética y cultural basada en el respeto por la diversidad y los derechos humanos.	Desarrolla una perspectiva global y adaptable para enfrentar contextos cambiantes.	Promueve la responsabilidad social y la sostenibilidad en el ámbito laboral.	Promueve la construcción de una ciudadanía global, ética y comprometida con los derechos humanos y el medio ambiente.	Integra la sostenibilidad y la ética en proyectos interdisciplinarios y aprendizajes contextualizados.



Competencias genéricas	Competencias			Relación	
	Competencias para la ciudadanía responsable y solidaria	Competencias para la vida: sociales emocionales y de aprendizaje	Competencias para el empleo digno y el emprendimiento	Política educativa	Política curricular
Formas de relacionarse con otros	Desarrolla habilidades de convivencia, empatía y resolución pacífica de conflictos.	Fomenta la comunicación efectiva y el trabajo en equipo en diferentes contextos de la vida.	Impulsa la colaboración y la gestión de relaciones en entornos laborales.	Garantiza la inclusión, equidad y convivencia armónica en los espacios educativos.	Promueve metodologías colaborativas y transversales para fortalecer habilidades sociales y socioemocionales..
Herramientas para integrarse al mundo	Proporciona habilidades para participar en acciones comunitarias responsables.	Desarrolla competencias prácticas para adaptarse a un mundo en constante cambio.	Facilita la adquisición de habilidades técnicas y tecnológicas para el empleo digno.	Orienta hacia el desarrollo de habilidades prácticas para una vida plena y sostenible.	Incluye formación técnica, competencias digitales y habilidades laborales en el currículo.

En consecuencia, la articulación entre las competencias básicas y genéricas, según lo propuesto por las políticas educativa y curricular reafirma el compromiso del MEP con la consolidación de un currículo pertinente, inclusivo y orientado al desarrollo integral de las personas. Este marco orienta la unidad conceptual y metodológica del sistema educativo costarricense, asegurando que toda práctica educativa se sustente en el enfoque por competencias y en los principios de equidad, calidad y sostenibilidad establecidos por el Consejo Superior de Educación. De esta manera,



se fortalece la función transformadora de la educación como medio para alcanzar el bien común, la justicia social y el desarrollo humano sostenible, en coherencia con los compromisos nacionales e internacionales asumidos por el país.

7. Disposiciones Generales

A continuación, se presentan un conjunto de estrategias integrales destinadas a fortalecer la mediación educativa. Estas orientaciones permitirán que la persona docente articule dichas estrategias con las particularidades de cada asignatura o figura afín, con los programas de estudio vigentes, con las características del estudiantado y con el contexto y los ambientes educativos en los que se desarrolla el proceso formativo.

Durante el curso lectivo, la persona docente deberá desarrollar las tres competencias básicas de forma transversal. Para ello, se implementarán actividades integrales fundamentadas en los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) desde la motivación de la persona estudiante, el planteamiento de múltiples formas de representación de la información (visual, auditiva, sensorial) y variedad de opciones para que el estudiantado exprese lo aprendido. Asimismo, la persona docente realizará los ajustes y ofrecerá los apoyos educativos necesarios, para la atención a la diversidad (discapacidad, dificultades específicas del aprendizaje, dificultades de la comunicación, lenguaje, habla y voz), según se requiera.

Es imperativo que el personal docente realice ajustes para la población con alto potencial, ya sea por alta dotación o talento. Para lo anterior, aplica estrategias de flexibilización curricular, en las cuales podrá utilizar el enriquecimiento curricular en las diferentes actividades. Esta labor implica la ejecución de acciones alineadas con las características y dominios detectados en el estudiantado. Mediante la oferta de desafíos y retos cognitivos, se facilita la profundización y ampliación de



las temáticas, los aprendizajes y las habilidades, lo que favorece el enriquecimiento de los conocimientos adquiridos.

El profesorado utilizará las actividades integrales sugeridas como complemento para enriquecer los procesos de mediación educativa en su planeamiento didáctico. Lo anterior, en consonancia con los aprendizajes esperados establecidos en el programa de estudio correspondiente, su calendarización, el contexto y las características propias de la población educativa atendida.

8. Actividades para el desarrollo de cada competencia

En lo sucesivo, se expone la articulación de las competencias con los lineamientos de la Política Curricular actual:

Competencia general	Competencia específica	Habilidad vinculada con la Política Curricular vigente	Tema
Competencias para la ciudadanía responsable y solidaria	Competencia cultural, interacción y autoexpresión	<ul style="list-style-type: none"> • Pensamiento sistémico • Ciudadanía global y local • Desarrollo socioemocional • Responsabilidad personal y social 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo socioemocional • Participación cultural
Competencias para la vida: Sociales Emocionales y de Aprendizaje.	Autocuidado y manejo de la vida cotidiana Pensar y aprender a aprender	<ul style="list-style-type: none"> • Aprender a aprender • Pensamiento crítico • Resolución de problemas • Estilos de vida saludable • Colaboración • Comunicación 	<ul style="list-style-type: none"> • Gestión de la vida cotidiana • Ser miembro de una sociedad funcional • Aprendizaje reflexivo



Competencia general	Competencia específica	Habilidad vinculada con la Política Curricular vigente	Tema
		<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad e innovación 	
Competencia para el empleo digno y el emprendimiento	Habilidades para la vida laboral y espíritu emprendedor	<ul style="list-style-type: none"> • Vida y carrera • Apropiación de tecnologías digitales • Manejo de la información 	<ul style="list-style-type: none"> • Preparación para la vida laboral • La vida laboral en la práctica

La persona docente puede hacer uso de las actividades que se presentan en los siguientes cuadros, con base en la información contenida en la matriz anterior.

Ciclo o nivel	Primer Ciclo
Competencia general	Competencias para la ciudadanía responsable y solidaria
Competencia específica	Competencia cultural, interacción y autoexpresión Comunicación empática
Temática	Desarrollo socioemocional
Actividades integrales sugeridas	<p>Previo a la realización de esta actividad, se invita a la persona docente a hacer lectura de la ficha denominada “Comunicación empática” la cual brinda herramientas para activar un diálogo con las personas estudiantes, y, de esta forma, propiciar la comprensión de sus experiencias, sentimientos, necesidades y puntos de vista. Esto con el fin de posibilitar un estado de sintonía emocional, que potencie la construcción de vínculos afectivos seguros.</p> <p>Por medio del siguiente enlace se accede a la lectura llamada “Comunicación empática”:</p>



<https://paniamor.org/Publication/detail/96/capsula-1%3A-comunicacion-empatica->

1. Nombre de la actividad: Teatro de títeres.

Descripción: Crear un teatro de títeres en el que el estudiantado represente situaciones que reflejen valores como el respeto y la solidaridad.

El objetivo es estimular la creatividad y el trabajo en equipo mientras se discuten valores importantes.

Materiales necesarios:

- Títeres (pueden ser confeccionados por los propios discentes o adquiridos.),
- Un teatrino (puede ser improvisado con cartones o telas.),
- Materiales para crear decoraciones (papel, pinturas, etc.),
- Guiones o historias que se deseen representar.

La persona docente organiza al estudiantado en subgrupos. A cada uno de ellos se les asigna una tarea específica como las siguientes: elaborar títeres con material reciclado, acomodar el aula para el desarrollo de la función de teatro, construir el teatrino, elaborar panfletos para invitar a las personas a asistir a la función.



Una vez terminado de organizar el aula, y de tener todo listo, la persona docente, inicia con sus estudiantes un diálogo sobre: ¿Qué es un teatro? ¿Qué actividad se desarrolla en un teatro? Y les comenta



que en este lugar se representa una historia a través de actores, música, escenografía, gestos, y sonidos. Además, se comenta que, en ocasiones, estas historias pueden tener alguna enseñanza para el público.

Luego les pide a sus estudiantes, que presten atención a la historia “La Perrita Sendy”, la cual se puede acceder por medio del siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=cNO3VL1ACak>

Una vez que concluye el cuento, la persona docente, le solicita al estudiantado que comente que les pareció la historia, ¿cuál es la moraleja o enseñanza les deja el cuento? y ¿Qué valor se promueve en la historia?

De seguido, invita a sus estudiantes a que, en subgrupos hagan una dramatización sobre lo aprendido. Una vez que cada grupo desarrolla sus dramatizaciones, la persona docente hace un cierre pedagógico en el que el estudiantado explica con sus propias palabras:

- ¿Que aprendí hoy?
- ¿Cómo me sentí al trabajar con mis compañeros (as)?
- ¿Cómo puedo mejorar el cuidado responsable al medio ambiente en general?

Finalmente, la persona docente, solicita a la población estudiantil que elabore un producto creativo de su elección, en el que represente como se sintieron con el desarrollo de la actividad.

Previo a la realización de esta actividad, se invita a la persona docente, que revise la ficha denominada “Mesa de trabajo colaborativo”, la cual puede acceder por medio del siguiente enlace:

<https://paniamor.org/Publication/detail/102/capsula-3%3A-mesas-de-trabajo-colaborativo>

Las mesas de trabajo colaborativo son espacios en los que un grupo personas estudiantes interactúan y comparten, al mismo tiempo que trabajan en una exploración de objetos, un dibujo, escultura, collage, experimento, juego u otra actividad manual.

2. Nombre de la actividad: Juego de roles, "La comunidad".



Descripción: Las personas estudiantes asumen diferentes roles (desempeñan un papel o función específica) dentro de una comunidad, (por ejemplo, como profesionales en diferentes campos: salud, educación, gobierno local, entre otros.). Luego, deben colaborar para resolver un problema comunitario, como la limpieza de un parque o la organización de un evento.



El objetivo es fomentar la comprensión del trabajo en equipo y la importancia de cada rol en el bienestar de la comunidad.

Al iniciar la dinámica, la persona docente, le entrega a cada participante una tarjeta donde de manera escrita se indica el rol o papel que van a asumir durante la actividad. Entre ellos están, personas funcionarias en el cuerpo de bomberos, la policía, docentes, recolectoras de basura, entre otros.

Luego, le indica al estudiantado que se forme en equipos, según el rol o papel que les correspondió. Una vez que los grupos están organizados, la persona docente, les propone que observen y escuchen el recurso audiovisual llamado “Juego de roles”, al cual se puede acceder por medio de este enlace:

<https://youtu.be/b89GaMCgY94?si=GpB0fV011iLABogu>



<p>En caso de no tener acceso a este recurso, se recomienda que la persona docente lo reemplace con imágenes, cuentos, audios, historietas que cumplan con el mismo objetivo del video.</p> <p>A continuación, la persona docente realiza una serie de preguntas, para que los niños y las niñas reflexionen:</p> <p>¿Qué tareas tiene a cargo la persona que realiza la función que se le asignó?</p> <p>¿Piensan que es importante esta tarea para el buen funcionamiento de la comunidad?</p> <p>¿Hay algún rol dentro de la comunidad que sea más importante que otro?</p> <p>¿Qué importancia tiene el rol que se le asignó?</p> <p>Seguidamente, el estudiantado realiza una dramatización del rol que le fue asignado.</p> <p>Al finalizar el juego, el estudiantado no solo habrá aprendido sobre los diferentes roles en su comunidad, sino que también habrán desarrollado habilidades importantes para la vida diaria, como la resolución de conflictos y el trabajo colaborativo.</p> <p>Las personas estudiantes con la ayuda de la persona docente realizan un mural, donde se representa a las diferentes personas que colaboran para que la comunidad sea un lugar más placentero y seguro para vivir.</p>
<p>Previo a la realización de esta actividad, se invita a la persona docente, a revisar la ficha denominada “Rutina de pensamiento”, la cual puede acceder por medio del siguiente enlace:</p> <p>https://paniamor.org/Publication/detail/101/capsula-4%3A-rutinas-de-pensamientolink/GlejKq</p> <p>La rutina es un conjunto de preguntas o una breve secuencia de pasos que se utiliza para lo siguiente: apoya el pensamiento efectivo y, por medio de su diseño, promueve un tipo de pensamiento específico.</p> <p>Las rutinas proveen la estructura necesaria para involucrar a las niñas y los niños profundamente con aprendizajes esperados, fomentar el</p>



entendimiento de los fenómenos en su entorno y hacer visible sus procesos de pensamiento.

3. Nombre la actividad: Torbellino de ideas

Descripción: El juego "Torbellino de ideas" es una técnica efectiva para fomentar la competencia para la ciudadanía responsable y solidaria en estudiantes de primero, segundo y tercer año de escuela en Costa Rica. A continuación, se presentan detalles de cómo implementar esta actividad en el aula.



El objetivo de esta actividad es promover la creatividad, la colaboración y el pensamiento crítico en el estudiante, ayudándole a generar ideas sobre cómo ser una persona ciudadana responsable y solidaria en su comunidad.

Algunas preguntas generadoras para el torbellino de ideas se presentan a continuación:

- ¿Cómo podemos cuidar el medio ambiente en nuestra escuela?
- ¿Qué acciones podemos tomar para ayudar a nuestros (as) compañeros (as)?

La persona docente coloca en la pizarra una imagen que representa una problemática de la comunidad y la describe detalladamente, por ejemplo, las inundaciones.



<p>Previo a la actividad, la persona docente, les indica que se van a realizar una serie de preguntas y que cada uno debe pensar bien la respuesta, y, luego, comentarla con el resto del grupo. Asimismo, les indica que no hay respuestas correctas o incorrectas, que todas son valiosas. Además, les recuerda que deben responder de forma ordenada, escuchando con atención lo que los demás tengan que aportar.</p> <ul style="list-style-type: none">• ¿Qué piensan que sucede o se observa en la imagen?• ¿Dónde creen que sucedió esa inundación?• ¿Conocen de comunidades que hayan sufrido alguna inundación?• ¿Qué piensan que provoca las inundaciones?• ¿Qué podemos hacer para colaborar con las personas que han sufrido en una inundación?• ¿Qué personas de la comunidad colaboran cuando se presenta este tipo de emergencia? <p>Conforme el estudiantado contesta las preguntas, la persona docente, elabora un esquema con las ideas propuestas.</p> <p>Al finalizar la actividad, la persona docente, invita a la población estudiantil a que elabore un producto creativo de su elección, en el cual represente las principales enseñanzas aprendidas.</p>
<p>Previo a la realización de esta actividad, se invita a la persona docente que haga lectura con las personas estudiantes a su cargo de la ficha denominada “Cultura de paz”, la cual puede acceder por medio del siguiente enlace</p> <p>https://paniamor.org/Resource/detail/92/cultura-de-paz</p> <p>Tal ficha motiva a los niños y las niñas a que desarrollen habilidades relacionadas con la importancia de la tolerancia y el respeto hacia las demás personas.</p> <p>4. Nombre de la actividad: Todos somos iguales, todos somos diferentes</p> <p>Descripción: La persona docente coloca en la pizarra imágenes que representan a niños y a niñas de la misma edad, pero con algunas</p>



diferencias (color del cabello, de ojos, estatura, etc.). Luego, la describe en detalle.



La persona docente, inicia el diálogo con el estudiantado, y les pregunta:

- Describan lo que observa en la imagen
- ¿Qué hacen estas personas?
- ¿Qué similitud hay entre estas personas estudiantes?
- ¿Qué diferencias hay entre estas personas estudiantes?

Con base en las respuestas que el estudiantado aporta, la persona docente, les pregunta:

- ¿Hay alguna diferencia entre las personas de esa imagen y ustedes?
- ¿Hay alguna semejanza entre las personas de esa imagen y ustedes?

De seguido, la persona docente invita al estudiantado a observar el video denominado **Todos somos iguales, todos somos diferentes**, al cual puede acceder por medio del siguiente enlace:

<https://youtu.be/rmRIBqdiLFU?si=sUOcKcl2tSWdHGQH>



Al finalizar el video, la persona docente plantea la siguiente interrogante: ¿Qué nos enseña el video y qué aprendizaje nuevo se obtiene?

