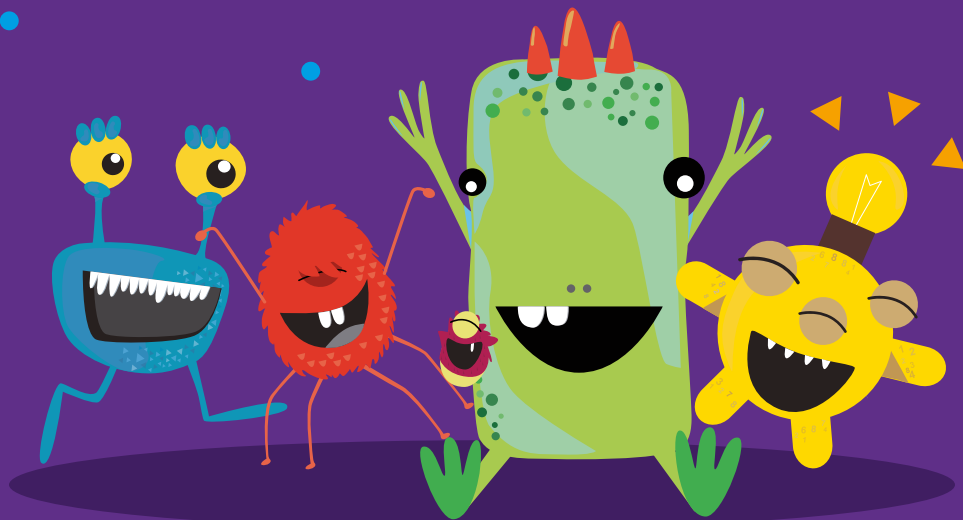


Guía educativa

Papalote Museo del Niño
Chapultepec

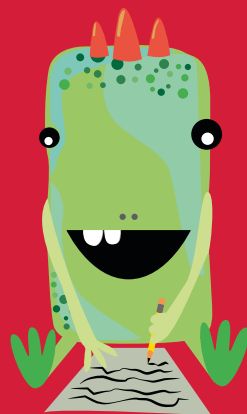




Guía educativa para docentes

Esta guía pertenece a:

De la escuela:



toco juego y @prendo

CHAPULTEPEC

Av. Constituyentes 268, Col. Daniel Garza,
CP 11830, Ciudad de México.

¡Hola, maestra! ¡Hola, maestro!



En esta guía educativa encontrarás las herramientas necesarias para planear con éxito las visitas de tus grupos al Museo.

Estamos convencidos de que tú eres una pieza clave para que las niñas y los niños que nos visitan tengan experiencias educativas, emocionantes e inspiradoras.

Hoy más que nunca, con **30 años** de historia, nos tomamos el juego muy en serio, y nos esforzamos día con día para que tus alumnas y alumnos encuentren en Papalote un destino donde

tocar, jugar y aprender.



Y podrán hacerlo a lo largo de nuestras **5 zonas temáticas**:

Mi cuerpo



México vivo



Mi ciudad



Mi hogar y mi familia



Laboratorio de ideas

En ellas, tus alumnas y alumnos conocerán lo asombroso que es el cuerpo humano, explorarán algunos ecosistemas del país, pondrán a prueba su habilidad para recorrer la ciudad, se identificarán como de un hogar y estimularán su capacidad creadora.

Queremos ser un aliado comprometido que acompañe desde temprana edad a las niñas y los niños, las madres y los padres, las familias, las maestras y los maestros en el camino del aprendizaje a través del juego.

Pandilla Papalote

Para acompañarte a ti y a tus alumnos durante su recorrido por el Museo, creamos a la **Pandilla Papalote**.



Peludín

2 años

Superpoder: risa muy contagiosa.

Pelusa

8 años

Superpoder: ser muy veloz.



Chimuelina

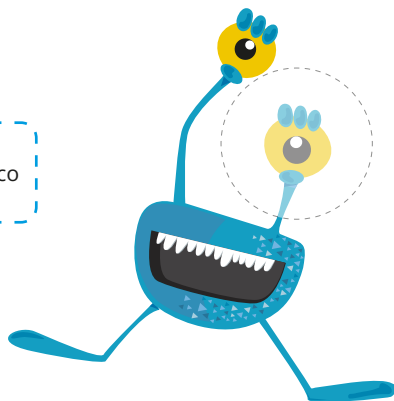
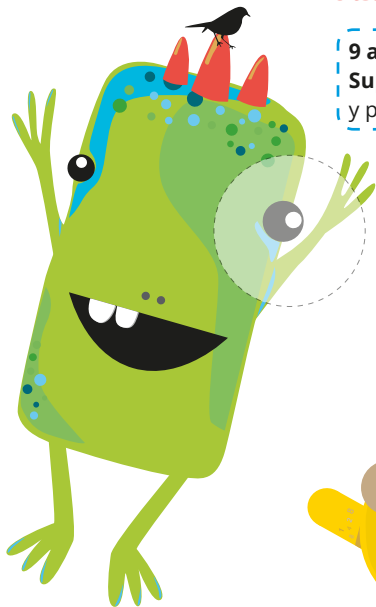
8 años

Superpoder: puede camuflarse.

Animalón

9 años

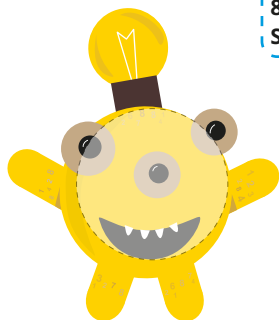
Superpoder: hablar animalteco y planteco.



Ojitos

8 años

Superpoder: observar hasta el último detalle.



Savinchi

8 años

Superpoder: crear todo lo que imagina.

Modelo Educativo Papalote

El Museo cuenta con un Modelo Educativo Papalote (MEP) que facilita el empoderamiento de las niñas y los niños para que construyan su experiencia de aprendizaje a través del juego.

Es un modelo flexible que se transforma a lo largo del tiempo de acuerdo con las tendencias educativas y aspectos culturales relevantes para la sociedad y la infancia.

Se sustenta en diversas corrientes pedagógicas, filosofías educativas y teorías del aprendizaje que se han incorporado a lo largo de los años.

Los beneficiarios de este modelo son: niñas y niños de 0 a 12 años de edad, familias, maestras y maestros y jóvenes.

El cumplimiento del MEP se evalúa constantemente a través del conocimiento de nuestras comunidades y al logro de los objetivos educativos de nuestros programas.

Papalote comparte el MEP para que se use, se viva y al mismo tiempo, multiplique su impacto entre la mayor cantidad de personas y espacios interesados.



Papalote es un museo interactivo **que toma el juego en serio**. Sabemos que, a través del juego, tus alumnos se adueñan de su aprendizaje, vinculan sus descubrimientos con el entorno, desarrollan habilidades y valores, así como ejercitan sus emociones. Además, el juego fomenta la colaboración entre pares, favoreciendo el pensamiento crítico y la creatividad.

Nuestra misión

Ofrecer a los niños y a sus familias las mejores experiencias interactivas de aprendizaje, para descubrir, imaginar, participar y convivir, utilizando el juego como principal herramienta.



Nuestros recursos

- Exhibiciones.
- Programas interpretativos.
- Exposiciones temporales.
- Cuates.
- Programa de Vinculación Museo - Escuela.
- Domodigital.

Somos un centro de libre aprendizaje, es decir, cada visitante decide qué quiere aprender, cómo quiere hacerlo y cuánto tiempo le asigna a cada exhibición. De esta manera tus alumnos tienen el control sobre la experiencia que viven en el Museo y se sienten capaces y empoderados, lo que favorece un aprendizaje significativo.

Cuando llegues al Museo, recuerda a tus alumnos las exhibiciones que deben visitar según tu Plan de trabajo y después deja que ellos decidan lo que quieren hacer. Recuerda que éste es su espacio, tu papel es facilitar su experiencia e involucrarte en las actividades que realicen.

Mapa guía

Planta baja

Planta alta



Top 10

1. Burbujas
2. Tobogán
3. Ajolotes
4. Domodigital
5. Árbol Ramón
6. Plataforma de lanzamiento
7. Monstruo come pesadillas
8. Minisúper
9. Electromódulos
- 10.