Para finalizar la actividad, solicita al estudiantado, que dibujen en una hoja o papel cartulina la mano de ellos. En el dibujo, van a escribir una lección aprendida. Luego, con la ayuda de la persona docente, elaboran un mural que lleve por título, “Somos diferentes, somos iguales, todos somos importantes”.



Previo a la realización de esta actividad, se invita a la persona docente a hacer lectura de la ficha denominada “Comunicación empática”, la cual puede acceder por medio del siguiente enlace <https://paniamor.org/Publication/detail/96/capsula-1%3A-comunicacion-empatica->

Esta ficha brinda herramientas para activar un diálogo que les permita a las personas estudiantes comprender sus experiencias, sentimientos, necesidades y puntos de vista. Esto con el fin de propiciar un estado de sintonía emocional, que potencie la construcción de vínculos afectivos seguros.

5. Nombre de la actividad: El dragoncito Tato

Descripción: Previamente, la persona docente ha solicitado al estudiantado que traiga un paño para esta actividad.

La dinámica inicia con toda la población estudiantil sentada en sus paños en un semicírculo.

La persona docente lee en voz alta el cuento “El dragoncito Tato” y les invita a escucharlo con atención.

Puede acceder al texto por medio del siguiente enlace:

https://paniamor.org/files/publication/files/6350_antologiadecuentos.pdf



(ver página número 40)



Cuando concluye la lectura del cuento, la persona docente, invita al estudiantado a reflexionar en torno a las siguientes preguntas:

- ¿El dragoncito Tato tendrá derecho a tener amigas y amigos? ¿Por qué?
- ¿Cómo se sintió Tato cuando las personas adultas mayores se asustaron con él?
- ¿Qué consejos le darían al dragoncito Tato para buscar amigas y amigos?
- ¿Qué sintió el chico pequeño cuando otro niño le quitó su bola?
- ¿El chico grande está respetando los derechos del niño pequeño? ¿Por qué?
- ¿Qué le aconsejarían al niño pequeño para recuperar su bola sin violencia?
- ¿El comportamiento del dragoncito Tato con el niño pequeño fue adecuado? ¿Por qué?
- ¿Cómo se puede sentir una niña o un niño cuando alguna persona no le respeta sus derechos?
- ¿Qué puede hacer una amiga o un amigo para apoyar a alguna persona que le han irrespetado alguno de sus derechos?

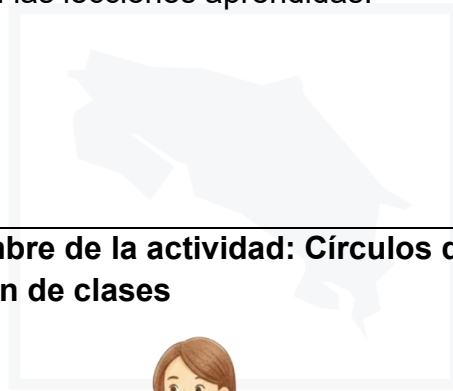


La persona docente puede además desarrollar otras actividades complementarias como las que se encuentran en los siguientes enlaces:

<https://vozdeguanacaste.com/juego-de-memoria-sobre-los-derechos-de-ninez/>

<https://wordwall.net/es/resource/5398100/derechos-de-los-ni%C3%B1os>

Al finalizar la actividad, con la ayuda de la persona docente, los estudiantes realizan un producto creativo de su elección, donde se explican las lecciones aprendidas.



6. Nombre de la actividad: **Círculos de la palabra y acuerdos en el salón de clases**



Descripción: Realizar círculos de diálogo donde el grupo conversa sobre problemas reales que se enfrentan en el día-día (peleas, apodos, basura en el patio) y construye juntos acuerdos de convivencia, fortalece la participación democrática y el sentido de corresponsabilidad. Puede registrar esos acuerdos en un afiche visible y revisarlos periódicamente, preguntando si se están cumpliendo y qué deben mejorar.



	<p>Los círculos de la palabra son una dinámica restaurativa ideal para personas estudiantes de primaria que fomentan la escucha activa, el respeto y la convivencia mediante diálogos en círculo con un objeto (bola, peluche, carro, entre otros) que regula turnos. Se integran perfectamente con los acuerdos que se puedan generar en el salón de clases, promoviendo competencias cívicas y valores democráticos que se pueden desarrollar de manera transversal en todas las asignaturas del currículo nacional.</p> <p>Además, se puede desarrollar con temáticas desde muy sencillas, como el uso de la palabra, el respeto en el turno de participación, hasta temas más complejos para el estudiantado, como el acoso escolar, el reciclaje, entre otros temas.</p> <p>Se reúne al grupo de personas estudiantes en círculo en el suelo o sillas, sin mesas que bloqueen la vista. Elija un objeto simbólico de la palabra (peluche, piedra o bastón decorado por el estudiantado) y explique su regla: solo quien lo tiene habla, sin interrupciones. Prepare preguntas simples adaptadas a la edad cognitiva y madurativa del estudiantado, a sus ritmos y estilos de aprendizaje, como por ejemplo "¿Cómo te sientes hoy?" o "¿Qué te gustó de la escuela?", ¿Cómo te sientes ante la situación de acoso escolar que se está desarrollando? Entre otras preguntas.</p> <p>La persona docente, inicia con 5-10 minutos diarios: usted modela el primer turno, pasa el objeto y guía con normas construidas (escuchar desde el corazón, respetar turnos, opción de pasar). Transite a acuerdos en el salón de clases al preguntar al estudiantado "¿Qué reglas necesitamos para convivir bien?", anotando en afiche colectivo ideas como "levantamos la mano" o "ayudamos al compañero". Cierre reflexionando: "¿Cumplimos hoy?" y exhiba el afiche visible.</p> <p>Alinee con programas al utilizar círculos para resolver conflictos reales (recreo, materiales) y fortalecer empatía. Para primer ciclo, use dibujos o marionetas.</p> <p>La actividad fortalece habilidades emocionales, reduce interrupciones y construye normas compartidas, alineado con cultura de paz promovida desde el MEP. Repita 1-2 veces semanales; si hay resistencia, inicie con elogios grupales. Registre avances en diario de clase para evaluar convivencia.</p>
--	---



7. Nombre de la actividad: Mural o mapa de acciones solidarias

Descripción: Organizar la dinámica “Mural de ciudadanía”: cada persona estudiante dibuja o escribe una acción solidaria que puede realizar (ayudar a un compañero, cuidar un árbol, respetar a personas mayores) y luego explican al grupo su aporte antes de pegarlo en un mural común. El mural se usa luego como referencia para valorar conductas diarias, reforzando la idea de que cada persona contribuye a una Costa Rica más justa y solidaria.

La actividad del mural o mapa de acciones solidarias es una dinámica colaborativa ideal para el estudiantado de primaria en centros educativos, alineada con programas MEP promoviendo el desarrollo de competencias para la vida, donde los discentes dibujan y representan acciones solidarias en casa, escuela y comunidad para fomentar empatía y responsabilidad cívica.

De igual manera, se puede asociar con temas desde muy sencillas como el respeto entre compañeros, la participación en diversas actividades, o bien más complejas, como el respeto por la diversidad, el cuidado responsable del medio ambiente.

La persona estudiante reúne materiales accesibles: cartulina grande, marcadores, crayones, recortes, plastilina o tizas. Explique el propósito con ejemplos simples: "Dibujaremos cómo ayudamos a otros, como compartir en recreo o cuidar el parque". Forme grupos pequeños (4-5 niños) para primer ciclo o, en parejas para segundo ciclo, asegurando diversidad y roles rotativos (dibujante, escritor, pegador).



En el desarrollo de la actividad, la persona docente inicia con lluvia de ideas en círculo: "¿Qué acciones solidarias hacemos en familia, escuela o barrio?" (ej. ayudar a un compañero, reciclar). Cada grupo dibuja escenas o escribe en secciones del mural (casa, escuela, comunidad), escribe frases emergentes como "Comparto mis juguetes" y las agrupa temáticamente. Finalice colocando el mural visible, con compromisos semanales: "Esta semana haré una acción del mural". Las adaptaciones se realizan considerando las características de la población estudiantil. **Para primer ciclo**, use dibujos y lectura dialogada de cuentos solidarios. Es importante que, en el proceso de mediación, la persona docente Alinee con talleres de cuatro momentos: motivación (lluvia ideas), contextualización (dibujo), discusión (agrupar) y cierre (reflexión). En escuelas unidocentes, extienda a múltiples sesiones con visitas comunitarias.



	<i>Beneficios.</i> Promueve colaboración, identidad costarricense y competencias cívicas, reduciendo conflictos al visualizar normas compartidas. Evalúe por rúbrica simple: participación (escucha activa), creatividad y reflexión oral ("¿Cómo aplicarás tu dibujo?"). Repita mensualmente, actualizando con fotos de acciones reales.
--	---

Ciclo o nivel	Segundo Ciclo
Competencia general	Competencias para la ciudadanía responsable y solidaria
Competencia específica	Competencia cultural, interacción y autoexpresión Comunicación empática
Temática	Desarrollo socioemocional
Actividades integrales sugeridas	<p>1. Nombre de la actividad: Círculo de diálogo sobre emociones.</p> <p>Descripción de la actividad: El objetivo de la actividad es fomentar la expresión emocional y la empatía.</p>  <p>Materiales necesarios</p>



- Un objeto que se pueda pasar de mano en mano (puede ser un peluche o una pelota suave).
- Un espacio cómodo donde el estudiantado pueda sentarse en círculo.

La persona docente organiza al estudiantado en un círculo y utiliza un objeto (como un peluche) para que se traslade o pase de una persona a otra. La idea es que el estudiantado, a la hora de tener el objeto en sus manos, pueda compartir una emoción que ha sentido durante la semana y una situación que la provocó, mientras las demás personas le escuchan con atención. Esta dinámica se repite con cada estudiante que participa de la actividad.

Esta técnica busca propiciar el diálogo y la empatía sobre cómo se sintieron y cómo pueden ayudar a sus compañeros (as) cuando están tristes o felices.

Después de que todos (as) hayan compartido sus ideas, se abre un espacio para reflexionar cómo se sintieron al escuchar las emociones de sus compañeros y compañeras.

La persona docente puede sugerir preguntas para orientar el conversatorio y sacar provecho de la actividad:

- ¿Cómo lograremos ayudar a una amistad que se siente triste?
- ¿Qué hacemos cuando alguien está feliz?


La persona docente, invita a los discentes que observen juntos un corto animado, que tiene por título “Jinxy Jenkins, Lucky Lou”, el cual puede acceder por medio del siguiente enlace:

https://youtu.be/u_XjPW06cAc?si=zX4rw2y4ggxel7ED

Después de observar el recurso audiovisual, la persona docente plantea las siguientes interrogantes:

- ¿Qué podemos aprender del video?
- ¿Podemos ayudarnos unos a otros?
- ¿Qué significa la empatía?



	<p>Posteriormente, les solicita a sus estudiantes que elaboren un producto creativo de su elección y que sintetizen las principales enseñanzas aprendidas.</p> <p>Al concluir la actividad, la persona docente resalta la importancia de apoyar a las demás personas y de reconocer nuestras propias emociones como parte de ser solidarios.</p> <p>Se puede proponer un compromiso grupal sobre cómo serán más solidarios entre ellos(as) en el futuro.</p>
	<p>2. Nombre de la actividad: Mural de la comunidad.</p> <p>El mural de la comunidad no solo es una actividad artística, es una herramienta poderosa para desarrollar competencias ciudadanas en las personas estudiantes. A través de esta actividad, aprenden sobre:</p> <ul style="list-style-type: none">• Responsabilidad. Al trabajar juntos hacia un objetivo común, entienden la importancia de cumplir con sus roles.• Solidaridad. Fomentan un sentido de apoyo mutuo al colaborar y compartir ideas.• Identidad comunitaria. Refuerzan su conexión con el lugar donde viven, desarrollando un sentido de pertenencia. <p>Esta actividad se alinea con las competencias necesarias para formar ciudadanos (as) responsables y solidarios. Esto contribuye al desarrollo integral de los niños (as) en un entorno educativo inclusivo y participativo.</p> <p>Descripción:</p> 



Esta técnica tiene como propósitos fomentar la participación al involucrar a las personas estudiantes en un proyecto colectivo que represente sus ideas y sentimientos sobre su comunidad. Asimismo, busca desarrollar el sentido de pertenencia, pues ayuda al estudiantado a sentirse parte de su entorno y a valorar su contribución. Finalmente, se promueve la creatividad y la expresión artística, al permitir que los discentes se expresen a través del arte y por medio de este, reflejan sus perspectivas sobre la comunidad.

Materiales necesarios

- Superficie adecuada para pintar (murales en paredes o paneles grandes).
- Pinturas (acrílicas o témperas).
- Pinceles, rodillos y otros utensilios para pintar.
- Pliegos de papel periódico.
- Marcadores y lápices de colores.
- Cinta adhesiva o pegamento.

La persona docente explica al estudiantado el propósito del mural: representar lo que les gusta de su comunidad y cómo pueden contribuir a mejorarla. Además, promueve el diálogo sobre la importancia del trabajo en equipo y cómo cada uno puede aportar algo único.

La persona docente realiza una lluvia de ideas. Para ello, reúne al estudiantado en un círculo y les solicita que compartan ideas sobre lo que les gustaría incluir en el mural (por ejemplo, elementos naturales, actividades comunitarias, lugares importantes). También, anota todas las ideas en un papel grande para que todas las personas puedan leerlas.

La persona docente divide en subgrupos al estudiantado y les facilita un papel grande (pliego) para que hagan bocetos (dibujo o esquema general que se realiza antes de una obra final o diseño definitivo) del mural basado en las ideas compartidas en la lluvia de ideas. De esta manera, se fomenta la colaboración dentro de los equipos trabajo, lo que promueve que todos participen.

Una vez que los bocetos estén listos, el estudiantado elige uno o varios diseños que representen las ideas colectivas.



	<p>Se explica cómo se organizará el trabajo en el mural y se asigna tareas específicas (quién pintará qué parte).</p> <p>Con el apoyo de la persona docente, el estudiantado elabora el mural con la participación de toda la población estudiantil.</p> <p>La persona docente se asegura de que cada niño o niña tenga la oportunidad de contribuir, ya sea pintando, ayudando con los materiales o sugiriendo cambios.</p> <p>Una vez terminado el mural, con la ayuda de la persona docente, el alumnado organiza una pequeña ceremonia para presentar el mural a la comunidad escolar.</p> <p>Posterior a la elaboración del mural, con la ayuda de la persona docente se realiza un conversatorio sobre lo aprendido durante el proceso.</p> <p>La persona docente les pregunta a sus estudiantes cómo se sintieron al trabajar juntos y qué significa para ellos ser parte de su comunidad.</p>
	<p>3. Nombre de la actividad: Simulación de votación.</p> <p>La simulación de votación es una actividad educativa que permite a las personas estudiantes experimentar el proceso electoral en un ambiente controlado y seguro. Esta técnica no solo enseña sobre la importancia del voto, sino que también, fomenta valores como la responsabilidad, la participación y el respeto por las opiniones ajenas.</p> <p>Descripción: Con esta actividad se busca familiarizar al estudiantado con los procedimientos de votación y la importancia del voto en una democracia. De igual manera, se anima a la población estudiantil a involucrarse en decisiones grupales y a expresar sus opiniones; así como, respetar las de las demás personas y la aceptación de resultados democráticos.</p>



Materiales necesarios

- Papeletas de votación (pueden ser simples hojas con opciones).
- Una urna (puede ser una caja con una ranura).
- Un espacio adecuado para simular el entorno de una mesa electoral.
- Carteles que indiquen las diferentes opciones o candidatos (pueden ser ficticios).