Espacios para peques

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Cuido mis dientes • Reto de colores • Saltómetro • Arenero • Bosque de las maravillas • Mini burbujas • ¿Qué estás cocinando? • Mtnicidad | <ul style="list-style-type: none"> • Minisúper Chedraui • Patio de Aventuras • El tallercito • Monstruo come pesadillas • Pequeños a bordo • Experimentos comestibles |
|--|---|



Ubícalos con este símbolo

Servicios

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> Baños Paquetería Tienda Lockers Emergencias Estacionamiento Elevador Temporales | <ul style="list-style-type: none"> Taquilla Mesa de informes Dulcería Área de alimentos Zona de lactancia Escaleras Bahía de autobuses Estacionamiento de carritos |
|--|--|



¡Un programa para ti!

ABC Papalote es un programa educativo que te ofrece experiencias digitales y presenciales basadas en el **juego** para que lo identifiques como una valiosa herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje y para apoyarte en la **planeación de tus visitas** al Museo con tus grupos escolares.

Objetivos del programa

- Dar a conocer la propuesta educativa del Museo, reconociendo que Papalote es un aliado de tus clases en el proceso de enseñanza – aprendizaje.
- Posicionar al Museo como un espacio de libre aprendizaje en el que cada visitante se empodera de su propio aprendizaje decidiendo qué aprender, cómo hacerlo y cuánto tiempo le asigna a cada exhibición.
- Brindar las herramientas presenciales y digitales que te acompañen en el proceso de planeación de tus visitas al Museo en tres momentos: antes, durante y después.
- Impulsar el uso del juego como herramienta de enseñanza-aprendizaje durante tus clases.
- Crear una comunidad de Maestros Papalote que reciba, diseñe, comparta y evalúe contenidos, programas, ideas y herramientas del Museo, en una red de apoyo entre colegas soportada por el Museo.

Enfoque educativo del programa:



En **ABC Papalote** encontrarás:

- Vinculación curricular SEP – Papalote de nuestras exhibiciones.
- Plan de trabajo para las visitas escolares al Museo.
- Recursos educativos para el aula.
- Eventos especiales para ti y tu familia.
- Previsitas en el Museo.
- Artículos de interés.
- Charlas, talleres y conferencias.



Conoce más de este programa en:
<https://www.papalote.org.mx/programas/papalote-abc/>

Actividades ABC Papalote

Recursos educativos en línea:

Descubre todas las actividades, artículos, infografías, recomendaciones, videos y Unidades Didácticas que te proponemos para que realices con tus alumnos en clase.

Ingresa a Papalote en Casa <https://papalote.org.mx/programas/papalote-abc/> Sección **PARA MAESTROS**

Mantente pendiente de tu correo electrónico, ya que bimestralmente te llegará el **Boletín ABC Papalote** con información puntual sobre temáticas específicas que te ayudarán durante todo el ciclo escolar como: habilidades socioemocionales, bienestar integral y juego. Además de recibir el calendario bimestral con retos, frases y días festivos.

Recuerda seguirnos en las redes sociales para conocer todas las actividades para docentes que tenemos.



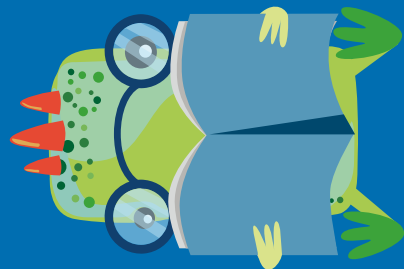
Actividades presenciales

Participa en nuestras **Previsitas** para vivir la **experiencia Papalote** y conocer la manera de vincular tu práctica educativa con las exhibiciones del Museo de acuerdo con los Planes y Programas de Estudio de la SEP.

Asiste a nuestros eventos especiales, **Festival del Maestro** y **Día Papalote**, para reunirte con otros colegas de distintas escuelas y ciudades de la República Mexicana para conocer sobre las diferentes tendencias educativas de la mano de expertos invitados.

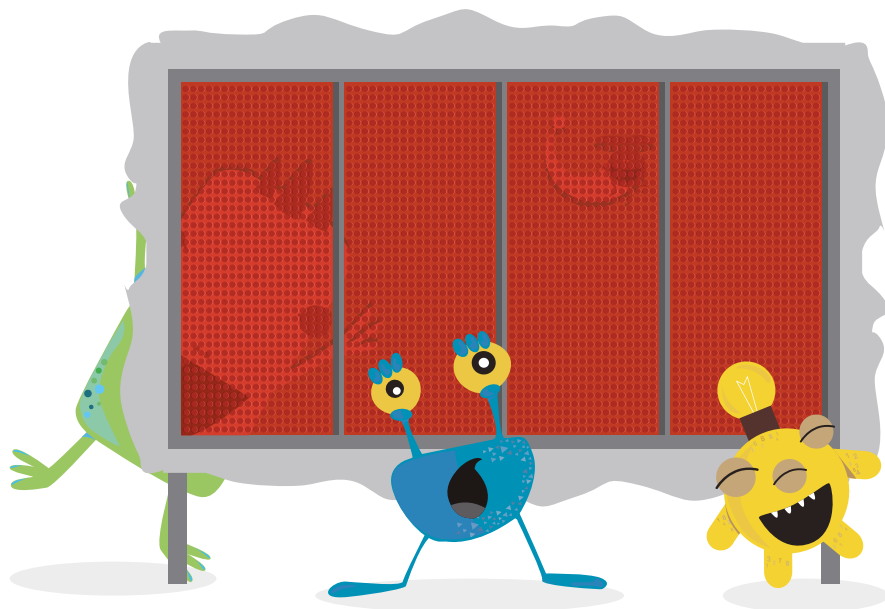
Previsitas al Museo

La Previsita es un espacio de reunión creado para ti, en el que podrás convivir con maestras y maestros.



Para planear una visita exitosa, necesitas interactuar con las exhibiciones, conocer su contenido y saber cómo puedes aprovecharlas con tus alumnos durante la visita al Museo. La finalidad de la Previsita es:

- Mostrarte las exhibiciones y los recursos educativos del Museo antes de hacer la visita con tu grupo escolar.
- Conocer la manera de vincular la visita del Museo con tu plan de trabajo.
- Ofrecerte algunas sugerencias para que aproveches al máximo tu visita a Papalote.



Para poder agendar una Previsita toma en cuenta lo siguiente:

- Elige la fecha de Previsita que sea más cercana a tu fecha programada para acudir con tu grupo al Museo.
- Regístrate con anticipación a alguno de los dos canales:
 - Llámanos a la **línea Papalote: 55 5237-1700. Opción 3.**
 - Escribenos al correo: **grupos@papalote.org.mx**
- El día de la Previsita, trae tu confirmación impresa o en tu celular para que puedas ingresar al Museo.
- Acude con ropa cómoda, ya que los juegos no faltarán.
- Llega puntual al registro, ya que nos reservamos el derecho de admisión posterior a la hora de ingreso acordada y no se te permitirá participar en la Previsita.
- Te pueden acompañar **un máximo de 2 personas.** Toma en cuenta que tus acompañantes no pueden ingresar contigo a algunas actividades de la Previsita por ser exclusivas para docentes, por lo que si traes a un menor de edad, debe venir acompañado de un adulto responsable para su cuidado.



Recuerda que en la Previsita podrás conocer el Museo, las exhibiciones y la oferta educativa en general. Te ayudaremos a aclarar tus dudas para que puedas organizar la visita de tus grupos escolares al Museo de la mejor manera.

Para conocer las fechas de las Previsitas de este ciclo escolar, visita el siguiente sitio:
<https://www.papalote.org.mx/programas/papalote-abc/>

Formato de trabajo para la Previsita

Grado escolar que impartes: Número de alumnos que tienes:

Sobre la exhibición

Nombre de la exhibición:

.....

Temáticas que aborda:

.....

Asignaturas con las que se relaciona:

.....

Sobre el juego:

¿A qué jugaste?:

.....

¿Qué habilidades, actitudes o valores pueden desarrollar tus alumnos?

.....

¿Qué otros juegos parecidos puedes planear en clase para tus alumnos?

.....