La persona docente organiza un espacio en el aula que simule una mesa electoral. Coloca la urna y los carteles con las opciones de votación disponibles. Es importante asegurarse de que haya suficiente espacio para que el estudiantado se forme en fila.

Antes de iniciar con la dinámica la persona docente explica a los participantes ¿qué es una elección? y ¿por qué es importante votar? Se utiliza un lenguaje simple y ejemplos relevantes y contextuales para su edad.

De igual manera, la persona docente les explica cómo cada voto cuenta y cómo las decisiones se toman con base a las mayorías.



	<p>Las personas estudiantes con la ayuda del profesorado diseñan las papeletas de votación con opciones o candidatos ficticios. Esto puede incluir personajes de cuentos, animales, o temas que les interesen. Para la votación cada estudiante recibe una papeleta para votar. El estudiantado se organiza en fila para que se acerquen a la mesa electoral uno por uno. Al finalizar la votación, cada persona muestra la papeleta debidamente doblada. Luego, la deposita en la urna y regresa a su lugar.</p> <p>La persona docente se asegura de que todo el alumnado entienda que, deben mantener el secreto de su voto y la importancia de no emitir votos nulos.</p> <p>Una vez que todo el grupo de estudiantes hayan votado, la persona docente realiza el conteo de los votos emitidos. Esto puede ser realizado con la ayuda de algunas personas designadas como "funcionarios (as) electorales".</p> <p>Al finalizar el conteo, los funcionarios (as) electorales anuncian los resultados.</p> <p>El estudiantado conversa con la persona docente sobre cómo se sintieron al votar. La persona docente realiza una serie de preguntas tales como:</p> <ul style="list-style-type: none">• ¿Qué les pareció la actividad?• ¿Cómo se sintieron al emitir un voto?• ¿Qué importancia consideran que tiene emitir un voto?• ¿Sobre qué temáticas podemos realizar votaciones para llegar a acuerdos?• ¿Son importantes los procesos electorales? <p>Al finalizar la actividad, con la ayuda de la persona docente, la población estudiantil realiza un producto creativo de su elección, en el cual se muestren las lecciones aprendidas.</p>
	<p>4. Nombre de la actividad: Reciclaje recreativo.</p> <p>Descripción: El reciclaje creativo es una actividad que permite a las personas estudiantes aprender sobre la responsabilidad ambiental y la solidaridad a través de la reutilización de materiales.</p>



Esta actividad no solo promueve la creatividad, sino que también, enseña al estudiantado la importancia de cuidar el medio ambiente y cómo sus acciones pueden tener un impacto positivo en su comunidad.



Con esta técnica se pretende estimular la imaginación del alumnado al crear nuevos objetos a partir de materiales reciclados. Además, permite reflexionar sobre la importancia del reciclaje y su impacto en el medio ambiente. También, se fomenta la colaboración entre las personas al trabajar juntas en proyectos creativos.

Materiales necesarios

- Material reciclable (botellas plásticas, cartones, papel, tapas, etc.).
- Herramientas básicas (tijeras, pegamento, cinta adhesiva).
- Pinturas y pinceles.
- Espacio adecuado para trabajar (puede ser en el aula o al aire libre).

La persona docente realiza una introducción sobre qué es el reciclaje y por qué es importante. Explica cómo el reciclaje ayuda a reducir la contaminación y a conservar los recursos naturales. Además, muestra ejemplos de objetos que se pueden crear a partir de materiales reciclados.

Se organiza con el estudiantado una sesión de lluvia de ideas, donde puedan proponer qué tipo de proyectos les gustaría realizar con los materiales reciclables. En la pizarra, se anotan todas las ideas y se comparten con el grupo de personas estudiantes para seleccionar



<p>cuáles de ellas son posibles. Se organiza al alumnado en subgrupos pequeños. Cada uno de ellos elegirá un proyecto del listado generado en la lluvia de ideas.</p> <p>La persona docente define roles (por ejemplo, diseñador, constructor, pintor) y el estudiantado selecciona cual quiere desempeñar de acuerdo con sus gustos y habilidades, esto fomenta la colaboración. Se asigna el tiempo para que cada grupo trabaje en su proyecto.</p> <p>El profesorado les ayuda a utilizar las herramientas adecuadas y fomentar el uso creativo de los materiales; además, de supervisar el proceso, ofreciendo apoyo y asegurando que todas las personas participen activamente.</p> <p>Una vez que los proyectos estén completos, el estudiantado, con la colaboración de la persona docente, organiza una presentación donde cada grupo muestre su creación al resto de la clase.</p> <p>El cuerpo docente solicita a los subgrupos que expliquen qué materiales utilizaron, cómo lo hicieron y qué aprendieron sobre el reciclaje durante el proceso. Se propicia un diálogo sobre lo aprendido durante la actividad. Además, se les pregunta cómo se sintieron al trabajar juntos (as) y qué impacto creen que tiene el reciclaje en su comunidad.</p> <p>El alumnado, con la guía de la persona docente, resalta la importancia de ser responsable con el uso de recursos y cómo puede aplicar lo aprendido en su vida diaria.</p>
<p>5. Nombre de la actividad: Juegos de roles.</p> <p>Descripción: Los juegos de rol (papel o función específica en un contexto determinado) son una herramienta educativa efectiva que permite a las personas estudiantes explorar conceptos de responsabilidad y solidaridad a través de la representación de diferentes personajes y situaciones.</p> <p>Esta actividad no solo fomenta la creatividad, sino que también, ayuda al estudiantado a comprender la importancia de ser ciudadanos (as) responsables y solidarios (as) en su comunidad.</p>



Esta técnica procura ayudar cuerpo estudiantil a entender cómo sus acciones afectan a las demás personas. Asimismo, promueve la comunicación, el trabajo en equipo y la empatía.

Materiales necesarios

- Disfraces o accesorios para representar diferentes roles (pueden ser simples, como sombreros o capas).
- Tarjetas con descripciones de roles (por ejemplo, médico, maestro, bombero, vecino).
- Espacio suficiente para que los niños y las niñas se muevan y actúen libremente.

La persona docente realiza las siguientes tareas:

Explica al estudiantado qué son los juegos de rol y cómo funcionan.

Comenta que, asumirán diferentes personajes y representarán situaciones relacionadas con la responsabilidad en su comunidad.

Proporciona a cada discente una tarjeta con un rol específico. Se asegura de que haya una variedad de roles que representen diferentes aspectos de la vida comunitaria.

Indica al estudiantado que se les dará un tiempo prudencial para pensar en cómo se siente en su personaje y qué responsabilidades tiene.

Crea situaciones en las que el estudiantado pueda actuar. Por ejemplo:

- Una persona del área de salud atendiendo a un paciente.
- Un(a) maestro(a) enseñando a sus estudiantes.
- Un(a) vecino(a) ayudando a otro con un problema.



	<p>Se le permite al alumnado actuar en grupos pequeños o en parejas, fomentando la interacción y el diálogo. Además, se otorga un tiempo determinado para representar sus escenas.</p> <p>Observa e interviene, si fuese necesario, para guiar las interacciones hacia el aprendizaje sobre la responsabilidad e importancia de cada rol. Después de las actuaciones, indica al estudiantado que se reúnan en un círculo para conversar sobre la actividad y conocer cómo se sintieron al asumir sus roles y qué aprendieron sobre la responsabilidad.</p> <p>El cuerpo estudiantil reflexiona en cómo cada personaje contribuye al bienestar de la comunidad.</p> <p>Concluye la actividad resaltando la importancia de ser responsables no solo con uno mismo, sino también con los demás.</p> <p>La persona docente fomenta un compromiso grupal donde cada persona estudiante se comprometa a realizar una acción responsable en su vida diaria.</p>
	<p>6. Nombre de la actividad: Jornada de Limpieza Comunitaria</p> <p>Descripción: El objetivo de la actividad es fomentar el sentido de responsabilidad hacia el medio ambiente y la comunidad.</p> <p>Bien orientada por parte de la persona docente se puede desarrollar en el estudiantado una conciencia ambiental, que le permita sensibilizarse sobre la importancia de mantener limpios los espacios públicos (casa, barrio, escuela, la comunidad educativa) y su impacto en el medio ambiente.</p> <p>Así mismo, se puede promover el sentido de comunidad y la responsabilidad social al trabajar juntos por un objetivo común.</p> <p>También, permite el fomento del trabajo en equipo y la colaboración entre los estudiantes, desarrollando habilidades interpersonales y de comunicación.</p>



Para ello la persona docente con el grupo de personas estudiantes a cargo, identifica un lugar en la comunidad que necesite limpieza, el salón de clases, el comedor, la biblioteca, los alrededores del centro educativo, entre otros espacios de la escuela

Se puede coordinar con la dirección de la escuela, los padres de familia o el gobierno local, para obtener permisos y apoyo logístico.

La persona docente, previamente, conversa con sus docentes respecto al medio ambiente, el cuidado responsable, acciones positivas que realizar para el cuidado del ambiente, el impacto de acciones positivas y responsables para el cuidado del medio ambiente.

Durante el desarrollo de la actividad, se divide a los estudiantes en grupos y se les asigna diferentes áreas a limpiar, haciendo énfasis de la importancia de este tipo de actividades. Se provee de guantes, bolsas de basura y materiales de seguridad; y se explica la importancia de mantener limpias las áreas públicas y cómo esto beneficia a la comunidad.

Al finalizar, se reúne a las personas estudiantes para socializar impresiones sobre qué aprendieron, así como la importancia de cuidar



el medio ambiente. Así mismo se puede preguntar cómo se sintieron al contribuir a la comunidad y qué cambios podrían implementar en su vida diaria para ser más responsables.

Como actividad complementaria, se puede desarrollar un conversatorio en coordinación con la municipalidad, con las personas encargadas de la limpieza de la comunidad (agentes de la salud), sobre la importancia de la recolección de la basura, la importancia focos de contaminación, entre otros.

7. Nombre de la actividad: Campaña de Recolección de Alimentos

Descripción: El objetivo de la actividad desarrollada por la persona docente es fomentar en las personas estudiantes la solidaridad y la empatía hacia aquellos que necesitan ayuda.

Para ello, la persona docente promoverá en sus discentes, la recolección de alimentos no perecederos en la escuela.



De igual manera, se puede recurrir al apoyo de organizaciones locales que puedan beneficiarse de la donación; así como de fuerzas vivas, que puedan colaborar con la campaña de recolección de alimentos.



	<p>Previo al desarrollo de la actividad, se puede realizar con el estudiantado, un conversatorio sobre el derecho a la alimentación, haciendo énfasis sobre el no desperdicio de los alimentos, la alimentación adecuada, alimentos que fortalecen nuestros cuerpos, entre otros temas relevantes.</p> <p>Durante el desarrollo de la actividad, con la ayuda de las personas estudiantes, se elaboran carteles y anuncios para promover la campaña, explicando su propósito y la importancia de ayudar a los demás.</p> <p>Además, se organiza un evento donde los estudiantes puedan llevar los alimentos recolectados y hacer una actividad de reflexión sobre la importancia de la solidaridad.</p> <p>Como cierre de la actividad, la persona docente puede desarrollar con el estudiantado, una actividad reflexiva sobre el impacto que tiene la solidaridad en la comunidad y en sus propias vidas.</p> <p>Se sugiere que la actividad se desarrolle al menos dos veces al año, dirigida a diferentes poblaciones que se vean beneficiadas.</p>
--	---

Ciclo o nivel	Primer Ciclo
Competencia general	Competencias para la vida: Sociales Emocionales y de Aprendizaje
Competencia específica	Autocuidado y manejo de la vida cotidiana
Temática	Ser miembro de una sociedad funcional: Ciudadanía responsable con la capacidad de cuidar de su economía y su salud
Actividades integrales sugeridas	<p>1. Nombre de la actividad: Elaboración de un plan de autocuidado.</p> <p>Descripción: La persona docente inicia una dinámica guiada sobre el autocuidado. Esto con el objetivo de que niñez participe e identifique actividades que le ayude a cuidar su bienestar físico (ejercicio, alimentación), emocional (manejo de emociones, tiempo de descanso) y mental (momentos de relación, lectura). Para desarrollar esta dinámica se utiliza un tablero, un dado y una ficha o moneda que sirva de avatar. Por ejemplo, puede utilizar el siguiente recurso ubicado en</p>



	<p>la aplicación <i>Genially</i>: https://view.genially.com/671166d0934ed306671424bf</p> <p>Cada persona estudiante hará una lista de rutinas diarias que ya realiza para cuidar su bienestar; así como, nuevas actividades que le gustaría integrar. Esta reflexión les ayudará a identificar qué aspectos de su salud desean mejorar y cómo pueden hacerlo.</p> <p>Las personas estudiantes utilizarán organizadores gráficos como diagramas o dibujos para crear su “Plan de autocuidado” (ver anexo <u>Organizadores gráficos</u>). En este plan, dividirán las actividades en categorías: físico, emocional y mental. Se solicita representar visualmente estas actividades con dibujos, recortes, palabras o símbolos.</p> <p>Una vez finalizados los planes, el estudiantado compartirá sus reflexiones y planes con el grupo. Durante esta etapa, aprenderán a expresar sus ideas de manera clara y reflexiva, mientras escuchan y valoran las experiencias de sus compañeros y compañeras. El intercambio de ideas les permitirá ampliar su comprensión del autocuidado y obtener nuevas sugerencias para implementar en su vida cotidiana.</p> <p>La persona docente motivará a seguir revisando su plan periódicamente para ajustar actividades según sea necesario.</p> <p>2. Nombre de la actividad: Completa el enunciado.</p> <p>Descripción: Para realizar esta dinámica la persona docente organiza un círculo en el aula o en un área abierta para que los niños y niñas puedan verse.</p>
--	--



Con anterioridad, se han preparado tarjetas con enunciados para mostrar a las personas participantes mientras se leen en voz alta. Es importante explicar que cada participante deberá completar un enunciado por turno. Algunos ejemplos de enunciados se presentan a continuación:

1. "Cuidar mi salud significa que debo..."
2. "Una forma en que puedo ahorrar dinero es..."
3. "Comer saludable me ayuda a..."
4. "Lo que más me gusta de cuidar el medio ambiente es..."
5. "Ahorrar agua es importante porque..."
6. "Lo mejor de aprender sobre ahorrar dinero fue..."
7. "Me siento feliz cuando cuido mi cuerpo porque..."
8. "Una manera en la que puedo ayudar a mi familia a ahorrar es..."
9. "Cuando hago ejercicio, me siento..."
10. "Lo que aprendí sobre cuidar mi salud fue..."
11. "Algo que haré diferente para cuidar mi dinero es..."
12. "Lo que más valoré de esta actividad fue..."