Encuesta

Fecha: _____

Queremos saber tu opinión. Con el propósito de medir y mejorar tu experiencia en **Papalote**, te pedimos completar la siguiente encuesta:

1. Nombre de tu escuela:

2. Tipo de institución:

Marca con una "X" () **Escuela pública** () **Escuela privada**

3. Última vez que visitaste Papalote:

4. Califica los aspectos de acuerdo con la siguiente escala:

En caso de no haber estado en contacto con el servicio o personal que se menciona, marca no aplica (N/A).

Marca sólo una opción

	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo	N/A
El ejecutivo de ventas te brindó una buena atención antes de la Previsita.					
La información acerca del Museo antes de tu Previsita fue completa y oportuna.					
El proceso de registro para asistir a la Previsita fue ágil y adecuado.					
La fecha y el horario en que acudes a la Previsita te parecen adecuados.					
La charla recibida durante la Previsita te proporcionó información útil e interesante sobre ABC Papalote .					
La actividad realizada durante la Previsita te permitió conocer el Museo.					
Los contenidos que ofrece Papalote son compatibles con los Planes y Programas de Estudio de la SEP.					
La Previsita te brindó información y herramientas oportunas para considerar el juego dentro de tu práctica educativa.					

5. ¿Qué te pareció este ejemplar de Guía educativa para maestras y maestros?

.....

.....

6. Prefieres recibir esta Guía educativa: (Marca con una X solo 1 opción)

Impresa en la Previsita..... o Por correo electrónico

7. Si tienes algún comentario o sugerencia respecto al servicio de reservaciones o de la Previsita, por favor, anótalo aquí:

.....

.....

.....

.....

.....

8. ¿Consideras traer a tu grupo escolar al Museo? Marca con una "X".

Sí No Ya tengo reservación para el día:

¡Gracias
por tus respuestas!



Decálogo Papalote

¡Encuentra las estampas en la última página de esta guía y pégalas en donde corresponde para completar el Decálogo!

Un maestro y una maestra Papalote siempre:



01

Utiliza el juego como herramienta de enseñanza – aprendizaje.



02

Aprovecha los recursos con los que cuenta para sus clases.



03

Diversifica con creatividad sus clases.



04

Disfruta y se divierte cada día.



05

Trabaja en equipo, pide y acepta ayuda de los demás.



06

Reconoce las emociones de sus alumnos y les ayuda a gestionarlas.



07

Identifica sus fortalezas, las pone al servicio de los demás y hace uso de ellas para resolver conflictos.



08

Conoce a su comunidad escolar: alumnos, cuidadores y colegas.



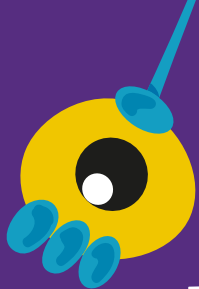
09

Es valiente, acepta el cambio y aprende de sus errores.

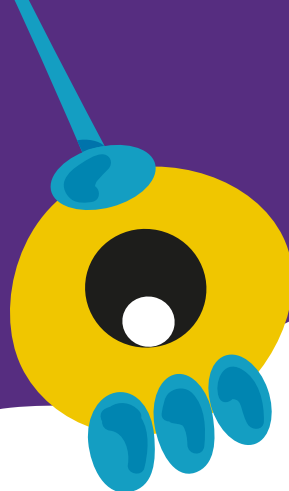


10

Recuerda el propósito que le impulsó a tener su vocación.



Planea tu visita



Para que tu **experiencia Papalote** sea todo un éxito, sigue las recomendaciones antes, durante y después de tu visita:

Para reservar

Puedes hacerlo por los siguientes canales:

- Por teléfono a la **Línea Papalote: 55 5237-1700, opción 3**
- Por correo electrónico escribiéndonos a:
grupos@papalote.org.mx
- Por Internet ingresando a:
<https://visitas-escolares.papalote.org.mx/registro-de-grupos>

Por favor, ten a la mano los siguientes datos:

- ☐ Número Clave de tu Centro de Trabajo (CCT).
- ☐ Correo electrónico.
- ☐ Número de celular.
- ☐ Nombre del responsable de tu visita.
- ☐ Número aproximado de niños y adultos que asistirán.
- ☐ Paquete que deseas adquirir.
- ☐ Hora de acceso y hora de salida programadas.

Importante:

Por seguridad, recuerda considerar a un acompañante adulto por cada 20 niños.

Antes de tu visita

Asiste a una Previsita para maestros para conocer el Museo y vincular nuestras actividades con tu plan de trabajo.

Diseña tu *plan de trabajo para la visita escolar* en línea:

1. Ingresa al sitio **<https://maestros.papalote.org.mx/PlaneaVisita>**
2. Ingresa el código que te brindaron en tu reservación grupal, si no lo recuerdas contacta a tu ejecutivo de ventas. Si no tienes código, da clic al botón **Continuar sin código**.
3. Selecciona el nivel educativo y grado escolar que impartes. Después elige las asignaturas que desees favorecer, desarrollar o reforzar durante tu visita.
4. De las exhibiciones que te ofrece el sitio, elige las 2 que más se vinculan con tu Plan de estudios.
5. Descarga, por cada exhibición, las actividades antes y después de la visita para que las realices con tus alumnos.
6. ¡Listo! Revisa tus descargas y completa los campos que faltan con la información de tu escuela.

Nivel educativo:

Preescolar Primaria

Grado escolar:

1° 2° 3° 4° 5° 6°

Asignaturas:

La Entidad Donde Vivo

Ciencias Naturales

Matemáticas

Referencia punto 3

Ayuda al ajolote



Ayuda al ajolote
México vivo

Objetivos:

Que los niños

Identifiquen 4 problemáticas que ponen en riesgo la existencia de los ajolotes en su hábitat natural.

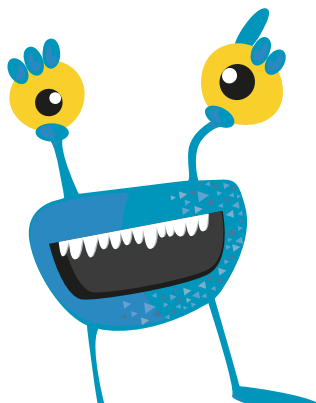
Referencia punto 4

Durante tu visita

- Trae tu guía educativa para recordar las exhibiciones que seleccionaste y hacer anotaciones.
- Da prioridad a las exhibiciones que seleccionaste, **puedes pedir ayuda a los Cuates para que te indiquen en dónde se encuentran tus actividades**, así el resto del tiempo lo podrás dedicar a realizar un recorrido libre con tu grupo escolar.
- Juega con tus alumnos en las exhibiciones, comparte experiencias y date la oportunidad de aprender de ellos.

Después de tu visita

- La visita no termina al salir del Museo, realiza las actividades que te propusimos en la sección **Planea tu visita** del sitio web de **ABC Papalote**.
- Consulta las **Unidades Didácticas** Papalote que han creado maestras y maestros como tú, egresados del taller Creativos: <https://www.papalote.org.mx/actividades/para-maestros/>
- Amplía la experiencia Papalote en tu salón de clases, recrea algunos escenarios de las exhibiciones que más les gustaron y juega con tus alumnos para saber qué fue lo más significativo de la visita.
- Recuerda implementar siempre el **Decálogo Papalote**.
- Sube una foto de tu visita escolar a tu red social favorita y etiquétanos junto con el #ABCPapalote para que te demos like.



¡Comparte con nosotros tu plan de trabajo!
maestros.papalote@papalote.org.mx



Indispensable para tu visita

¡Que no se te pase!

Antes de tu visita

- El lunch se recibirá únicamente si está guardado en bolsas de plástico o cajas de cartón. No se reciben loncheras o mochilas ya que limitan el espacio en nuestra paquetería. Recuerda guardar los lunch del grupo en una caja que describa el grado, grupo y nombre de la escuela.
- Cada alumno deberá tener identificado su lunch con:
nombre completo, nombre de la escuela, grado y grupo.
- Traer únicamente lo esencial para el lunch y así evitar desperdicio de alimentos. Evitar alimentos que se puedan derramar o descomponer.
- Recuerda que cada grupo debe tener al menos **1 responsable** que en todo momento debe de estar con los niños. En las exhibiciones no ingresan solos, así que un responsable **por cada 20 alumnos** es lo ideal.
- El mismo día de tu visita no hay cambios ni devoluciones.
- Si tienen función de **domodigital** en horarios matutinos procure llegar al Museo al menos 10 minutos antes del acceso a su función, ya que no habrá reprogramaciones si llegan tarde.