Para iniciar la dinámica, la persona docente explica que cada estudiante debe completar una frase sobre lo que han aprendido o piensan, con respecto a cuidar su salud y economía. Es importante,



	<p>recordar al estudiantado que no hay respuestas correctas o incorrectas, y, que cada idea es importante. La persona docente elige y lee un enunciado en voz alta y solicita a las personas estudiantes que, por turnos lo completen con una respuesta breve.</p> <p>Si hubiera tiempo, la persona docente puede usar varios enunciados, cambiándolos para mantener la dinámica.</p> <p>Se puede implementar una adaptación para niños y niñas de primer año o aquellas personas que requieren de algún tipo apoyo. La persona docente puede usar las tarjetas con dibujos (como frutas para la salud o una alcancía para el ahorro) para asociarlas con los enunciados. Para lo anterior, se pueden descargar las imágenes que se comparten en el siguiente enlace: <u>Tarjetas.pdf</u></p> <p>Para finalizar la dinámica, el profesorado agradece la participación y destaca una o dos ideas positivas que compartieron. Luego, reflexiona con una pregunta: ¿Qué fue lo que más aprendimos sobre cuidar nuestra salud o nuestro dinero?</p>
	<p>3. Nombre de la actividad: Mi Súper Escudo de Bienestar</p> <p>Descripción: El estudiantado identificará acciones diarias que protegen su salud física y emocional (alimentación, higiene y movimiento), simbolizándolas en un “escudo” personal que representa su compromiso con el autocuidado cotidiano.</p> <p>Para esta actividad se utilizan los siguientes materiales:</p> <ul style="list-style-type: none">• Cartulina rígida en forma de escudo.• Recortes de revistas con diversos alimentos y actividades físicas.• Colores, lana y marcadores. <p>Primero, la persona docente presenta a los personajes “Súper Energía” y “Cansancio Extremo”, utilizando imágenes, ilustraciones o</p>



representaciones simbólicas. Por ejemplo:



Luego plantea las siguientes preguntas generadoras: ¿Qué creen que desayunó cada uno? ¿Cuál de ellos jugó en el parque?

Este momento permite activar conocimientos previos y relacionar hábitos cotidianos con sensaciones corporales y emocionales.

A continuación, se organiza en el aula un “mercado de opciones”, donde el estudiantado observa y manipula imágenes de alimentos.

Cada niño y niña clasifica las imágenes en dos cestas:

“Alimentos que me dan fuerza”

“Alimentos para ocasiones especiales (comida chatarra)”

Esta actividad se realiza de forma lúdica, lo que favorece la participación y la toma de decisiones.

Posteriormente, se desarrolla un diálogo grupal guiado sobre:

La importancia del consumo de agua frente a bebidas azucaradas.

Cómo se siente el cuerpo después de correr, saltar o jugar en comparación con estar sentado mucho tiempo.

Este intercambio permite reconocer las señales del cuerpo y vincularlas con hábitos saludables.

Luego, cada estudiante diseña y decora su propio “Escudo de Bienestar”. Para ello, divide el escudo en cuatro sectores:

Mis alimentos sanos favoritos



	<p>Mi ejercicio o movimiento preferido</p> <p>Mi hábito de higiene (por ejemplo, lavado de manos)</p> <p>Algo que me hace feliz (bienestar emocional o salud mental)</p> <p>Durante esta fase, el estudiantado expresa sus elecciones de forma creativa, fortaleciendo la autonomía y el sentido de pertenencia. Finalmente, se realiza una “pasarela de escudos”, donde cada estudiante presenta su creación y completa la frase:</p> <p>“Yo protejo mi salud cuando...”</p> <p>La persona docente cierra la actividad reforzando la idea de que cuidarse es un hábito consciente, racional y voluntario, que se construye y fortalece día a día.</p> <p>Notas para la persona docente: Proporcionar modelos reales de frutas y objetos de higiene (apoyo táctil) además de imágenes visuales. Permitir que el estudiantado utilice la mímica para representar el hábito de su escudo antes de explicarlo oralmente. Plantear retos de “hoy y mañana sin comida chatarra” adaptados a las posibilidades de cada contexto familiar para aumentar la relevancia.</p>
Competencia general:	Competencias para la vida: Sociales Emocionales y de Aprendizaje
Competencia específica	Autocuidado y manejo de la vida cotidiana
Temática	Gestión de la vida cotidiana: Goce pleno de los derechos y cumplimiento de responsabilidades en el marco de la convivencia inclusiva para alcanzar un objetivo común, articulando los esfuerzos propios con los de los demás
	4. Nombre de la actividad: Jardín de responsabilidades.



**Actividades
integrales
sugeridas**

Descripción: La persona docente inicia con una conversación guiada sobre la importancia de la responsabilidad en la vida cotidiana, para ello, utiliza ejemplos prácticos y contextuales para el estudiantado.



Por ejemplo:

Cuidado de las pertenencias: Cada persona estudiante tiene la responsabilidad de cuidar su mochila (bulto), útiles escolares y ropa. Mantener sus materiales y pertenencias ordenadas les enseña a valorar lo que tienen y ser responsables con lo que se les ha confiado.

Cumplir con las tareas escolares: Cumplir con las tareas y entregarlas a tiempo, es una manera de ser responsable en la escuela. Este compromiso fomenta la autodisciplina y la planificación.

Cuidado del entorno y recursos: Enseñar a la niñez la importancia de apagar las luces cuando no son necesarias o no malgastar el agua al lavarse las manos. Estas pequeñas acciones en su vida cotidiana les inculcan el valor de ser responsables con el ambiente.



A continuación, la persona docente explica que, cuidar de una planta es una manera concreta de desarrollar habilidades de responsabilidad, paciencia y observación.

Cada estudiante recibirá una planta en una pequeña maceta para cuidarla. Si el centro educativo cuenta con un área verde o jardín, se puede asignar una de las plantas sembradas en ese espacio. En el caso de las macetas, la persona estudiante tendrá la oportunidad de personalizarla con su nombre y con algunas decoraciones. Esto con el objetivo de fortalecer su sentido de pertenencia y aumentar su responsabilidad hacia el cuidado de la planta.

La persona docente realizará una demostración de los pasos básicos para sembrar y cuidar una planta. El alumnado aprenderá a regar de manera adecuada (evitar el exceso o la falta de agua) y, observar las necesidades de su planta (como la cantidad de luz solar). Se utilizarán herramientas como videos, dibujos y ejemplos prácticos para facilitar la comprensión. Por ejemplo, se invita a los discentes que observen un recurso audiovisual llamado “¡Vamos a Cuidar las Plantas y Verlas Crecer!”, el cual se puede acceder por medio del siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=eHdwm8vaJHg>

Cada estudiante llevará un **diario de crecimiento** (anexo [Diario de observación.pdf](#)) donde registrará el progreso de su planta. Se anotarán observaciones como cambios en la altura, color, aparición de hojas o flores. Además, podrán incluir dibujos, fotos o notas sobre cómo se sienten al cuidar su planta. Este diario fomentará la reflexión sobre el proceso de crecimiento y la importancia del seguimiento constante.

A medida que las plantas crecen, se dedicará tiempo para reflexionar en grupo sobre lo aprendido. Se discutirá cómo el cuidado de las plantas se relaciona con la vida diaria, el autocuidado y la gestión de la vida cotidiana.

El estudiantado compartirá sus experiencias personales sobre cómo ha sido para ellos (as) asumir esta responsabilidad y qué han aprendido sobre el cuidado, tanto de las plantas como de ellos (as) mismos (as).



5. Nombre de la actividad: La mochila de la convivencia.

Descripción: Para esta dinámica se requieren los siguientes materiales:

- Hojas de papel grande (mejor si tienen la forma de una mochila predibujada)
- Rotuladores, lápices de colores, crayones.
- Calco manías o recortes para decorar (opcional).

Para introducir la actividad, la persona docente explica que cada estudiante va a dibujar una mochila especial, pues esta representa el tiempo que llevan de convivir y trabajar de forma conjunta con las demás personas que integran el grupo.

La persona docente comparte ejemplos de aspectos que podrían incluir en su mochila, como:

- "Un nuevo amigo que hice hoy."
- "La importancia de ayudar a los (as) demás."
- "El valor de escuchar y respetar a todos (as)."

Además, menciona que también pueden dibujar cosas que quieran dejar "en el suelo", es decir, malos hábitos o actitudes que no ayudan a la convivencia.





Luego, la persona docente entrega a cada niño (a) una hoja y materiales para dibujar o bien, la figura de la mochila.

Pide a las personas participantes que se dibujen a sí mismos (as) con una mochila en la espalda.

Dentro de la mochila, los niños y las niñas dibujarán o escribirán lo que aprendieron, disfrutaron o quieren conservar sobre trabajar en equipo y convivir con las demás personas.

En el suelo (debajo del dibujo), pueden escribir o dibujar lo que desean dejar atrás, como:

- "Pelear con mis compañeros (as)."
- "No ayudar en casa o en clase."

Si el tiempo lo permite, la persona docente invita al estudiantado a mostrar sus mochilas al grupo y explicar brevemente qué llevan dentro y qué dejaron atrás.

Es importante que la persona docente anime al estudiantado a escuchar y valorar las ideas de sus compañeros y compañeras.

Para el cierre de esta actividad se reflexiona en torno a las siguientes preguntas:

- ¿Qué es lo que más valoraste aprender hoy?
- ¿Por qué es importante trabajar juntos y respetarnos?
- ¿Qué harás diferente mañana para convivir mejor con las demás personas?

6. Nombre de la actividad: La máquina humana de la convivencia.

Descripción: Esta actividad requiere contar con un espacio amplio donde los niños y las niñas puedan moverse cómodamente.

La persona docente solicita al estudiantado formar un círculo grande en el espacio. Explica que trabajarán juntos para construir "una máquina humana" que necesita de todo el grupo para funcionar. La máquina simboliza cómo podemos unirnos para alcanzar objetivos comunes, como respetar los derechos y cumplir nuestras responsabilidades.



La actividad inicia cuando el profesorado pide a una persona estudiante que empiece. Para ello, debe crear un movimiento repetitivo simple (como mover los brazos de un lado a otro o dar un pequeño salto) y acompañarlo con un sonido (por ejemplo, “bip-bop” o “chucu-chucu”). A continuación, se llama a otra persona participante para que se coloque cerca de quien inició, entonces, debe crear su propio movimiento y sonido, sincronizándose con el primer movimiento y de esta forma, participan las demás personas.

Continúa llamando a las personas estudiantes una por una. Cada estudiante añade su movimiento y sonido a la máquina, siempre relacionándose con los movimientos existentes.

Una vez que todos estén participando, observa cómo *“la máquina”* se mueve y suena. La persona docente puede *“dirigirla”* pidiéndoles que:

- Se muevan más rápido o más lento.
- Sean más fuertes o suaves en sus sonidos.
- Detengan la máquina y vuelvan a encenderla.

Para finalizar la persona docente solicita al estudiantado regresar al círculo. Facilita una conversación con preguntas como:

- ¿Qué aprendimos sobre trabajar juntos?
- ¿Cómo ayudó cada uno para que la máquina funcionara bien?
- ¿Qué pasaría si alguien no hiciera su parte o decidiera no participar?

Es importante conectar la actividad con la vida diaria, resaltando la importancia de la cooperación en casa, en la escuela y en la comunidad.



	<p>7. Nombre de la actividad: El Semáforo de la Amistad y la Paz</p> <p>Descripción: El objetivo es que el estudiantado identifique sus emociones intensas (como el enojo o la frustración) y aprenda una técnica de pausa y respiración para resolver conflictos de forma pacífica. Se basa en la técnica del semáforo visual y la comunicación asertiva para fortalecer los vínculos afectivos en el aula.</p> <p>Para esta actividad se requiere los siguientes materiales:</p> <ul style="list-style-type: none">• Cartulinas o círculos de papel de colores rojo, amarillo y verde.• El “Cofre de la Calma” (puede contener burbujas, un peluche suave, música relajante o dibujos para colorear).• Paletas de madera para confeccionar indicadores.• Espejos pequeños o trozos de papel aluminio para la autoobservación facial.• Fichas con situaciones de conflicto cotidiano, por ejemplo, “alguien me empujó en la fila”, “no me prestaron un juguete”, entre otras. <p>Primero, la persona docente inicia un diálogo utilizando un espejo. Invita a los niños y las niñas a observar su rostro mientras ponen su “cara de enojo” y luego su “cara de paz”.</p> <p>Luego, plantea preguntas como:</p> <p>¿Cómo se siente nuestra cara cuando estamos enojados?</p> <p>¿Nuestra mandíbula está apretada?</p> <p>¿Cómo cambia nuestro rostro cuando estamos tranquilos?</p> <p>Este momento permite reconocer las emociones a través del cuerpo y la expresión facial.</p> <p>A continuación, la persona docente explica que nuestras emociones funcionan como un semáforo, que nos ayuda a saber cuándo detenernos, pensar o hablar.</p>
--	---



Presenta los tres niveles:

● Rojo (¡Alto!)

Siento que voy a explotar. Necesito detenerme y no hablar ni actuar. Es el momento de usar el Cofre de la Calma, por ejemplo, respirando como un globo que se infla y se desinfla.

● Amarillo (¡Pensar!)

Mi emoción está bajando. Me pregunto:
¿Qué me pasó? ¿Qué puedo hacer para sentirme mejor?

● Verde (¡Hablar!)

Estoy listo para usar palabras amables. Utilizo la fórmula:
“Yo siento... / Yo necesito...”



Posteriormente, se organiza un juego de roles o “charadas emocionales”.

La persona docente lee una situación de conflicto tomada de las fichas y el estudiantado identifica el estado emocional levantando el color del semáforo que corresponde.



	<p>Luego, en parejas, practican la comunicación asertiva con ejemplos como: “Yo me sentí triste cuando me quitaron el lápiz y necesito que me lo pida por favor”. Esta etapa permite ensayar soluciones pacíficas en un entorno seguro. A continuación, cada estudiante decora su propia paleta-semáforo, la cual colocará en su escritorio. Luego, se establecen acuerdos grupales: Cuando alguien se sienta en rojo, puede levantar su paleta. Puede dirigirse al Rincón de Paz del aula por unos minutos. Regresa cuando su luz cambia a amarillo o verde. Este acuerdo promueve la autorregulación y el respeto mutuo. Finalmente, se realiza un cierre pedagógico mediante un círculo de diálogo, guiado por preguntas como: ¿Qué aprendí hoy sobre mi luz roja? ¿Cómo me ayudó la respiración para pasar a verde? ¿Por qué es mejor hablar en verde que en rojo?</p> <p>Para concluir, elaboran un mural grupal titulado “En esta aula cuidamos nuestros corazones”, donde pegan dibujos de sus estrategias favoritas para calmarse.</p> <p>Notas para la persona docente: Es importante proporcionar apoyos visuales (pictogramas para las emociones) y auditivos (sonidos de la naturaleza para la respiración). Permitir al estudiantado con dificultades de lenguaje oral señale el color del semáforo o utilicen dibujos para expresar sus necesidades. Ofrecer opciones en el “Cofre de la Calma” para que cada niño o niña elija el estímulo que mejor le ayude a regularse (estimulación táctil, visual o auditiva).</p>
Ciclo o nivel	Segundo Ciclo
Competencia general	Competencias para la vida: Sociales Emocionales y de Aprendizaje
Competencia específica	Autocuidado y manejo de la vida cotidiana



Temática	Ser miembro de una sociedad funcional: Ciudadanía responsable con la capacidad de cuidar de su economía y su salud
Actividades integrales sugeridas	<p>1. Nombre de la actividad: Creación de una rutina de autocuidado digital.</p> <p>Descripción: La persona docente explica al estudiantado sobre el concepto de autocuidado digital y su importancia. Incluye en la discusión el impacto del uso prolongado de dispositivos en la salud física (problemas visuales, posturales, sedentarismo) y la salud mental (ansiedad, insomnio, sobreestimulación). En el siguiente enlace, la persona docente puede consultar información sobre este tema: https://neuro-centro.com/uso-de-dispositivos-digitales-e-impacto-negativo-en-el-desarrollo-de-los-ninos-y-ninas/</p> <p>El estudiantado efectúa las siguientes tareas:</p> <ul style="list-style-type: none">• Realiza un cronograma que divida su tiempo entre actividades digitales (tareas escolares, juegos, música, entre otras) y no digitales (ejercicio, alimentación, tiempo con amigos y familia). Deben incluir pausas para descansar los ojos y moverse.• Investigan sobre los derechos digitales básicos (privacidad, seguridad en línea, derecho al acceso responsable). Con esta información, crearán una infografía, presentación, papelógrafo, cartel o video que explique cómo protegerse en el entorno digital. Pueden utilizar herramientas como <i>Canva</i> o <i>Google Slides</i>. <p>(Las personas docentes que cuenten con recursos tecnológicos puede emplear el siguiente video como material para desarrollar el tema: https://www.youtube.com/watch?v=NJFKlRePJOA&t=57s)</p> <p>La persona docente realiza una discusión sobre cómo cuidar el bienestar emocional en línea, es decir, cuando la persona establece una conexión a Internet. Puede emplear algunas preguntas generadoras como las que se presentan a continuación:</p> <ul style="list-style-type: none">• ¿Cómo creen que las redes sociales pueden afectar el estado de ánimo?• ¿Qué señales indican que han pasado demasiado tiempo en redes sociales?