Respecto a la comida

- No se puede ingresar al Museo con alimentos ni bebidas. Únicamente con agua simple.
- Un anfitrión te apoyará reuniendo tus alimentos y te indicará donde resguardarlos, podrán disponer de ellos sólo en el horario acordado.
- El servicio de paquetería no tiene costo. Solo se resguardan alimentos (*no objetos de valor o personales*).
- Una vez resguardado todo en paquetería ya no se podrá disponer de ello hasta la hora indicada de lunch.



Al llegar al Museo

- El responsable de la escuela tiene que llegar en el primer camión o vagoneta, ya que necesita ponerse en contacto con el **jefe de recepción**, el cual lo estará esperando en la entrada del acceso de grupos y así se agilizará el ingreso. El anfitrión le solicitará algunos datos importantes de su logística.
- En caso de traer lunch es importante que estén preparados para entregarlo a los anfitriones (únicamente resguardarán alimentos).
- Lleva a tus grupos al área de conteo para que anfitrión pueda contar a cada uno de los visitantes (*Alumnos, Docentes y Padres de Familia por igual*).
- Se les colocará un brazalete a todos aquellos que sean mayores de 18 años.
- Tu escuela se dirigirá a las instalaciones del Museo mientras el anfitrión que realizó el conteo le otorgará al responsable un **Formato de Conteo** que será entregado en las taquillas de grupos para realizar el pago.

En la taquilla

- Una vez terminado el conteo, te otorgarán un formato que deberás entregar en las taquillas de grupos para que se te realicen las modificaciones necesarias a tu reservación y puedas pagar la cantidad exacta de personas que ingresan al Museo.
- Se te proporcionará un ticket de compra, el cual, contiene el número total de personas, funciones de domodigital (si cuentan con ellas) y la cantidad de personas que ingresan por función.

En el Museo

- La visita no es guiada, sin embargo, se pueden apoyar con los "Cuates" que se encuentran en cada exhibición.
- Los docentes o padres de familia tendrán que estar con los niños en todo momento de lo contrario no podrán disfrutar de las exhibiciones.
- Si tienen algún inconveniente durante su visita, no dude en acercarse con algún anfitrión y preguntar por su jefe de recepción.
- Evitemos accidentes. Se les solicita estar con los alumnos en todo momento para evitar que corran y que estén solos dentro de las instalaciones.



Dudas y aclaraciones:
Línea Papalote 55 5237 – 1700 Opción 3.



Educación Preescolar

En Papalote contamos con exhibiciones para pequeños de **2 a 5 años** de edad. Estas exhibiciones están creadas para favorecer a través del juego, la convivencia y el desarrollo integral de tus alumnos.
¡Jueguen y disfruten este día juntos!

En las exhibiciones dedicadas a preescolar tus alumnos desarrollan diferentes habilidades y actitudes:

- Sentirse empoderados y alentados a cumplir sus sueños.
- Estimular su percepción auditiva, táctil y visual, su coordinación motriz gruesa y su esquema corporal.
- Desarrollar su autonomía.
- Experimentar el juego simbólico.
- Practicar el respeto de turnos y el seguimiento de órdenes.
- Fortalecer la convivencia con sus compañeros.
- Desarrollar su imaginación.
- Resolver problemas.
- Practicar el pensamiento independiente y la perseverancia.
- Expresar sus ideas y sentimientos.



Zonas temáticas



Mi cuerpo

Al llegar a esta zona podrán ver un gran cráneo y retar a sus sentidos para descubrir el mundo que los rodea. Además, conocerán la manera adecuada de lavarse los dientes.

México vivo

Esta zona cuenta con espacios cerrados y al aire libre, en donde tus alumnos tendrán oportunidades únicas para explorar su entorno, descubrir las maravillas de la naturaleza, potenciar sus sentidos y aprender sobre diferentes animales y plantas.





Mi hogar y mi familia

Al entrar a esta zona se sentirán como en casa, jugarán a preparar un delicioso platillo, observarán retratos de diferentes familias y las compararán con la suya.

Mi ciudad

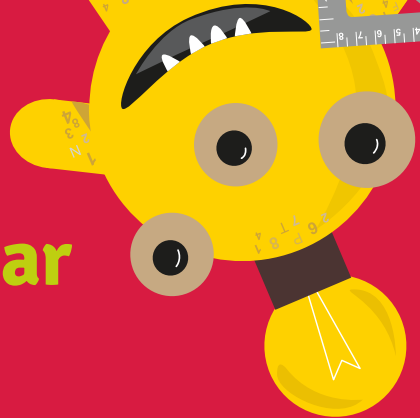
En esta zona se convertirán en bomberos, jugarán con agua y tratarán de encontrar la salida de un gran laberinto.



Laboratorio de ideas

Este espacio es una gran oportunidad para que juntos desarrollen la creatividad, resuelvan problemas, sean tolerantes a la frustración, trabajen en equipo y se comuniquen mejor. Aquí podrán usar diferentes herramientas, jugar a combinar colores, construir grandes cosas con diferentes materiales y hacer que un tren se mueva.

Educación Preescolar



Zona

Mi cuerpo.

Mensaje

“Mi cuerpo es un conjunto de órganos que trabajan juntos y necesito cuidarlos”.

Campo Formativo / Área	Eje / Dimensión	Exhibiciones y temáticas generales
Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social.	Mundo natural.	<i>Cuido mis dientes:</i> • Higiene bucal. • Dentadura. • Cepillado.
Educación Física.	Competencia Motriz.	<i>Reto de colores:</i> • Destrezas motrices.

Te invitamos a realizar la actividad *Cerebro en construcción*, para conocer la velocidad del desarrollo cerebral en los primeros años de vida e identifiques algunas maneras de estimular el cerebro de tus alumnos.

Zona

México vivo.

Mensaje

“México tiene una gran variedad de ecosistemas que debemos conocer y cuidar”.

Campo Formativo / Áreas	Ejes / Dimensiones	Exhibiciones y temáticas generales
Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social.	Mundo Natural.	Bosque de las maravillas: - Plantas y animales. - Nociones matemáticas. - Desarrollo de motricidad.
Educación Física.	Competencia Motriz.	Arenero: Destrezas motrices.
Pensamiento Matemático.	Forma, Espacio y Medida.	Mini burbujas: Figuras geométricas.

Zona

Mi hogar y mi familia.

Mensaje

“Mi hogar se construye con las experiencias que vivo en familia”.

Campo Formativo / Áreas	Ejes / Dimensiones	Exhibiciones y temáticas generales
Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social.	Mundo Natural.	¿Qué estás cocinando? - Alimentación. - Juego simbólico. Construye tu casa - Vida cotidiana.
Pensamiento Matemático.	Número, Álgebra y Variación.	¿Qué estás cocinando? Comparación, igualación y clasificación de colecciones.

Encuentra la vinculación curricular adecuada para tu grupo en nuestro sitio web:

<https://maestros.papalote.org.mx/PlaneaVisita>

Zona Mi ciudad.

Mensaje

"Vivo en una gran ciudad que disfruto y puedo mejorar con los demás".

Campo Formativo / Áreas	Ejes / Dimensiones	Exhibiciones y temáticas generales
Educación Socioemocional. Pensamiento Matemático.	Colaboración. Autonomía. Forma, Espacio y Medida.	Minisúper Chedraui: • Vida cotidiana. • Comparación y clasificación.
Pensamiento Matemático.	Forma, Espacio y Medida.	Miniciudad: • Construcción. • Figuras geométricas.
Educación Física.	Competencia Motriz.	Patio de aventuras: • Motricidad gruesa. • Vida cotidiana. • Bomberos.
Educación Socioemocional.	Colaboración. Autonomía.	

Zona Laboratorio de ideas.

Mensaje

"Nuestra capacidad creativa nos hace únicos y nos ayuda a resolver problemas".

Campo Formativo / Áreas	Ejes / Dimensiones	Exhibiciones y temáticas generales
Pensamiento Matemático.	Forma, Espacio y Medida. Análisis de datos.	Experimentos comestibles: • Secuencias. • Comparación y clasificación. Pequeños a bordo: • Comparación. • Enfoque STEAM.
Artes.	Expresión.	El tallerito: • Creatividad. • Colores. • Texturas. • Herramientas. • Enfoque STEAM. • Movimiento Maker.
Educación Socioemocional.	Autoconocimiento.	Monstruo come pesadillas: • Emociones básicas.