- ¿Por qué es importante evitar compararse con las demás personas en redes sociales?
- Si alguien les dice algo que los lastima en línea, ¿cuál sería una forma saludable de responder o reaccionar?
- ¿Qué estrategias pueden implementar para equilibrar el tiempo en línea y fuera de línea?
- ¿Cómo creen que el autocuidado digital puede ayudarles a sentirse mejor emocionalmente?
- ¿Qué acciones podrían tomar para proteger su bienestar emocional en caso de experimentar ciberacoso?

Luego, la persona docente solicita a cada estudiante diseñar una estrategia personal. Esta estrategia se puede presentar de manera creativa (póster, cartel, presentación digital, entre otras), para ser socializada con los demás miembros del aula.

El estudiantado reflexiona sobre su rutina digital una semana después de implementarla, analizando qué funcionó bien y qué podrían mejorar.



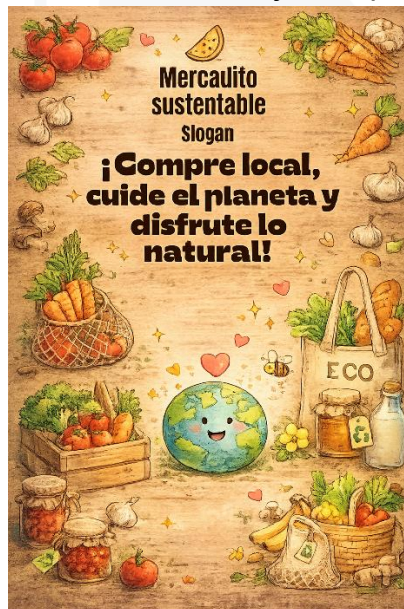
2. Nombre de la actividad: Mercadito sustentable.

Descripción: La persona docente inicia con una discusión sobre qué es la sostenibilidad y cómo las decisiones económicas pueden tener un impacto ambiental. Además, explica la relación entre producción local, reciclaje, uso de recursos naturales, y cómo equilibrar la rentabilidad económica (la capacidad para generar beneficios en relación con los recursos utilizados) con la responsabilidad ambiental.



La persona docente divide al estudiantado en cuatro grupos y asigna los roles que serán desempeñados durante la simulación del mercadito de la siguiente forma:

- **Productores.** Responsables de crear productos locales para la venta reutilizando materiales; además, deben calcular costos de producción.
- **Consumidores.** Se encargan de gestionar un presupuesto y tomar decisiones sobre qué comprar a partir de la necesidad y sostenibilidad.
- **Responsables de recursos naturales.** Vigilarán el uso eficiente de los recursos (agua, electricidad, reciclaje, entre otros) para minimizar el impacto ambiental.
- **Publicidad.** Se encargan de crear canciones o jingles promocionales que transmitan mensajes sobre el uso de los recursos, el reciclaje o la producción local. Por ejemplo:



Cada equipo trabaja en sus roles (funciones o papeles) y decide qué productos vender o comprar, cómo reciclar materiales y qué estrategias usar para reducir el desperdicio. Las personas productoras elaboran artículos como comida y artesanías, a partir del uso materiales reciclados o de bajo impacto ambiental. Se organizan turnos para que cada grupo pueda participar como productores y consumidores.



	<p>Para el desarrollo de esta dinámica, se elige un día para realizar la simulación del mercadito. El estudiantado recrea la venta y compra de productos en el mercadito. Se usan billetes ficticios para que las personas consumidoras gestionen un presupuesto, y los (as) productores (as) puedan calcular las ganancias. El equipo de recursos naturales evalúa si se respetan las normas de sostenibilidad, multando o cerrando puestos en caso de ser necesario. El equipo de publicidad usa las canciones o jingles para atraer a los (as) consumidores (as) a los distintos puestos.</p> <p>Al finalizar el mercadito, la clase reflexiona sobre su desempeño. Para ello, se utilizan las siguientes preguntas generadoras:</p> <p>¿Qué tan rentables fueron las decisiones?</p> <p>¿Creen que se logró reducir el impacto ambiental?</p> <p>¿Cómo se puede mejorar la relación entre economía y sostenibilidad?</p> <p>¿Cuáles retos se enfrentaron al equilibrar la rentabilidad con la sostenibilidad?</p>
	<p>3. Nombre de la actividad: Simulación de una asamblea escolar.</p> <p>Descripción: La persona docente explica el significado de las asambleas escolares como espacios de diálogo y toma de decisiones colectivas. Para ello, enfatiza la importancia de la participación de todos los miembros de la comunidad escolar.</p> <p>Antes de iniciar la dinámica se definen algunas normas básicas para el desarrollo adecuado de la asamblea, por ejemplo, respetar el turno de la palabra, escuchar en silencio a las personas que hablan, mantener un ambiente seguro y respetuoso. El profesorado puede incluir ejemplos de conductas adecuadas e inapropiadas.</p> <p>Por medio de una lluvia de ideas, el estudiantado puede proponer temas relevantes que afectan a la comunidad escolar, como los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none">• Propuestas para mejorar la convivencia.• Actividades extracurriculares.• Proyectos ambientales.• Necesidades de infraestructura o recursos.• Violencia en centro educativo, y muchos más que deseen indicar.



La persona docente asigna una persona estudiante quien será la que modere o guíe la discusión; además, de asegurar de que todas las personas tengan la oportunidad de expresar sus ideas igualmente. Luego, se procede a asignar diferentes roles que se reflejen en una asamblea real, por ejemplo:

Moderador(a): Dirige la asamblea y asegura que se sigan las reglas.

Secretario(a): Toma notas y registra las decisiones y propuestas.

Oradores(as): Estudiantes que presentan temas específicos o defienden ideas.

Votantes: Todo el estudiantado que participa en la votación sobre las propuestas discutidas.

Una vez asignados los roles, cada grupo debe preparar brevemente su papel, investigando sobre el tema y sus argumentos.

Se procede a realizar la asamblea siguiendo el orden del día. Cada orador(a) presenta su tema, seguido de un período de discusión donde, quienes estén presentes pueden hacer preguntas o expresar sus opiniones.

Una vez discutidos los temas, se lleva a cabo una votación. Para ello, se pueden utilizar herramientas digitales (como encuestas en línea o aplicaciones de votación) para hacer el proceso más accesible y emocionante.

Finalizada la votación, se anuncian los resultados y se discute brevemente las implicaciones de las decisiones tomadas.

La persona docente facilita un espacio para la reflexión, donde el estudiantado puede compartir sus experiencias. Para ello, se pueden utilizar las siguientes preguntas como guía:

¿Qué aprendieron sobre la importancia de participar en la toma de decisiones?

¿Cómo se sintieron al expresar sus opiniones y escuchar a las demás personas?

¿Qué podrían mejorar en futuras asambleas?

Para finalizar la dinámica, la persona docente refuerza la idea de que la participación en la asamblea es un ejercicio de ciudadanía responsable, y que cada voz cuenta en la construcción de una comunidad inclusiva.



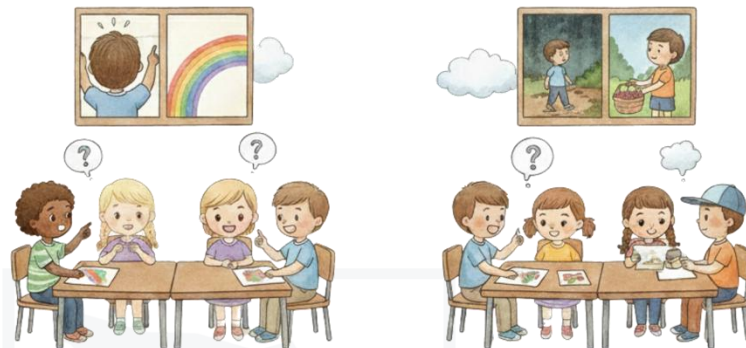
Competencia general	Competencias para la vida: Sociales Emocionales y de Aprendizaje
Competencia específica	Pensar y aprender a aprender
Temática	Aprendizaje reflexivo: oportunidad de involucrarse en problemas y temas del mundo real que tienen un significado personal, en el cual, se buscan, producen, evalúan, editan y divulgan datos e ideas.
Actividades integrales sugeridas	<p>4. Nombre de la actividad: Partes del dibujo.</p> <p>Descripción: La persona docente escoge imágenes que representen situaciones comunes, sin connotaciones controversiales. Por ejemplo, se pueden utilizar las que se encuentran en el siguiente enlace: Imágenes.pdf</p> <p>En el archivo anterior, se encuentra lo siguiente:</p> <p>Dibujo 1 Parte 1: Una persona mirando al cielo con expresión preocupada. Parte 2: Se revela que está observando un arco iris.</p> <p>Dibujo 2 Parte 1: Un niño caminando solo en el bosque. Parte 2: Se muestra que está recogiendo frutas para una merienda.</p> <p>La persona docente divide las imágenes en dos partes. Coloca cada parte en un sobre, identificados para que las parejas reciban las dos partes correspondientes. Previamente, le ha solicitado al estudiantado que forme parejas o tríos. Para lo anterior se puede emplear alguna técnica creativa y que implique el movimiento.</p> <p>Luego, habilita un espacio cómodo para trabajar en parejas o tríos, dependiendo del tamaño del grupo. Entrega a cada equipo dos sobres con partes del mismo dibujo.</p> <p>El primer participante abre el primer sobre y entrega la Parte 1 del dibujo a su compañero (a). La persona estudiante lo observa y responde las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none">• ¿Qué piensa que está sucediendo?• ¿Qué detalles le llaman la atención?



- ¿Qué historia podría contar con base en esta imagen?

Luego el primer participante entrega la **Parte 2** del dibujo y pregunta:

- ¿Cómo cambia su percepción ahora que tiene toda la imagen?
- ¿Qué elementos nuevos ha descubierto?
- ¿Qué historia contarías ahora?



Los roles se invierten y el segundo participante repite la dinámica con otro dibujo.

Posteriormente, la persona docente realiza una conversación grupal con preguntas como las siguientes:

- ¿Cómo cambió su percepción al tener toda la imagen?
- ¿Qué les sorprendió al ver el dibujo completo?
- ¿Cómo esta actividad se relaciona con la vida diaria cuando interpretamos situaciones en la que nos falta información?

Luego, solicita al estudiantado que elaboren una breve narrativa basada en los dibujos completos y expliquen, cómo les cambió la perspectiva al ver la imagen en su totalidad.

La persona docente procura relacionar la actividad con temas del día a día, como interpretar mensajes en redes sociales o noticias. También se resalta la importancia de verificar la información antes de formarse una opinión.

5. Nombre de la actividad: Explorando dilemas del mundo real.

Descripción: Antes de iniciar la actividad, la persona docente selecciona tres o cuatro afirmaciones relacionadas con el entorno y



experiencias de los niños y las niñas. Algunos ejemplos son los que se presentan a continuación:

- "Usar mucha agua para jugar está bien porque siempre habrá más."
- "Los animales necesitan más ayuda que las plantas para sobrevivir."
- "Es mejor jugar videojuegos que salir a jugar al aire libre."
- "Reciclar debería ser obligatorio para todas las personas."

Luego, la persona docente prepara el espacio. Para ello, traza una línea recta en el suelo con cinta o tiza. Explica lo siguiente:

- El lado derecho es para quienes están de acuerdo con el enunciado.
- El lado izquierdo es para quienes están en desacuerdo.
- Estar sobre la línea significa que no tienen una opinión clara.
- Cuanto más lejos de la línea estén, más fuerte será su acuerdo o desacuerdo.

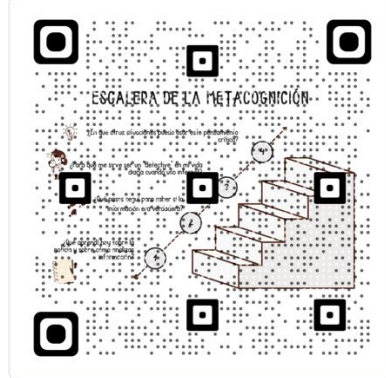


Para el desarrollo de la dinámica la persona docente procede de la siguiente forma:

1. Se lee el primer enunciado en voz alta y se da tiempo para que piensen.
2. Solicita a los niños y las niñas que se coloquen en el punto de la línea que represente su opinión.
3. Invita a varias personas participantes a explicar por qué eligieron su lugar.
4. Después de escuchar, se procede a preguntar si alguien desea cambiar de posición. Si lo hacen, se solicita que expliquen por qué cambiaron.
5. Luego, se formula otro enunciado y continua el mismo proceso.



	<p>Para finalizar la actividad se lleva a cabo una reflexión grupal a través de las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none">• ¿Cambió su opinión en algún momento? ¿Por qué?• ¿Cómo se sintieron al escuchar las ideas de sus compañeros (as)?• ¿Qué aprendimos sobre respetar las opiniones de las demás personas? <p>Variaciones para hacerlo más dinámico:</p> <ul style="list-style-type: none">• Carteles de apoyo: Dar a los niños y las niñas letreros con dibujos que representen “De acuerdo” o “En desacuerdo” para que los usen mientras explican sus razones.• Ilustraciones o videos: Antes de leer cada enunciado, la persona docente muestra una imagen o video corto que explique mejor la afirmación. Por ejemplo, "Reciclar debería ser obligatorio", se muestra un video sobre basura en el océano.
	<p>6. Nombre de la actividad: Detectives de la Información y mi Escalera de Aprendizaje</p> <p>Descripción: El estudiantado asumirá el rol de “detectives” para analizar una noticia o publicación de redes sociales sobre un tema ambiental o social. El objetivo es que desarrollen el pensamiento crítico para distinguir entre hechos y opiniones, mientras reflexionan sobre su propio proceso de análisis mediante la escalera de la metacognición. Para esta actividad se requieren los siguientes materiales:</p> <ul style="list-style-type: none">• Dispositivos tecnológicos o recortes de periódicos/noticias impresas.• Bitácora de aprendizaje o diario reflexivo.• Plantilla de la "Escalera de la Metacognición" (Disponible en el siguiente QR)



- Marcadores de diferentes colores.

Primero, la persona docente invita al estudiantado a asumir el rol de “detectives de la información”, explicando que su misión será analizar una noticia para descubrir qué es verdadero, qué es opinión y qué dudas surgen al leerla.

A continuación, proyecta o entrega una noticia impactante pero accesible (por ejemplo: "El descubrimiento de una nueva isla de plástico" o "Una tecnología que convierte aire en agua").

Luego, se inicia la rutina de pensamiento “Veo – Pienso – Me pregunto”: ¿Qué veo en la noticia? ¿Qué pienso sobre esto? ¿Qué me pregunto?

Esta etapa permite que el estudiantado exprese ideas iniciales sin juicios, activando la curiosidad y la atención.

Posteriormente, el estudiantado se organiza en equipos y analiza la noticia con mayor profundidad. Para ello, completan un cuadro comparativo donde identifican: ¿Cuáles son los hechos (datos reales)? ¿Cuáles son las opiniones? ¿Qué emociones me provoca esta información?

Mientras tanto la persona docente circula orientando con "auto preguntas guiadas" como: ¿Entiendo este párrafo? ¿Necesito buscar una palabra en el diccionario?

Estas preguntas modelan el pensamiento crítico y ayudan a regular la comprensión lectora.

A continuación, los equipos comparten sus hallazgos en un espacio de diálogo colectivo. Se aplica la técnica del Círculo de Puntos de Vista, planteando preguntas como: ¿Cómo ve este problema un pescador, agricultor o ganadero? ¿Cómo lo ve un científico? ¿Cómo lo veo yo?



Esta estrategia permite comprender que los problemas del mundo real son complejos y pueden interpretarse desde múltiples miradas. Después del análisis, cada estudiante completa en su bitácora o cuaderno la Escalera de la Metacognición, reflexionando sobre su propio proceso:

Peldaño 1: ¿Qué aprendí hoy sobre la noticia y sobre cómo analizar información?

Peldaño 2: ¿Qué pasos seguí para saber si la información era verídica?

Peldaño 3: ¿Para qué me sirve ser un “detective” en mi vida diaria cuando uso internet?

Peldaño 4: ¿En qué otras situaciones puedo usar este pensamiento crítico?

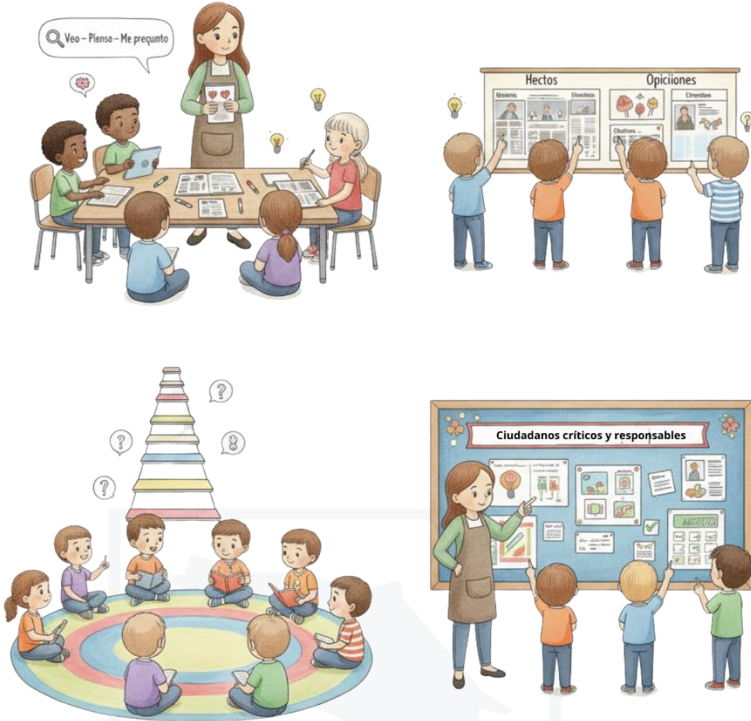
Este momento fortalece el aprender a aprender y la transferencia del conocimiento.

Finalmente, se realiza una breve sesión de *Feedback* Inmediato, donde se destacan las estrategias de análisis más eficaces utilizadas por los grupos.

La persona docente cierra la actividad reforzando la importancia de ser ciudadanos digitales críticos y responsables.

Para concluir, cada estudiante escribe un compromiso personal sobre cómo verificará la información que encuentre en el futuro.



	 <p>Notas para la persona docente: Ofrecer la noticia en formato de video (con subtítulos), audio y texto impreso para asegurar el acceso a la información. Permitir que los resultados del análisis se presenten mediante una infografía digital, un mural de papel o una breve exposición oral. El estudiantado puede elegir el tema de la noticia entre un conjunto de opciones (ambiente, tecnología, deportes, cultura, entre otros) para aumentar la relevancia y la motivación personal.</p>
	<p>7. Nombre de la actividad: El Navegante del Tiempo y sus Brújula</p> <p>Descripción: La actividad se estructura como un viaje simbólico, donde cada momento aporta una “herramienta de navegación” que se retoma y profundiza en el siguiente paso:</p> <ul style="list-style-type: none">Tomar conciencia del problema → El caos.Identificar emociones y causas → Cómo me siento cuando no planifico.Adquirir una brújula cognitiva → Priorizar.Reconocer obstáculos reales → Ladrones del tiempo.Reconfigurar la mirada sobre el descanso → Autocuidado.



Experimentar una estrategia concreta → Pomodoro (estrategia de organización y gestión del tiempo).

Reflexionar y transferir → Metacognición.

Por lo tanto, el estudiantado aprende a organizar sus responsabilidades escolares y personales utilizando herramientas de planificación semanal, identifica los “ladrones del tiempo” y prioriza tareas según su importancia para reducir el estrés.

Para ello se utilizan los materiales que se indican a continuación:

- Plantilla de planificador semanal creativo.
- Temporizadores visuales o cronómetros de aula.
- Tarjetas de tareas (hacer la tarea, jugar videojuegos, ayudar en casa” descansar”, entre otros).

La persona docente narra una historia breve y cercana: un estudiante que inicia su día con prisas no encuentra sus cuadernos, olvida una tarea importante y termina sintiéndose frustrado, cansado y preocupado. Plantea las siguientes preguntas orientadoras: ¿Cómo creen que se sintió esa persona? ¿Qué problemas aparecieron por no organizar su tiempo? ¿Les ha pasado algo parecido?

Esta etapa abre el camino para reconocer emociones y consecuencias, base para querer cambiar.

El estudiantado expresa emociones asociadas al “Día de Caos” (estrés, enojo, cansancio, tristeza). La persona docente guía para identificar causas, no culpas: falta de planificación, exceso de tareas juntas, distracciones.

Se presenta el método de priorización de forma visual y concreta:

- ✓ Urgente e importante: lo que debo hacer hoy.
- ✓ Importante pero no urgente: lo que puedo planificar para otro momento.

Cada estudiante recibe tarjetas de tareas reales de su semana (estudio, juego, ayuda en casa, descanso). Las clasifica en las dos categorías. Al clasificar, surge naturalmente la pregunta: ¿qué nos quita tiempo?

Luego se dialoga sobre el uso de dispositivos digitales y otras distracciones. El estudiantado reflexiona:

¿Cuánto tiempo paso en pantallas?



¿Eso me ayuda o me quita tiempo para otras cosas?

¿Siempre es malo o depende de cómo lo uso?

Cada estudiante diseña su propio horario visual integrando pausas activas. Esto permite resignificar el descanso como parte del aprendizaje.

La persona docente explica que descansar no es perder el tiempo, sino recuperar energía para aprender mejor. Se presentan ejemplos de pausas activas, respiración, estiramientos o juegos cortos.

Durante un proyecto de clase, el grupo utiliza la técnica Pomodoro y practica:

25 minutos de trabajo enfocado.

5 minutos de descanso activo.

Se utilizan temporizadores visuales o cronómetros. Luego comentan cómo se sintieron: concentración, cansancio, motivación.

Cada estudiante responde en su bitácora: ¿Qué pasos seguí para ser el navegante de mi tiempo? ¿Qué brújulas me ayudaron más? ¿En qué otras situaciones de mi vida puedo planificar así?



El caos

Ladrones del tiempo

Horario visual

Notas para la persona docente: Ofrecer el planificador en formatos variados: digital (uso de TIC), impreso con iconos coloridos o auditivo mediante recordatorios grabados. Permitir el uso de alarmas vibratorias o señales visuales (luces) para marcar los bloques de tiempo de estudio y descanso. Dar autonomía total para elegir el diseño del planificador (mural, agenda física o app) según el gusto y preferencia del estudiante.

Ciclo o nivel	Primer Ciclo
Competencia general	Competencia para el empleo digno y el emprendimiento
Competencia específica	Habilidades para la vida laboral y espíritu emprendedor
Temática	Preparación para la vida laboral



Actividades integrales sugeridas	<p>1-Nombre de la actividad: Soy especial. ¡Todas las personas lo somos!</p> <p>Descripción: Las personas estudiantes observan, en compañía de su docente, el recurso audiovisual denominado “Soy especial. ¡Todos lo somos!”, al cual se puede acceder por medio del siguiente enlace: https://www.youtube.com/watch?v=NFeAunk2N7g</p> <p>En tal video, se muestra una canción en la que se establece como, cada una de las personas es única y especial.</p> <p>Sí así se considera pertinente, el recurso presenta una pequeña coreografía que se ajusta para realizarla con el grupo de estudiantes. Para lo anterior, la persona docente solicitará al estudiantado realizar una pequeña demostración grupal en la que realizarán el conteo de los pasos que deben ejecutar. Podría asignarse a cada persona del grupo un rol o función para que realice en la coreografía y así todos (as) participan.</p> <p>Una vez realizada la actividad anterior, se sugiere, entablar una lluvia de ideas en la que el alumnado manifieste la importancia que tiene al formar parte de un grupo de personas, en la escuela, en el ámbito familiar y en la comunidad. Ahí expondrán los valores que, como individuos, practican para el desarrollo y el bienestar propio y de las demás personas.</p> <p>Se comparten dos lecturas con la persona docente. Esto con el fin de clarificar y ampliar el tema. En los siguientes enlaces se pueden descargar o visualizar los documentos:</p> <p>https://www.tse.go.cr/pdf/fasciculos_capacitacion/democracia-y-ciudadania-activa-valores-y-practicas.pdf</p> <p>Para el cierre de la actividad, se sugiere realizar una pequeña reflexión en la que se motive a las personas estudiantes a formar parte activa en el ámbito escolar, del entorno en el que se vive (casa) y en el espacio comunal en cuanto a la práctica de los valores. Esto con el propósito de fomentar una cultura de paz en la que se destaque la importancia que encierra el respeto a las diferencias entre las personas.</p>
---	---



Soy especial. ¡Todas las personas lo somos!

Ver video: Soy especial



Coreografía grupal

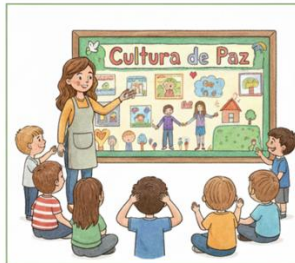
¡Uno, dos, tres, cuatro!



Lluvia de ideas: Mi aporte



Cierre: Cultura de Paz



2- Nombre de la actividad: Me representa.

Descripción: Para el desarrollo de esta actividad, se requieren los materiales que se mencionan a continuación:

- Pinturas acrílicas o las pinturas con las que se disponga.
- Una hoja lisa (de cualquier color).
- Platos reutilizables.
- Una servilleta desechable o un pañito.
- Un lápiz de grafito.

La persona docente solicita al estudiantado que pinten sus huellas dactilares y las impriman en la hoja de papel de modo que formen una figura, que puede estar relacionada con la naturaleza o de otro tipo. Con la ayuda del lápiz se realiza el contorno y otros detalles, con lo que la persona estudiante se sienta representada. Por ejemplo:





El profesorado puede utilizar el siguiente recurso que presenta algunas de las imágenes realizadas por los niños y las niñas con las huellas dactilares: Ejemplos de diseños con huellas dactilares.



Una vez realizadas las imágenes, se solicita al estudiantado elaborar una tarjeta de presentación en la que se colocará la figura que generó con el uso de las huellas dactilares. Lo anterior, con el fin de que cada estudiante cuente con un documento que evidencie parte de lo que le identifica como persona y que sea de su gusto y su preferencia. A continuación, se presentan dos ejemplos:



Al finalizar la actividad, se reflexiona sobre las acciones que se realizan y como estas, impactan la vida propia, la de las personas que les rodea y a la naturaleza.

La persona docente realiza una lectura dialogada denominada “Siete formas sencillas para proteger el medio ambiente”. El texto se puede descargar o visualizar por medio del siguiente enlace:

<https://www.gob.mx/aprendemx/articulos/7-formas-sencillas-para-proteger-el-medio-ambiente?idiom=es>



	<p>Esta actividad incentivará a las personas estudiantes a participar en el proceso de lectura y diálogo del tema que se está desarrollando. Se comparte el siguiente enlace, en el cual, la persona docente tendrá información sobre el documento llamado Lectura dialogada ¡Convirtiendo los espacios de lectura en momentos de disfrute y vínculo!:</p> <p>https://paniamor.org/files/research/files/7259_cpsula5_lecturadialogada.pdf</p> <p>Al finalizar la lectura, se invita al estudiantado a dar respuesta a las interrogantes que se presentan continuación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál (es) de las acciones que se mencionan en la lectura, usted realiza para proteger el medio ambiente? • ¿Qué importancia tiene para las personas cuidar el agua? • ¿Cómo podría participar activamente en el ahorro de recursos para la protección y conservación de las plantas, árboles y animales?
Competencia general	Competencia para el empleo digno y el emprendimiento
Competencia específica	Habilidades para la vida laboral y espíritu emprendedor
Temática	La vida laboral en la práctica
Actividades integrales sugeridas	<p>3- Nombre de la actividad: ¡Todas las personas tenemos superpoderes!</p> <p>Descripción: La persona docente invita al estudiantado a observar el siguiente video: https://www.youtube.com/watch?v=CHfe1BN5u4s</p> <p>Luego, la persona docente realiza un conversatorio y solicita a los niños y las niñas que expresen las habilidades que han logrado visualizar en el video.</p> <p>Algunas de las habilidades blandas, que podrían discutir son las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gestión del tiempo. Es la habilidad de organizar y administrar el tiempo para completar tareas y actividades de manera



	<p>eficiente. Esto incluye la capacidad de estimar cuánto tiempo se tardará en hacer algo y no perder el tiempo.</p> <ul style="list-style-type: none">• Pensamiento crítico. Es la capacidad de analizar, razonar, y evaluar la información que recibe, y de tomar decisiones y expresar las opiniones.• Gestión del estrés. Se refiere al equilibrio entre las responsabilidades personales y las escolares y la tranquilidad.• Habilidades de comunicación. Se relaciona con la capacidad de expresar ideas, escuchar, interactuar con otras personas y comprenderlas.• Gestión del cambio. Consiste en la capacidad de adaptarse ante ciertas circunstancias para mejorar.• Liderazgo. Es la capacidad de influir, guiar y motivar a otras personas para alcanzar un objetivo común.• Resiliencia. Se refiere a la capacidad de adaptarse y recuperarse de manera efectiva después de experimentar situaciones difíciles. <p>Una vez realizada la actividad anterior, la persona docente realiza una lluvia de ideas para que el estudiantado exprese la importancia que tiene ser parte de un grupo (equipo) y de esa forma, afrontar situaciones, tanto “positivas” como “negativas”, mientras se encuentran en la etapa de la niñez.</p>
--	--



¡Todas las personas tenemos superpoderes!

Ver video: ¡Superpoderes!



Conversatorio: ¡Qué habilidades!



¡Lluvia Ideas: ¡Mi equipo!



Cierre: ¡Nuestros Superpoderes!



4-Nombre de la actividad: Llevando el balón (trabajo en equipo).

Descripción: Este es uno de los juegos de trabajo en equipo más divertidos y en el que se requiere muchísima colaboración y sincronización. Para el desarrollo de esta actividad es importante contar con un espacio amplio, donde se señale un punto de salida y un punto de llegada; además, se dispondrá de un balón.

En esta dinámica, las niñas y los niños tendrán que organizarse por parejas. Tendrán que recorrer una “pista” con salida y meta. Si tienen movilidad completa podrán sujetar el balón entre ellos usando partes del cuerpo (espalda, codos, piernas, etc.), sin las manos.

Es aquí donde entra en juego la imaginación y las habilidades de las personas estudiantes, pues tienen la posibilidad de llevar el balón espalda con espalda o de cualquier otra manera que se les ocurra. En caso de que la bola caiga al piso, estos tendrán que volver a la línea de salida, lo que significa que la primera pareja que llegue a la meta establecida será la que gane este juego de trabajo en equipo.