Encuentra la vinculación curricular adecuada para tu grupo en nuestro sitio web:
<https://maestros.papalote.org.mx/PlaneaVisita>

Educación Primaria

Para que sepas qué hacer y qué ver con tus alumnos, a continuación te platicaremos sobre cada una de las nuevas zonas temáticas del Museo. También te sugeriremos exhibiciones y te presentaremos la vinculación curricular general de la zona para que cuando planees tu visita sepas a dónde dirigirte.



No olvides visitar el sitio
<https://papalote.org.mx/programas/papalote-abc/>
para generar tu plan de trabajo.

Zonas temáticas

Mi cuerpo

En esta zona conocerán los sistemas que mantienen vivo nuestro cuerpo, experimentarán estar dentro de un quirófano para hacer un diagnóstico, retarán a sus sentidos para descubrir el mundo que los rodea y conocerán la manera adecuada de alimentarse.



México vivo

Aquí observarán de cerca los ajolotes de Xochimilco, recorrerán un gran árbol para saber por qué las selvas son fuente de vida. Afuera, podrán conectar con la naturaleza y hacer burbujas gigantes.



Mi hogar y mi familia

En esta zona vivirán experiencias para conversar sobre sus familias, ponerse ropa de la época de sus abuelos o tatarabuelos para viajar en el tiempo e imaginar cómo era la vida en otros tiempos.

Mi ciudad

Aquí conocerán la Ciudad de México desde las alturas como nunca lo han hecho, jugarán a comprar adentro de un minisúper, realizarán experimentos de ciencia, recorrerán un laberinto y se convertirán en mejores ciudadanos.



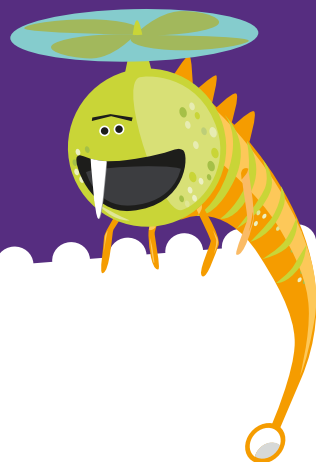
Laboratorio de ideas

Todas las experiencias de esta zona los llevarán a imaginar, pensar, crear y compartir ideas. No olviden celebrar sus logros y compartir sus ideas con los demás niños y niñas de la zona.



Vinculación Curricular SEP–Papalote

Educación Primaria



Zona
Mi cuerpo.

Mensaje

“Mi cuerpo es un conjunto de órganos que trabajan juntos y necesito cuidarlos”.

Asignaturas	Exhibiciones	Temáticas generales
Conocimiento del Medio.	<i>Parecidos pero diferentes.</i>	• Genética.
Ciencias Naturales y Tecnología.	<i>Mis sentidos.</i>	• Vista, oído, gusto, tacto y olfato.
	<i>Examina al paciente.</i>	• Diagnóstico clínico.
	<i>El universo dentro de mí.</i>	• Sistemas del cuerpo humano.
	<i>Elige y actíivate.</i>	• Alimentación balanceada.
	<i>Cuido mis dientes.</i>	• Higiene bucal.
Educación Física.	<i>Saltómetro.</i>	• Actividad física.

Zona
México vivo.

Mensaje

“México tiene una gran variedad de ecosistemas que debemos conocer y cuidar”.

Asignaturas	Exhibiciones	Temáticas generales
Conocimiento del Medio.	<i>Chinampa.</i>	• Chinampa.
	<i>La casa del jardinero.</i>	• Lombrices.
	<i>El huerto.</i>	• Cultivo en casa.
Ciencias Naturales y Tecnología.	<i>Ayuda al ajolote.</i>	• Contaminación.
	<i>Encuentra el equilibrio.</i>	• Desarrollo sostenible.
	<i>Árbol Ramón.</i>	• Selva húmeda.
	<i>Conoce a mis vecinos.</i>	• Biodiversidad.
	<i>El monstruo del agua.</i>	• Ajolote.
Geografía.	<i>Carrera de tortugas.</i>	• Conservación de la biodiversidad.
	<i>Regalos de la naturaleza.</i>	
	<i>De regreso a casa.</i>	

Ingresa a nuestro sitio web y encuentra la vinculación curricular completa y adecuada para ti y tu grupo, de acuerdo a las asignaturas y aprendizajes esperados que quieras favorecer en el Museo.

<https://maestros.papalote.org.mx/PlaneaVisita>

Zona

Mi hogar y mi familia.

Mensaje

“Mi hogar se construye con las experiencias que vivo en familia”.

Asignaturas	Exhibiciones	Temáticas generales
Formación Cívica y Ética.	<i>¿A quién me parezco?</i>	• Identidad.
	<i>¿Quién vive aquí?</i>	• Tradición.
	<i>Pared de clavos.</i>	• Familia.
Ciencias Naturales y Tecnología.	<i>¡Qué buen plan!</i>	• Nutrición.
	<i>¿Te lo comerías?</i>	• Caducidad.
Español.	<i>Cuenta tu historia.</i>	• Relato.
Pensamiento Matemático.	<i>Construye tu casa.</i>	• Ubicación espacial.
Historia.	<i>¿Qué me pongo?</i>	• Recuerdos.
Educación Socioemocional.	<i>Atrévete a contestar.</i>	• Confianza.
	<i>¿Qué pasaría si...?</i>	• Diálogo.
	<i>Cama de clavos.</i>	• Seguridad.

Zona
Mi ciudad.

Mensaje

“Vivo en una gran ciudad que disfruto y puedo mejorar con los demás”.

Asignaturas	Exhibiciones	Temáticas generales
Conocimiento del Medio.	<i>Máquina de energía.</i>	• Fuentes de energía.
	<i>Máquina del tiempo.</i>	• Historia de la Ciudad de México.
Ciencias Naturales y Tecnología.	<i>Baylab.</i>	• Condensación.
	<i>Laberinto.</i>	• Convivencia.
	<i>Uno menos en la calle.</i>	
	<i>Minisúper Chedraui.</i>	• Supermercado.
Geografía.	<i>Haz nuevos amigos.</i>	• Interculturalidad.
	<i>Reinventa tu ciudad.</i>	• Derecho a la ciudad.
Pensamiento Matemático.	<i>Cómo nos movemos.</i>	• Datos estadísticos.

Zona
Laboratorio de ideas.

Mensaje

“Nuestra capacidad creativa nos hace únicos y nos ayuda a resolver problemas”.

Asignaturas	Exhibiciones	Temáticas generales
Artes.	<i>Estación de animación.</i>	• Animación.
	<i>RRRe-invéntalo.</i>	• Creatividad.
	<i>Estación de herramientas.</i>	
	<i>Libreta simétrica.</i>	
	<i>Escultura digital.</i>	• Arte digital.
	<i>Plataforma de lanzamiento.</i>	• Ensayo y error.
	<i>OVNIS.</i>	
Educación Socioemocional.	<i>Estudio Robot.</i>	
	<i>Hazlo simple.</i>	• Causa y efecto.
	<i>Muro de pruebas.</i>	
	<i>Máquina de energía.</i>	
	<i>Bombón en las alturas.</i>	
	<i>Catapultas.</i>	
Ciencias Naturales y Tecnología.	<i>RRRe-invéntalo.</i>	• Reducir, reutilizar y reciclar.
	<i>Experimentos comestibles.</i>	• Cambios de estados de la materia.

Educación especial

¡En Papalote todos jugamos! A continuación te sugerimos algunas exhibiciones que puedes disfrutar con tus alumnos con discapacidad.