Si una de las personas tiene movilidad reducida o usa silla de ruedas, se pueden realizar lo siguiente:

- Usar una bandeja o red colocada sobre las rodillas para sostener el balón juntos.

En el caso de una persona estudiante que tenga alguna dificultad para sostener físicamente el balón (por ejemplo, debido a debilidad en las manos o limitaciones motoras), el (a) compañero (a) puede ayudar a "guiar" el balón para que ambas personas participen en el transporte.

En los casos anteriores, la persona docente puede realizar variaciones tales como:

- Diseñar pistas con superficies planas y accesibles.
- Si la movilidad es un desafío, reducir la distancia entre la salida y la meta.
- Incluir objetivos intermedios (como tocar un cono o pasar bajo una cuerda) que puedan adaptarse según las capacidades.
- Permitir que los niños y las niñas que necesiten apoyo físico (como muletas o silla de ruedas) puedan recibir asistencia para equilibrar el balón.
- En lugar de que el balón sea "obligatorio" durante todo el trayecto, se pueden dar puntos o premios por intentos creativos de colaboración.
- Usar colores llamativos o sonidos (campanas, pitos) para marcar la meta, especialmente si hay personas estudiantes con discapacidades visuales.

Cabe destacar que, en la participación de este tipo de actividades, el estudiantado tendrá la oportunidad de colaborar, comunicarse y desarrollar distintas capacidades de memoria, concentración, mientras se divierten con sus pares.

Una vez finalizada la actividad, se contará con un espacio para la reflexión a fin de que el cuerpo estudiantil exprese el sentir y exponga las estrategias que aplicó para llevar a cabo el traslado del balón.



En esta actividad se trabaja la resolución de problemas, desarrollo de los vínculos sociales, desarrolla la inteligencia emocional, la potenciación de la creatividad y el aprendizaje, el trabajo en equipo, entre otros.

Para cerrar la actividad se presenta el video llamado “Cocinando en equipo”, el cual puede ser observado por medio del siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=hP0YE76e5Ks>

La persona docente comenta lo relativo a la importancia de trabajar por alcanzar objetivos conjuntos; que, además, beneficiarán la individualidad. Las actividades diarias que las personas realizan requieren de la colaboración de otras personas, tanto en el ámbito de la familia, como en las relaciones sociales (la escuela y la comunidad).

5- Nombre de la actividad: ¡Manos a la obra, vamos a recuperar residuos!

Descripción: La persona docente solicita al estudiantado que exprese una idea sobre la cantidad de residuos que se generan en la escuela. Cada estudiante dice su opinión al respecto. La idea es tener un acercamiento a las ideas y el pensamiento que cada persona del grupo tiene respecto al tema de los residuos.

El profesorado realiza una pequeña lista de los residuos que, en el contexto educativo se generan a fin de que el estudiantado mencione los que así consideren, por ejemplo, botellas y recipientes plásticos, residuos de frutas, hojas de papel, lápices (residuos de los lápices cuando hacen la punta).

A continuación, se comparte el video llamado “Problemática de los residuos sólidos en Costa Rica”, el cual puede ser observado por medio del siguiente enlace: https://www.youtube.com/watch?v=9z3IMPm1Y_Q

Una vez que se haya visto el video, se procede a explicar lo referente a la clasificación de los residuos que generan las personas que permanecen en la escuela. Asimismo, la persona docente aclara que



la clasificación es más extensa; sin embargo, para el caso de la escuela se trabajará con los dos tipos de residuos que a continuación se mencionan:

- Orgánicos
- Inorgánicos.

¡Manos a obra, vamos a recuperar residuos!

Clasificación de Residuos



Ruleta de los Residuos



Nuestro Compromiso



Una vez que se haya revisado esa clasificación que, mayormente se generan en la escuela, se propone la posibilidad de realizar un emprendimiento a partir de la recuperación de estos. Pero, antes de iniciar, es importante contar con la definición de emprendimiento: “El emprendimiento se refiere a la formación de habilidades y una mentalidad que permita a los estudiantes enfrentar desafíos, ser creativos y tomar la iniciativa.” (Institución Educativa Colegio San Luis Gonzaga, 2019)

¡Ahora sí, emprendamos por el ambiente!

Indicaciones para el desarrollo de la actividad de la ruleta de los residuos

En el siguiente enlace [Cartas para el juego de la ruleta](#) aparecen once tarjetas que contienen imágenes de diferentes residuos y una



	<p>pequeña explicación del manejo que debe realizarse a para cada uno de ellos.</p> <p>La persona docente, en la medida de sus posibilidades, imprime los diseños que forman cada una de las tarjetas y sí así lo considera, coloca y pega cada una de las imágenes en un cartón flexible. Asimismo, numera el reverso de cada tarjeta, de acuerdo con lo que en la ruleta se establece para cada tipo de residuo.</p> <p>Descripción del juego:</p> <p>Coloque las tarjetas (once en total) que imprimió, recortó y numeró en el orden en que aparecen los residuos en la ruleta.</p> <p>En el siguiente enlace se accede a la ruleta virtual: https://es.piliapp.com/random/wheel/. También, la persona docente puede construir una a partir de materiales reutilizables.</p> <p>El profesorado procede a completar la ruleta virtual de acuerdo con la descripción de las tarjetas. Además, asigna el orden de participación del estudiantado</p> <p>Cuando el mecanismo sea girado y se detenga, aparecerá en el extremo superior el número y el nombre del residuo o los residuos que contiene cada tarjeta.</p> <p>La persona estudiante tomará la carta que contiene el número que concuerde con lo señalado en la ruleta. Luego, realizará la lectura y la enseñará al grupo.</p> <p>No obstante, la persona docente tendrá la posibilidad de utilizar las imágenes que así considere y que ajuste los diseños de acuerdo con las condiciones que el contexto, así lo amerite. El propósito es que el estudiantado se involucre con la gestión de residuos en la escuela. Para finalizar, se organiza un conversatorio en el que el cuerpo estudiantil participa con un comentario respecto a la importancia que tiene para el ambiente recuperar los residuos que cotidianamente acaban en un “botadero de basura” o en un relleno sanitario.</p> <p>6-Nombre de la actividad: La "Feria del Inven-Tico" (Pensamiento de diseño y solución de problemas)</p>
--	--



	<p>Descripción: Esta actividad busca que el estudiantado identifique problemas cotidianos en su entorno y propongan soluciones creativas utilizando materiales reutilizables y reciclables, fomentando la innovación y el pensamiento práctico.</p> <p>La persona docente propone el reto: "¡Uy, qué pega! ¿Cómo lo arreglamos?". Las personas estudiantes se organizan en subgrupos, para identificar un "problema" que les afecte en el aula, la casa o el barrio (ejemplos: "se me pierden los lápices", "mi merienda se calienta mucho", "hay mucha basura en los espacios de la comunidad").</p> <p>Luego realizan una dinámica, primero conversan y eligen un problema real que quieran solucionar, mediante una lluvia de ideas proponen diversas soluciones y dibujan cómo se vería su invento.</p> <p>A continuación, usan residuos reutilizables y reciclables como cajas de cartón, botellas plásticas, tapas, rollos de papel higiénico, entre otros para construir o elaborar un modelo de su invento. Aquí la creatividad es clave.</p> <p>Posteriormente, se organiza una "Feria del Inven-Tico" en el aula. Cada subgrupo presenta su prototipo y explica: ¿Cómo se llama su invento? ¿Qué problema resuelve? ¿Por qué es una buena solución para las demás personas?</p> <p>Finalmente, una niña o un niño explica cómo su "Recuperador de Residuos Inteligente" ayuda a mantener limpia la escuela.</p>
--	--



¡Uy, qué pega! ¿Cómo lo arreglamos?



Construcción del prototipo

Lluvia de ideas y diseño



La Feria del Inven-Tico



Competencias desarrolladas: Iniciativa, creatividad, resolución de problemas, comunicación asertiva, trabajo colaborativo y conciencia ambiental.

7-Nombre de la actividad: El "Mercadito de Talentos y Servicios Solidarios" (Valor del trabajo digno y colaboración)

Descripción: A diferencia de un mercado de productos, aquí se intercambian servicios y habilidades personales, por lo que se introduce la noción de que el trabajo es una forma de aportar valor a la comunidad y que todo aporte es digno y valioso.

La persona docente propone un reto: ¿Qué sé hacer yo que ayude a mis compañeras y compañeros o a nuestra escuela?

A continuación, cada estudiante recibe una "Tarjeta de Talento" y piensa en algo que haga bien y pueda ofrecer como "servicio". Algunas sugerencias de talentos son los siguientes: "Contar cuentos divertidos", "Ayudar a organizar los libros de la biblioteca del aula", "Dibujar animales", "Explicar cómo se amarran los cordones", "Ser 'juez' en un juego de mesa", entre otros.



Después cada aprendiente prepara un pequeño espacio en su pupitre o en una mesa con un cartel que diga "Servicio de Mi Talento" o "Ayudo con Mi Habilidad".

La persona docente entrega semillas de café, de melón, de sandía, entre otras o colones de cartón como moneda simbólica. Las personas estudiantes rotan por el "Mercadito": algunas personas ofrecen su servicio y otras personas lo contratan usando sus monedas. Se enfatiza que el valor está en el servicio y la ayuda mutua, no en el costo.

Al final, se conversa y reflexiona a partir de las siguientes preguntas: ¿Cómo se sintieron al ser expertos en algo y al ayudar a otras personas? ¿Por qué es importante que todas las personas desarrollen un trabajo o una forma de aportar a nuestra comunidad? ¿Cómo podemos asegurarnos de que el trabajo de todos sea valorado y respetado?

Tarjeta Talento



Preparando mi puesto



Intercambio en el Mercadito



Reflexión Grupal



Competencias desarrolladas: Autoconocimiento, iniciativa, responsabilidad, respeto al trabajo ajeno, valoración del aporte



	individual y colectivo, y nociones básicas de una economía colaborativa.
--	--

Ciclo o nivel	Segundo Ciclo
Competencia general:	Competencia para el empleo digno y el emprendimiento
Competencia específica	Habilidades para la vida laboral y espíritu emprendedor
Temática	Preparación para la vida laboral
Actividades integrales sugeridas	<p>1-Nombre de la actividad: Amor propio.</p> <p>Descripción: La persona docente invita al estudiantado a observar el video, llamado “Amor propio”, el cual se puede acceder por medio del siguiente enlace: https://www.youtube.com/watch?v=enDP3UREwsI Una vez observado el recurso audiovisual, se procede a realizar una tarjeta de presentación. Para ello, se utilizarán diferentes formas geométricas; o bien, se elegirá un diseño de acuerdo con el gusto y preferencia de cada persona estudiante. En el siguiente enlace se presentan algunas sugerencias de tarjetas: Ejemplos de figuras para realizar la tarjeta de presentación.docx.</p> <p>El profesorado, en la medida de sus posibilidades, imprime y recorta las figuras propuestas en el documento anterior, o bien, las que persona estudiante así prefiera.</p> <p>En caso de contar con laboratorio de informática, se puede utilizar alguna aplicación para elaborar las tarjetas en aplicación como: <i>Canva, Genially</i>, entre otras.</p> <p>Una vez que, el estudiantado selecciona la figura, se procede a colocar el nombre y una característica (personalidad-emocionales-intelectuales-sociales-físicas) que reconoce y que resalta en su persona. La idea es estimular a que la población estudiantil reconozca una o varias características y las exprese el grupo.</p>



Para finalizar, se realiza un conversatorio en el que se exponen las siguientes interrogantes:

- ¿Tienen dificultades para reconocer las características que posee?
¿Por qué piensan que eso sucede?
- ¿Qué importancia tiene el reconocer las virtudes propias y las de las demás personas con las que se relaciona en el contexto escolar?
- ¿Qué ventajas tiene reconocer los logros de otras personas?
- ¿Por qué considera importante reconocer las limitaciones que como persona posee para el mejoramiento de las relaciones de grupo?
- ¿Qué ventajas existen para el desarrollo personal, tener amor propio?

Con base en la siguiente expresión:

“Las niñas y los niños que se conocen a sí mismos saben cuáles son sus fortalezas y sus desafíos. Esto quiere decir que saben que son buenos para hacer ciertas cosas y también saben en qué necesitan mejorar para progresar y que apoyos pueden requerir” (Understood, 2022).

Reflexione sobre el mensaje que esta expresión transmite en relación con el desarrollo personal.

2-Nombre de la actividad: Me visualizo en los valores que practicaré en el futuro.

Descripción: La persona docente con su grupo de estudiantes observa el video llamado “Los valores”, el cual se puede acceder por medio del siguiente enlace:

<https://www.youtube.com/watch?v=nU59m6fKWs0>

El profesorado invita al estudiantado a expresar en qué le gustaría desarrollarse en un futuro, por ejemplo, en qué oficio o profesión, cuando sea una persona adulta.



Una vez que las personas expresado ideas sobre su futuro se propone la dinámica: ¡El espejo de mi futuro!

Para desarrollar lo anterior, se emplea la siguiente imagen que representa un espejo. El cuerpo docente solicita al estudiantado elaborar un dibujo en el que se observe la persona en la que se convertiría en un futuro.



Para finalizar, se propone una lluvia de ideas en las que el alumnado responderá las preguntas que se presentan a continuación:

- ¿Por qué es importante imaginarse lo que quisiera ser en un futuro?
- ¿Cómo logrará alcanzar todo lo que ha imaginado para realizar en la vida adulta?
- ¿De quién depende que logre alcanzar todo lo que se ha propuesto para la vida adulta, sobre todo para desempeñarse en el trabajo en el que le gustaría estar?

Competencia específica

Habilidades para la vida laboral y el espíritu emprendedor

Temática

Preparación para la vida laboral en la práctica



Actividades integrales sugeridas	<p>3-Nombre de la actividad: Pasos para emprender.</p> <p>Descripción: La persona docente invitará al estudiantado a observar el video llamado “Emprendimiento la primaria”, el cual se puede acceder por medio del siguiente enlace: https://www.youtube.com/watch?v=38x66tLElw</p> <p>Una vez finalizado el video, se desarrollará una lluvia de ideas con las interrogantes que se presentan a continuación:</p> <ul style="list-style-type: none">• ¿Han escuchado algo referente al término emprendimiento?• ¿Conocen a alguna persona que haya desarrollado un emprendimiento?• Comente sí se han involucrado en algún tipo de emprendimiento. ¿Qué experiencia han tenido al respecto?• ¿Han observado y analizado alguna situación que presente las condiciones propias para el desarrollo de un emprendimiento? <p>Para aclarar más el tema, la persona docente explica que, el emprendimiento se desarrolla en tres ámbitos, a saber:</p> <ul style="list-style-type: none">• Ambiental, por ejemplo: recuperación de residuos-cuidar las ríos-consumo racional del agua, entre otros.• Social, por ejemplo: colocar recipientes con agua para los perros que transitan en las cercanías del lugar donde se habita. También mantener las aceras libres de obstáculos para el adecuado tránsito peatonal. Asimismo, cumplir con los deberes escolares y acoger un estilo de vida saludable, entre otros.• Económico, por ejemplo: elaborar productos, o bien, ofrecer servicios para satisfacer las necesidades que las personas presenten, entre otros. <p>Debido a lo anterior, existe la posibilidad de emprender en cualquiera de los tres ámbitos mencionados.</p> <p>Luego, la persona docente abre la posibilidad de que el estudiantado realice una pequeña explicación de alguna idea que tenga respecto a la posibilidad de emprender y la exponga a sus compañeros (as).</p>
---	--



Además, la persona estudiante que comparte la experiencia tendrá la posibilidad de proponer una o varias acciones que se vinculen con el contexto escolar y se logren desarrollar.