Discapacidad auditiva

*Monstruo come pesadillas.
¿Qué pasaría si...?
Mis sentidos.
Haz nuevos amigos.
Burbujas.*

Discapacidad visual

*Mis sentidos.
El huerto.
Cuenta tu historia.
Cama de clavos.
Pared de clavos.
Reinventa tu ciudad.*

Discapacidad motriz

*¿Qué pasaría si...?
Máquina del tiempo.
Minisúper Chedraui.
Burbujas.
Mis sentidos.
Examina al paciente.*

Discapacidad intelectual

*Máquina de energía.
Burbujas.
Plataforma de lanzamiento.
¿Qué vamos a comer?*

TEA y otras condiciones

*Mis sentidos.
Cuido mis dientes.
El monstruo del agua.
Máquina de energía.
Reinventa tu ciudad.
Patio de aventuras.
Muro de pruebas.
Plataforma de lanzamiento.*

Clasificación tomada de: Comisión de Política Gubernamental en Materia de Derechos Humanos. Glosario de términos sobre discapacidad. México. Recuperado de https://www.educacionespecial.sep.gob.mx/2016/pdf/discapacidad/Documentos/Atencion_educativa/Generales/1glosario_discapacidad.pdf

Plan de trabajo

I. Datos generales de la escuela

Nombre de la escuela: _____

Ubicación de la escuela: _____

Ubicación: Av. Constituyentes 268, Col. Daniel Garza, Del. Miguel Hidalgo, 2da Sección del Bosque de Chapultepec, Ciudad de México.

Fecha de la visita a Papalote: _____ Horario de la visita: _____

Objetivo de la visita escolar a Papalote: _____

Grado escolar: _____ Grupo: _____

II. Vinculación curricular SEP - Papalote

Nombre de la exhibición seleccionada 1	Nombre de la exhibición seleccionada 2
Asignatura/Campo _____	Asignatura/Campo _____
Componente curricular _____	Componente curricular _____
Ámbito/Eje/Dimensión _____	Ámbito/Eje/Dimensión _____
Tema/Práctica social _____	Tema/Práctica social _____
Aprendizajes esperados _____	Aprendizajes esperados _____
Fortaleza Papalote _____	Fortaleza Papalote _____

(Encuentra la vinculación adecuada para tu grupo escolar en: <https://maestros.papalote.org.mx/PlaneaVisita>)

III. Recursos educativos para la visita a Papalote

ANTES DE LA VISITA	
EXHIBICIÓN 1 Actividades del docente	EXHIBICIÓN 2 Actividades del docente
Metas	Metas

(Encuentra la vinculación adecuada para tu grupo escolar en: <https://maestros.papalote.org.mx/PlaneaVisita>)

DURANTE LA VISITA

EXHIBICIÓN 1 y 2

Actividades del maestro

1. Crear expectativas con el grupo sobre las actividades que van a realizar en Papalote.
2. Participar con mis alumnos en todas las actividades del Museo.
3. Ayudar y guiar a mis alumnos para lograr los aprendizajes esperados que programé.
4. Reforzar sus logros durante la visita.

(Puedes agregar actividades en este espacio).

Metas

Que los alumnos:

- Participen en las exhibiciones seleccionadas para favorecer los aprendizajes esperados, desarrollar habilidades y relacionar los contenidos del salón de clases con las dinámicas de Papalote.

III. Recursos educativos para la visita a Papalote

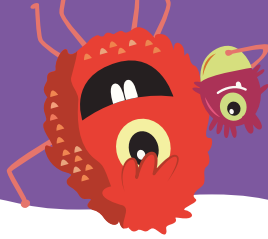
DESPUÉS DE LA VISITA

EXHIBICIÓN 1 Actividades del docente	EXHIBICIÓN 2 Actividades del docente
Metas	Metas

(Encuentra la vinculación adecuada para tu grupo escolar en: <https://maestros.papalote.org.mx/PlaneaVisita>)

IV. Técnicas e instrumentos de evaluación

De acuerdo con las actividades que ya seleccionaste, planea y diseña técnicas e instrumentos de evaluación que tomen en cuenta el desempeño de tus alumnos en este momento del ciclo escolar y no olvides que la receta secreta para evaluar debe incluir: memoria, experiencia y emociones.



Calendario

escolar 2023 /2024

AGOSTO

D	L	M	M	J	V	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

SEPTIEMBRE

D	L	M	M	J	V	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

OCTUBRE

D	L	M	M	J	V	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

NOVIEMBRE

D	L	M	M	J	V	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

DICIEMBRE

D	L	M	M	J	V	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

ENERO

D	L	M	M	J	V	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

FEBRERO

D	L	M	M	J	V	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

MARZO

D	L	M	M	J	V	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

ABRIL

D	L	M	M	J	V	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

MAYO

D	L	M	M	J	V	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

JUNIO

D	L	M	M	J	V	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

JULIO

D	L	M	M	J	V	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

¡Personaliza el calendario como más te guste!

- ☐ Inicio de cursos
- ☐ Fin de cursos
- ☐ Suspensión de labores docentes
- ☐ Receso de clases
- ☐ Capacitación sobre la Nueva Escuela Mexicana
- ☐ Consejo Técnico Escolar
- ☐ Vacaciones
- ☐ Periodo para la entrega de boletas de evaluación a las madres y padres de familia o tutores
- ☐ Administración de inscripciones
- ☐ Periodo de preinscripción preescolar, primer grado de primaria, primer grado de secundaria para el Ciclo Escolar 2023 - 2024
- ☐ Descarga administrativa fin de ciclo

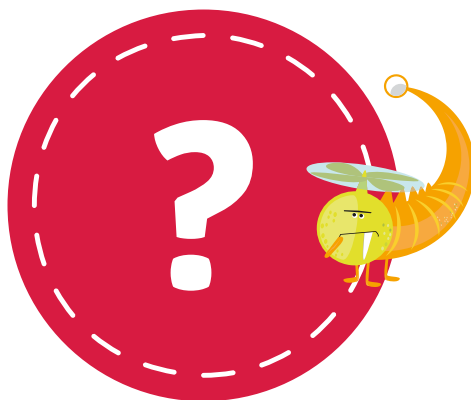
Descuentos exclusivos el día de la previsita



10%

20%

30%



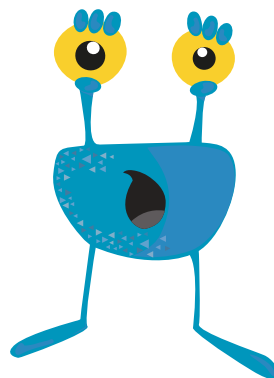
60%

40%

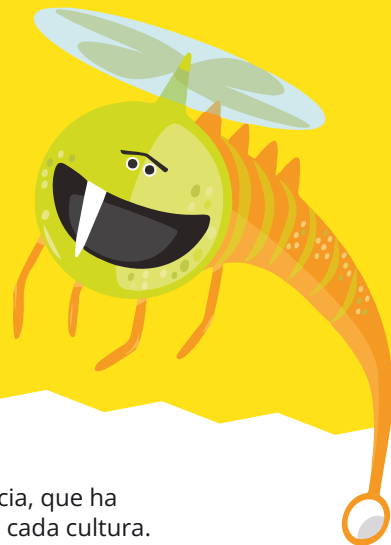
50%

Al término de la actividad de la Previsita pregunta a tu Ejecutivo de Ventas la manera de obtener algún premio.

¡Gracias por tu asistencia a la Previsita!



¡Juega más con tus alumnos!



Jugar es una actividad tan antigua como nuestra existencia, que ha cambiado con el tiempo y que es diferente de acuerdo a cada cultura. El fundador del *Instituto Nacional del Juego* en California, Dr. Stuart Brown, define al juego como “cualquier cosa que se haga de manera espontánea como un fin en sí mismo[...]aparece sin propósito aparente, produce gozo y alegría.”.

Tú puedes conocer las bondades que tiene el juego para el desarrollo de aprendizajes en tus alumnos, de esta forma tu práctica docente será más sencilla y divertida, teniendo objetivos claros con actividades que relacionen varias dimensiones: social, emocional, física y cognitiva.

El juego tiene un impacto directo en el desarrollo de tus alumnos:

- Despierta emociones que se unen con el aprendizaje, haciendo que éste suceda de manera natural y divertida.
- Genera una combinación de factores socioemocionales que resultan en nuevos comportamientos para la vida cotidiana.
- Aprenden a compartir, respetar turnos, trabajar en equipo y defender sus derechos.
- Las habilidades que se experimentan establecen el marco idóneo para el aprendizaje y éxito futuro de tus alumnos.

Busca cada día un momento para jugar en el salón de clases con tus alumnos, genera secuencias didácticas en las que el juego sea uno de los protagonistas, relaciona los contenidos de las asignaturas con alguna actividad lúdica, divertida y significativa.