4-Nombre de la actividad: La importancia del trabajo en equipo.

Descripción: La persona docente invita a sus estudiantes a participar en la elaboración de un rompecabezas



Indicaciones

- 1- En el siguiente enlace, la persona docente encuentra cuatro



rompecabezas: Rompecabezas.

2- En la medida de las posibilidades, se imprimen los diseños que aparecen en el documento anterior. Se puede pegar el material en un cartón flexible.

3- Recorte las figuras de acuerdo con la forma que representa el rompecabezas.

4- Sí así lo desea, utilice diversos rompecabezas que se tengan disponibles.

Los equipos deben completar un rompecabezas dentro del límite de tiempo especificado por la persona docente. Para lograr esto último, se presenta un problema, algunas de las piezas del rompecabezas están con el equipo contrario. Para completar con éxito su rompecabezas, los equipos se ven obligados a trabajar juntos.

No obstante, la persona docente tendrá la posibilidad de utilizar las imágenes que así considere y que ajuste los diseños de acuerdo con las condiciones que el contexto así lo amerite.

Cómo jugar:

1. La persona docente forma subgrupos de cuatro o tres integrantes. Proporciona a cada equipo un rompecabezas diferente con el mismo nivel de dificultad. El truco de este juego es que algunas piezas del rompecabezas se mezclarán al azar con rompecabezas de otros grupos.

2. La tarea es completar el rompecabezas. Para ello, entre el estudiantado negocian, el intercambio de miembros del equipo o piezas del rompecabezas.

3. Como sea que lo hagan, el grupo de personas debe llegar a un consenso antes de tomar cualquier decisión. El equipo que complete su rompecabezas primero gana esta actividad de trabajo en equipo.

Resultado: Este juego se centrará en qué tan bien trabajan juntos los equipos. Debido a que tiene que haber un acuerdo completo antes de tomar cada decisión. Esta actividad dará lugar a una comunicación sólida, discusiones y estrategias diversas. Esto asegura la



comunicación y la cooperación, condiciones básicas para fomentar el trabajo colaborativo y cooperativo. Además, un rompecabezas de trueque mejora la negociación de las personas estudiantes, así como, las habilidades de comunicación en el lugar donde se comparte y convive.

Al finalizar la actividad, la persona docente realizará una lluvia de ideas en la que utiliza las siguientes interrogantes:

- ¿Cómo lograron realizar la negociación para el intercambio de piezas del rompecabezas?
- ¿Qué otras acciones se lograrían desarrollar para hacer más rápido el armado del rompecabezas?
- ¿Cómo se llevó a cabo la comunicación a la hora de realizar el intercambio de las piezas del rompecabezas?
- ¿Hubo dificultades para negociar las piezas del rompecabezas?

Para finalizar, la persona docente realizará un comentario en el que se refleje la importancia de comunicarse con las personas con las que se convive, a fin de que, las acciones que se realizan beneficien la convivencia en los diferentes contextos de desarrollo.

5-Nombre de la actividad: La importancia de reconocer los espacios y las tradiciones en la zona en la que vivo

Descripción: Se invita al estudiantado a escuchar y observar la canción y el video llamado “Costa Rica baila y canta”, el cual se puede acceder por medio del siguiente enlace:

<https://www.youtube.com/watch?v=DszADRpes6c>

Una vez que se finaliza la observación del recurso audiovisual, el estudiantado, según la región en la que vive, expresará con qué elementos o aspectos se identifica, de acuerdo con lo que la canción presenta.



Se realiza una lluvia de ideas, en la cual las personas estudiantes expresan su opinión, a partir de las siguientes; o bien, las que la persona docente considere pertinentes:

- ¿Cuáles tradiciones conocen de la región en la que vive? Comente.
- ¿Qué platillos o alimentos conocen, según la gastronomía de la región en la que viven?
- ¿Quién (es) les han enseñado sobre los alimentos o platillos de la región en la cual viven?
- ¿Qué importancia tienen las costumbres y las tradiciones gastronómicas que las personas tienen para dar a conocer y atraer turismo a la zona en que viven?
- ¿Consideran importante que los habitantes de la región en la que viven participen activamente en embellecer y resaltar los espacios con los que se cuentan para fomentar el turismo? Comente.

Para finalizar, se adjunta el documento llamado “Antología de ganadores y ganadoras nacionales de la XII edición Mi Cuento Fantástico” en cual accede por medio del siguiente enlace:

<https://drive.google.com/file/d/1Cwp8RDPDJT9CAn6fmC1pLCugBTM2vyaS/view?pli=1>

En tal documento aparece el cuento: “**Juntos dejando huella**” ubicado en la página número 18. La persona docente debe leerlo con su grupo de estudiantes. A partir de la lectura, se procede a realizar un conversatorio acerca de la idea central que presenta el texto leído. Además, se contará con un espacio para que el estudiantado exprese las situaciones que deben ser mejoradas para ofrecer espacios para el disfrute de los lugares que atraerían personas turistas a la región en que viven. Además, darán respuesta a las interrogantes:

- ¿Por qué la protección y el cuidado de los recursos naturales es importante para atraer turistas que disfruten de los espacios naturales en la región en la que vive?
- ¿Qué lugares reconoce como atractivos para el disfrute y el esparcimiento de las personas que desean visitar la zona o región?



Para el cierre, se solicita a las personas estudiantes comentar sobre los emprendimientos que conocen referentes al sector turísticos de la región donde habitan.

6-Nombre de la actividad: El "Desafío de la Solución Tica" (Emprendimiento Social y Tecnología Básica)

Descripción: Esta actividad desafía al estudiantado a identificar un problema real en su comunidad (escuela o barrio) y diseñar una solución innovadora, posiblemente con un componente tecnológico simple o un prototipo funcional.

El objetivo es desarrollar habilidades de investigación, diseño de soluciones, trabajo en equipo y presentación de proyectos con un enfoque social.

La persona docente propone el reto: ¡Encontremos un problema en nuestra comunidad y démosle una solución Pura Vida!





Realiza una lluvia de ideas y las personas estudiantes en equipos, eligen un problema real, por ejemplo, demasiada basura en el parque, falta de información sobre recuperación de residuos, entre otros).

Por medio de una investigación buscan información, entrevistan a personas y generan ideas para solucionar el problema.

Luego cada equipo crea un prototipo físico o un diagrama detallado de su solución. Puede ser desde un "recuperador de residuos inteligente" hecho con cajas, hasta una aplicación dibujada en cartulina para recordar a la gente que recupere residuos para la reutilización y posterior reciclaje.

Finalmente presentan su idea y prototipo a un "jurado" que estará conformado por personal docente, madres, padres, personas encargadas legales, personas de la comunidad o el estudiantado de ciclos superiores), explicando la necesidad, la solución propuesta, los materiales/recursos necesarios y cómo beneficiaría a la comunidad.



 <p>¡Encontremos un problema...!</p>	 <p>Investigación e ideas</p>
 <p>Construcción del prototipo</p>	 <p>Presentación al jurado</p>

**7- Nombre de la actividad: La “Cooperativa Escolar El Colibrí”
(Gestión de Proyectos y Empleo Digno)**

Descripción: Esta actividad simula la creación y gestión de una pequeña cooperativa escolar que ofrece un servicio o producto real a la comunidad educativa, donde cada persona estudiante tiene un rol y una responsabilidad.



El objetivo es comprender la estructura de una organización, la importancia de roles definidos, gestión de recursos, calidad del servicio y valoración del trabajo de todas las personas que forman parte. La persona docente formula el reto: ¿Es posible crear nuestra propia cooperativa para fomentar el trabajo colaborativo en la escuela? Las personas estudiantes se organizan en subgrupos y proponen ideas de servicios o productos que la cooperativa podría ofrecer, por ejemplo, un taller de reparación de útiles, una tienda de meriendas saludables llamada Pura Vida, el servicio de préstamos de libros infantiles o bien un programa de recuperación de residuos con premios, entre otros. Una vez elegida la idea, se asignan roles (presidente/a, tesorero/a, encargada/o de marketing, de producción/servicio al cliente). Cada rol tiene responsabilidades específicas. Luego, diseñan el plan de trabajo en el que incluyen aspectos como: qué necesitan, cómo lo van a hacer, quién lo hará. Seguidamente, ponen en marcha la cooperativa por un tiempo determinado, por ejemplo, una semana o un día específico del mes.



	<p>Al final, evalúan el funcionamiento de la cooperativa a partir de las siguientes preguntas reflexivas: ¿Funcionó bien? ¿Qué problemas surgieron? ¿Cómo mejoramos? ¿Todas las personas se sintieron valoradas en su trabajo?</p>
--	--





9. Bibliografía

Díaz, A. (2006). *El enfoque de competencias en la educación. ¿Una alternativa o un disfraz de cambio?* En Perfiles Educativos. Vol. XXVIII, número 111.
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0185-26982006000100002&script=sci_arttext&utm

Gimeno Sacristán, J. (2008). *Educación por competencias, ¿qué hay de nuevo?* Morata.
https://www.academia.edu/86915163/Rese%C3%B1a_de_Educaci%C3%B3n_por_competencias_Qu%C3%A9_hay_de_nuevo_de_J_Gimeno_Sacrist%C3%A1n_competencias_?utm

Guzmán Ibarra, Isabel, Marín Uribe, Rigoberto (2011). *La competencia y las competencias docentes: reflexiones sobre el concepto y la evaluación.* REIFOP, 14 (1), 151-163.
<https://www.redalyc.org/pdf/3735/373534463005.pdf> Consultada en fecha 27-02-2024

Ministerio de Educación Pública. (2016b). *Política Curricular, en el marco de la visión Educar para una nueva ciudadanía*
<https://www.mep.go.cr/sites/default/files/documentos/transf-curricular-v-academico-vf.pdf>

Ministerio de Educación Pública. (2017). *Política Educativa La persona: centro del proceso educativo y sujeto transformador de la sociedad.*
<https://www.mep.go.cr/sites/default/files/page/adjuntos/politicaeducativa.pdf>

Ministerio de Educación Pública. (2024). *Guía de Competencias Conceptos Generales y Trabajo metodológico para el curso lectivo 2024.*
https://ddc.mep.go.cr/sites/all/files/ddc_mep_go_cr/adjuntos/guia_1_para_el_desarrollo_de_competencias_orientaciones_generales_2024_0.pdf

Ministerio de Educación Pública. (2024). *Orientaciones para el diseño, rediseño y elaboración de Programas de estudio para todos los niveles, ciclos,*



modalidades o servicios y el Plan de estudio (Hellen Keller) que se brindan en el Sistema Educativo Costarricense

OCDE. (2013). *Mejores competencias, mejores empleos, mejores condiciones de vida: Un enfoque estratégico de las políticas de competencias*. OCDE. <https://doi.org/10.1787/9786070118265-es>

OCDE. (2019). *Estrategia de competencias de la OCDE 2019, Competencias para construir un futuro mejor*. https://www.oecd.org/es/publications/estrategia-de-competencias-de-la-ocde-2019_e3527cfb-es.html

Tobón, S. (2013). *Formación basada en competencias: Pensamiento complejo, diseño curricular y didáctica*. Ecoe Ediciones. https://ecoeediciones.com/wp-content/uploads/2015/08/Formacion-integral-y-competencias.pdf?utm_source



10. Referencias bibliográficas

- Aramburuzabala, J. (2013). *Ciudadanía socialmente responsable: caso Red Interquorum. Investigaciones sobre la formación de ciudadanos responsables en el contexto educativo*.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2308-01322022000200019&script=sci_arttext
- Bartolomé, M. y Cabrera, F. (2007). *Construcción de una ciudadanía intercultural y responsable. Guía para el profesorado de Secundaria*. Narcea, S. A.
- Becerra, J. (2017). *La educación para la ciudadanía: un enfoque desde la responsabilidad social*. En Investigaciones sobre educación cívica (pp. 87-95). Editorial Educativa.
- Dirección de Desarrollo Curricular. (2023). *Guía de Competencias: Competencias para la ciudadanía responsable y solidaria*. Ministerio de Educación Pública de Costa Rica.
https://ddc.mep.go.cr/sites/all/files/ddc_mep_go_cr/adjuntos/guia_competencias_i_y_ii_ciclos_2023_v2_14.02.pdf
- Educagob. (2024). *Competencia ciudadana*.
<https://educagob.educacionfpydeportes.gob.es/en/curriculo/curriculo-lomloe/menu-curriculos-basicos/ed-primaria/competencias-clave/ciudadana.html>
- García, A. (2024). *La educación como valor para la ciudadanía responsable*. Incarnate Word. Recuperado de <https://www.ciw.edu.mx/la-educacion-como-valor-para-la-ciudadania-responsable/>
- González, J., y Vargas, R. (2020). *Competencias ciudadanas en la educación costarricense: un análisis crítico*. *Revista Actualidades Investigativas en Educación*, 20(1), 45-67. Recuperado de <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/aie/article/view/36904>
- Institución Educativa Colegio San Luis Gonzaga. (2019, 26 de julio). *¿Qué es emprendimiento escolar?* <https://colzaga.edu.co/web/12124-2/>
- Justicia Alimentaria Global (2014). *Guía Didáctica para el profesorado de primaria*. Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo.



- Marín, D. (2005). *Manual sobre Educación de Derechos Humanos con Jóvenes*. Asociación Euroacción.
- O'Donnell, G. (1976). La democracia en América Latina: una perspectiva comparativa. En *Estudios sobre el desarrollo democrático* (pp. 23-45). Editorial Universitaria.
- Géminis. (2026). Ilustraciones simbólicas. [Imágenes generadas por IA]. Géminis (Nano Banana). <https://geminis.google.com/>
- Serna, A., Duarte, M., y Reyes, I. (2022). Formación para una ciudadanía responsable: opinión de un grupo de profesores sobre estrategias educativas. En *Educación para la Ciudadanía* (pp. 1-15). Universidad Autónoma de Baja California.
https://www.adeepra.org.ar/congresos/Congreso%20IBEROAMERICANO/E DUCCIUDADANIA/R0986_Serna.pdf
- Vilca, M. (2017). *Responsabilidad social y educación: un enfoque hacia la ciudadanía activa*. En *Desarrollo educativo y responsabilidad social* (pp. 23-30). Editorial Universitaria.
- Vilca, M. (2022). Ciudadanía socialmente responsable: caso Red Interquorum Junín-Perú. *Revista de Educación y Desarrollo*, 2(1), 19-30.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2308-01322022000200019&script=sci_arttext
- Ugalde, A., & Chaves, M. (2021). La mediación pedagógica en el desarrollo de competencias ciudadanas en estudiantes costarricenses. *Revista de Educación y Desarrollo*, 3(2), 12-25.
- Understood (2022). *5 maneras de ayudar a su hijo de primaria a conocerse a sí mismo*. <https://www.understood.org/es-mx/articles/5-ways-to-help-your-grade-schooler-gain-self-awareness>



11. Autoridades Nacionales

José Leonardo Sánchez Hernández

Ministra de Educación

Guiselle Alpízar Elizondo

Viceministra Académica

Karolina Artavia Mendoza

Directora de la Dirección de Desarrollo Curricular

Magda Rojas Saborío

Jefa Departamento de I y II Ciclos

Realizado por

Laura Lara Bolaños

Ruth Solano Navarro

Marjorie Valverde Rojas

Asesoras nacionales del Departamento de Primero y Segundo Ciclos

Realimentado por

Unidad de Alta Dotación, Talento y Creatividad

Departamento de Apoyos Educativos para el Estudiantado con Discapacidad

Departamento de Educación Intercultural

Revisión técnico - curricular:

Comisión técnica Dirección Desarrollo Curricular

Gina Patricia Salas Fonseca, asesora nacional especialidad Currículo

Tatiana Navarro Mata, Profesional de Servicio 2 Investigación Educativa