Te compartimos los 3 puntos más importantes que debes tener en cuenta al utilizar el juego en el salón de clases:

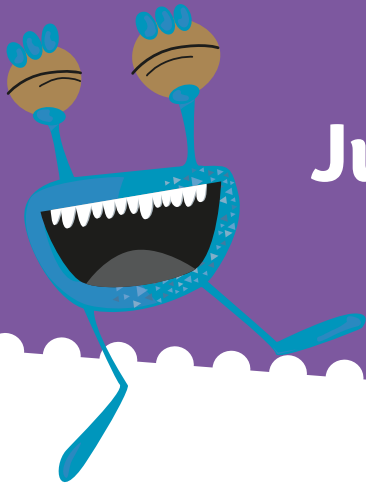
- Que sea divertido, espontáneo y participativo.
- Que esté motivado de manera intrínseca.
- Que esté orientado a la consecución de los objetivos propuestos.

Recuerda que el juego se traduce en aprendizaje, el juego es divertido y siempre hay un buen momento para jugar.



White, Rachel, The Power Of Play [en línea] 2012 : [Fecha de consulta: 15 de julio del 2019] Disponible en: <https://www.childrensmuseums.org/images/MCMResearchSummary.pdf>

Meneses Montero, Maureen, Monge Alvarado, María de los Ángeles, El juego en los niños: enfoque teórico. Revista Educación [en línea] 2001, 25 (septiembre) : [Fecha de consulta: 15 de julio del 2019] Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210> I



Juegos para tu visita a Papalote

Antes de subir al autobús

Memorama humano

Con la ayuda de un memorama, reparte una tarjeta a cada alumno para que entre ellos, puedan encontrar a su pareja de manera ordenada y solo usando señas o sonidos en el menor tiempo posible.

Todo al revés

Elige a uno de tus alumnos como el capitán del juego para que enfrente de todos dé las instrucciones a sus compañeros de realizar ciertos movimientos con el cuerpo, pero el resto del grupo deberá de hacer el movimiento contrario, por ejemplo, el capitán dice: de pie y todos se sientan, vuelta a la izquierda y todos dan vuelta a la derecha, manos arriba y todos ponen sus manos abajo. Quien vaya perdiendo se va saliendo del juego y ayuda a ver quién más se equivocó.

Al final, pueden volver a empezar con un nuevo capitán de juego.

Yo llevo a Papalote...

Para este juego deberán poner mucha atención a lo que dicen. Deben elegir una palabra o nombre de algún compañero, la primera letra de ese nombre será la guía para jugar. Todos deben decir cualquier cosa que puedan llevar al Museo con la letra inicial de la palabra elegida, por ejemplo, Savinchi (la mascota del Museo) va a ir a Papalote y llevará sandía, sandalias, sombrilla y sombrero. Pueden jugar con el resto de los nombres de la **Pandilla Papalote**.

En el trayecto a Papalote:

Música para sus oídos

Reproduce una playlist que hayas armado desde casa en cualquier plataforma de música, prefiere las canciones que motiven a tus alumnos, los animen e incluso que los relajen. Se vale invitar a cantar al conductor o cantar con mímica.

¡Se busca!

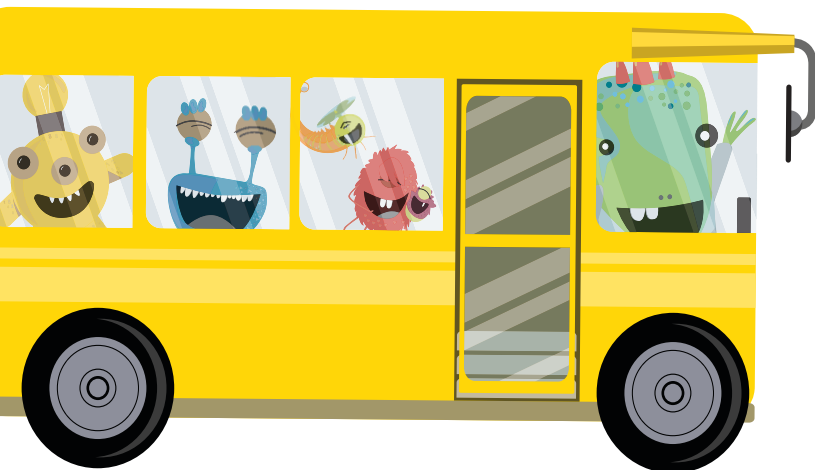
En el camino pide a tus alumnos que busquen y cuenten cuántas estaciones de metro ven, semáforos, cadenas de comida, parques, autobuses escolares, puentes, mascotas o coches de algún color.

La historia del día

Mientras llegan a Papalote, pueden crear una historia de lo que esperan ver en el Museo, por turnos cada quien puede ir sumando experiencias a la historia sin perder el hilo de la misma y con coherencia.

La verdad y la mentira

En este juego cada uno contará 3 cosas sobre ellos mismos, dos de ellas serán verdad y una será mentira. El resto del grupo debe adivinar cuál es la mentira. Pueden hacer grupos por filas en el autobús.



Gamificación

¡Gamifica tus clases!

La gamificación es una herramienta para potenciar al máximo las habilidades de tus alumnos o de cualquier persona a través del juego y la experimentación.

Gamificar se puede entender como el uso de los principios y los elementos del juego aplicados a distintos ámbitos. En el ámbito educativo, tiene el propósito de atraer la atención de tus alumnos, empoderarlos y motivarlos en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Gamificar tus clases tiene grandes beneficios:

- Motivar a los estudiantes durante las largas jornadas escolares.
- Acompañarlos en su propio aprendizaje.
- Impulsarlos a cumplir logros y objetivos.

La gamificación se apoya en un sistema de puntuación que genera recompensas para alcanzar un aprendizaje. Diseñar un sistema gamificado es un proceso que debe partir de:

- Las **necesidades** de los estudiantes, es decir, hacerte preguntas como ¿qué requieren mis alumnos en este momento? sobre alguna temática específica.
- Los **intereses** de tus alumnos, identificando cuáles son sus gustos y motivaciones.



Esta técnica de aprendizaje se apoya de varios elementos como la definición de objetivos, reglas, espacio o lugar, mecánicas, retos y factores sorpresas, entre otros. Algo característico de la gamificación es el uso de los diferentes tipos de jugadores. Algo similar pasa en tu salón de clases, tus alumnos tienen diferentes características que enriquecen tu rutina diaria.

Algo fundamental para la gamificación es mantener la atención de los alumnos y esto se logra al tomar en cuenta sus emociones, generar vínculos y así lograr engancharlos en la actividad.

Recuerda que sin emoción no hay aprendizaje.

Al crear un sistema gamificado apoyas a tus alumnos a motivarlos a aprender más, retarse a sí mismos y lograr un mejor desempeño.



Educación positiva



Escuelas felices

¿Te gustaría promover ambientes positivos en tu escuela?

Esto es posible gracias a la educación positiva que surge a raíz de la Psicología positiva desarrollada por Martin Seligman. Él realizó investigaciones desde la Ciencia de la felicidad para conocer qué intervenciones se hacían en las aulas para el bienestar de los alumnos y logró evidenciar que la educación positiva:

- Eleva los niveles de bienestar.
- Mejora el comportamiento de los alumnos.
- Aumenta su participación en clase.
- Mejora su desempeño académico.

Es una corriente educativa que busca mejorar la calidad de la educación tomando en cuenta las motivaciones y las razones que hacen feliz a cada persona. Impulsa el desarrollo y bienestar integral de cada uno de los actores que intervienen en la educación, principalmente maestros y alumnos.

La educación positiva se refiere a enseñar las herramientas que te lleven a elevar tus niveles de bienestar y felicidad en tus alumnos, colegas e incluso en el personal administrativo.

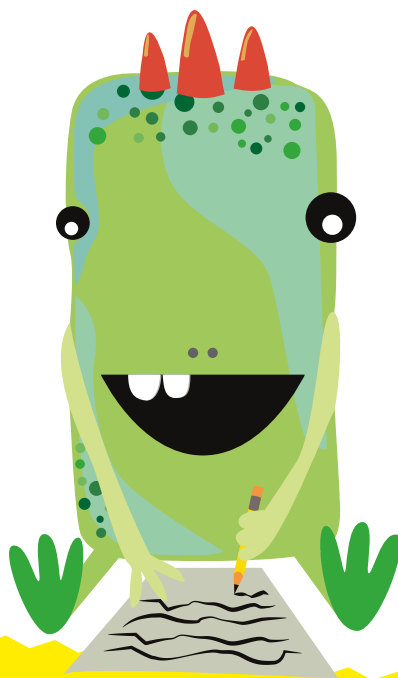
Las personas felices aprenden mejor, ser feliz no solo significa tener emociones agradables, también tiene que ver con el disfrute integral de las personas, el florecer en diferentes aspectos de nuestra vida.

Actualmente son ya varios países que incorporan la felicidad a sus salones de clase. Bután es el único país que lo ha hecho de forma oficial en sus planes de estudio, incorporando clases de:

- Meditación o atención plena.
- Creatividad.
- Resiliencia.
- Toma de decisiones.
- Empatía.
- Gratitud.

Con el objetivo de lograr que las personas tengan herramientas para vivir una vida plena, la educación positiva surge para tener sociedades en las que los individuos vivan una vida plena y productiva, en comunidades sanas y felices.

Incorporar la educación positiva a tus clases ayudará a generar cambios en tu comunidad educativa y a abrir un espacio positivo para convivir.



Yo y mis emociones

"Las emociones están en el corazón de la enseñanza"
– Andy Hargreaves.



En Papalote pensamos en ti y sabemos que para lograr los objetivos de aprendizaje con tus alumnos, es importante trabajar primero en lo que tú sientes para un buen ejercicio de tu práctica educativa en el aula.

Para lograr descubrir tus emociones y cómo actuar ante ellas, te dejamos este sencillo ejercicio:

1.- Detente.

Después de alguna situación que te genere alguna emoción desagradable o incómoda, haz una pausa a todo lo que estás pensando y tratando de resolver.

2.- Respira.

Haz respiraciones profundas y trata de llegar a la calma interior, a estar consciente.

3.- Reconoce la emoción.

Da un nombre a lo que estás sintiendo y escríbelo.

4.- Transforma.

Piensa en qué puedes hacer tú para mejorar la situación en la que estás, para ti y para los demás.

Recuerda que el control de la vida emocional resulta indispensable para mantener la atención, la motivación y la creatividad.

Algunas recomendaciones para el manejo de tus emociones son:

- Regálate momentos para descubrir cómo te sientes durante el día.
- Frecuenta tu red de apoyo (amigos o familiares) con quienes puedas platicar libremente.
- Fija metas diarias para tu día a día.
- Busca un pasatiempo que te permita canalizar tus emociones.
- Diviértete, juega y descubre nuevas maneras de aprender jugando con tus alumnos.
- Comparte con tu grupo o tus compañeros momentos positivos.



Mis alumnos y sus emociones

Las emociones son una parte sustancial de la vida humana, continuamente experimentamos emociones, porque se generan como respuesta a un acontecimiento externo o interno, se desencadenan en un instante. Un mismo estímulo puede generar emociones diferentes en distintas personas.

La educación emocional nos propone identificar las emociones de los demás, darles un nombre, desarrollar la habilidad para regularlas, aumentar nuestro nivel de tolerancia y lograr generar emociones positivas, entre otras muchas cosas. En el salón de clases, es importante que tomemos en cuenta lo que están sintiendo nuestros alumnos, ya que eso puede influir en su aprendizaje, por eso es importante tomar en cuenta estas recomendaciones:

- Brinda un espacio para hablar de sus emociones dentro de clases para reconocerlas, nombrarlas y controlarlas.
- Realiza actividades para trabajar su conciencia corporal y el estar presentes, puede ser a través de respiraciones profundas.
- Busca actividades dirigidas en las que sea sencillo para tus alumnos expresar sus emociones.
- Cuando surja algún problema, abre espacios de diálogo y propongan soluciones entre todos.

También puedes moldear y ajustar, en clase, el perfil afectivo y emocional de tus alumnos de forma casi invisible:

- Estimula efectivamente la expresión regulada de los sentimientos positivos y, más difícil aún, de las emociones desagradables.
- Crea ambientes (tareas escolares, juegos y dinámicas de trabajo en grupo) para desarrollar en tus alumnos habilidades socioemocionales.
- Enséñales habilidades empáticas mostrando cómo prestar atención y saber escuchar a los demás.
- Realicen actividades que permitan vivenciar y aprender sobre los sentimientos como ver películas, leer poesía y ver representaciones teatrales.



Diario emocional de mi grupo

Instrucciones: describe en el siguiente cuadro, las emociones y sentimientos que percibas de tu grupo. Puedes también preguntarles al final del día su sentir y reconocer todas las emociones que sintieron durante el día.

Fecha	Descripción de emociones y sentimientos

Autógrafo de mis alumnos

Pide a tus alumnos que te dediquen algunas palabras de gratitud .





Cumpleaños de mis alumnos

Escribe aquí los cumpleaños de tus alumnos
¡No olvides ninguno!

Nombre

Cumpleaños

Nombre

Cumpleaños



Créditos y agradecimientos

Directora General
Dolores Beistegui

Directora de la Experiencia
Marcia Larios

Subdirector de Diseño de Experiencias
David Trujillo

Elaboración de contenidos de esta guía
Diana Andrade

Diseño editorial
Eder Ramírez y Andrea Benítez

Agradecemos el apoyo de las áreas:

Ventas
Verónica Gómez

Diseño de la Experiencia
**Ana Gabriela Trujillo, César Esparza
y Nazarely Juárez**

Evaluación
Paulina Rojas

Mercadotecnia:

Papalote Chapultepec:
Hazel De León y Rosa Mauricio

Agradecemos el apoyo de
Ana Gabriel Trujillo, Verónica Gómez y Paulina Barrientos.

Se hizo un tiraje de 1,000 ejemplares de esta guía en agosto del 2023.

ABC Papalote © Museo Interactivo Infantil A.C.

Notas

Usa este espacio para anotar todo aquello que veas, sientas, aprendas o te sorprenda. También lo puedes usar como bitácora o diario.

Escribe frecuentemente cómo ha sido tu día en la escuela, qué cosas divertidas, interesantes e ingeniosas han dicho tus alumnos y úsalo como herramienta para crear nuevas actividades para ellos.





**“Jugar no es un descanso del aprendizaje.
Es la puerta al corazón del niño”. - Vince Gowmon.**





“La clave de la educación no es enseñar, es despertar”. - Ernest Renan.





“No hay mejor educador que el que cree en sus alumnos”. - Joel Artigas.



“Los educadores son artistas. La educación es una obra de arte”.
- Octavi Fullat Genís.



**“La educación genera confianza. La confianza genera esperanza.
La esperanza genera paz”. - Confucio**



“El juego es el trabajo de la infancia”. - Jean Piaget.



**“Un buen maestro puede crear esperanza, encender la imaginación
e inspirar amor por el aprendizaje”. - Brad Henry.**



“Enseñar es aprender dos veces”. - Joseph Joubert.



- Francesco Tonucci.



**“Incluso en el peor día al frente de la clase, tú eres la única
esperanza para un alumno”. - Larry Bell.**



**“Mirar directamente a los ojos abre la puerta
de acceso a la empatía”. - Daniel Goleman.**



**“La enseñanza es más que impartir conocimiento,
es inspirar el cambio”. - William Arthur Ward.**





“Nada enciende más la mente de un niño como el jugar”. - Stuart Brown.



**“Quien hace que las cosas difíciles parezcan fáciles,
es el educador”. - Ralph Waldo Emerson.**



“La escuela ideal es aquella donde se aprende jugando”. - Erasmo de Rotterdam.



“Maestro es alguien que inspira para la vida”. - César Bona.







“Maestro es aquél que hace soñar a sus alumnos en hacer posible lo imposible”.
- Miguel Ángel Cornejo.





“Un niño, un profesor, un lápiz pueden cambiar el mundo”. - Malala Yousafzai.



“En la escuela hay que hacer las cosas ordinarias, con un amor extraordinario”.
- Madre Teresa de Calcuta.



“Pasar tiempo jugando con niños, nunca será tiempo perdido”. - Dawn Lantero.





Actividad especial

Icosaedro

