

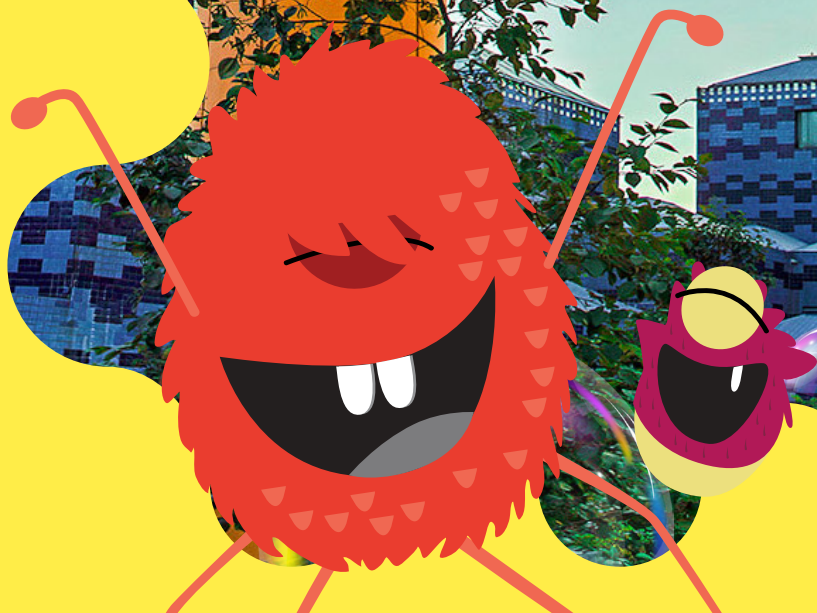


a b c
PAPALOTE



Guía para docentes

Papalote Chapultepec





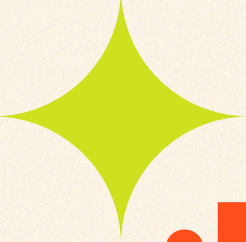
Esta guía pertenece a:

De la escuela:

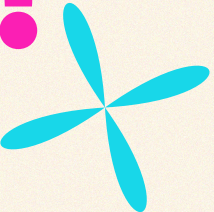
toco▶ juego y @prendo

CHAPULTEPEC

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



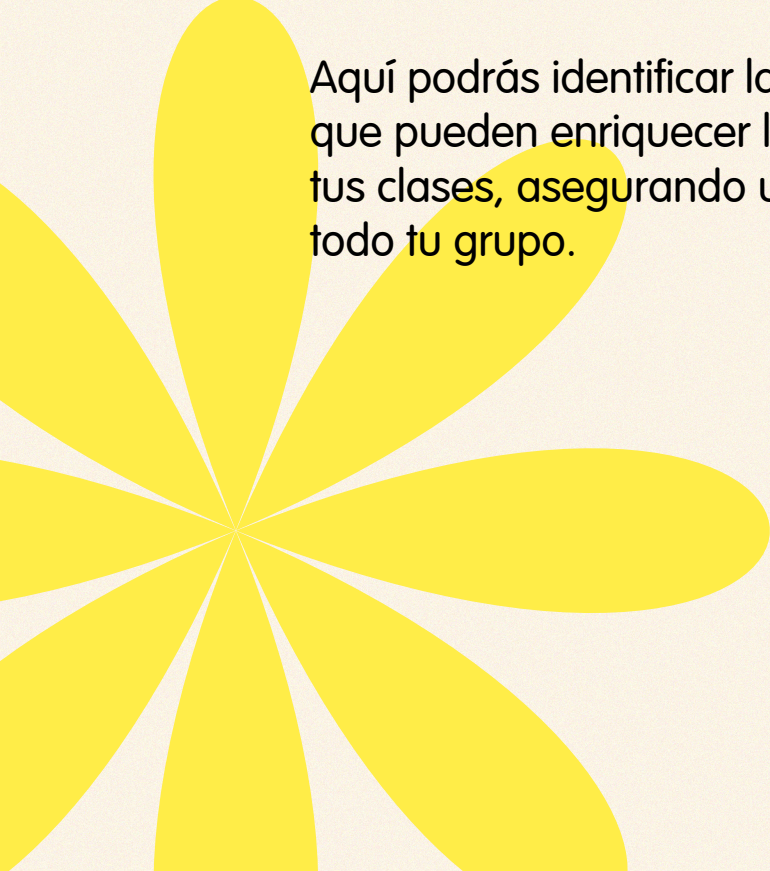
¡Hola, maestra! **¡Hola, maestro!**



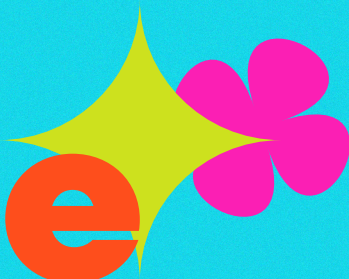
Visita Papalote con tu grupo

Esta guía educativa está diseñada para que puedas planear una visita donde el aprendizaje y el juego serán tus herramientas para descubrir, experimentar y despertar la curiosidad de tus alumnos de múltiples formas.

Aquí podrás identificar las experiencias de Papalote que pueden enriquecer los contenidos curriculares de tus clases, asegurando una visita significativa para todo tu grupo.



Índice



La Pandilla Papalote	1
Modelo Educativo Papalote	2
Nos tomamos el juego muy en serio	4
ABC Papalote	5
Decálogo Papalote	7
Zonas del museo	8
Mapa guía	9
Vinculación curricular Preescolar	11
Vinculación curricular Primaria	20
Papalote es para todas las personas	47
Calendario SEP	48
Formato Proyecto de la visita	49
Reserva tu visita	52
El día de tu visita	53
Mapa de estacionamientos	55
Para saber más	56
Tus proyectos con Stem+Juego	56
Preguntas detonadoras	58
Aprendizaje para el futuro	59
Certifcate en Mediación	60

Contáctanos



Ventas 55-5237-1710



55446017873



grupos@papalote.org.mx

Planea tu visita



La Pandilla Papalote

Conoce a los integrantes y únete

Ojitos:

Superpoder: observar hasta el último detalle

Chimuelina:

Superpoder: puede camuflarse

Animalón:

Superpoder: hablar animalteco y planteco

Pelusa:

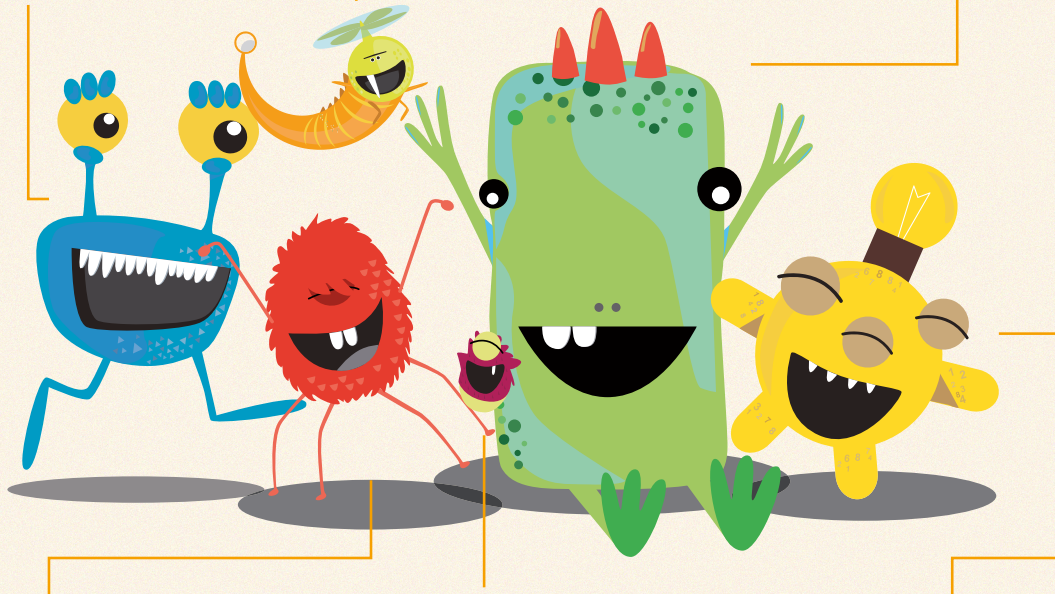
Superpoder: ser muy veloz

Peludín:

Superpoder: risa muy contagiosa

Savinchi

Superpoder: crear todo lo que imagina



Maestra, maestro
¿Cuál es tu superpoder?

Nombre:

Superpoder:

Dibújate aquí

Modelo Educativo Papalote

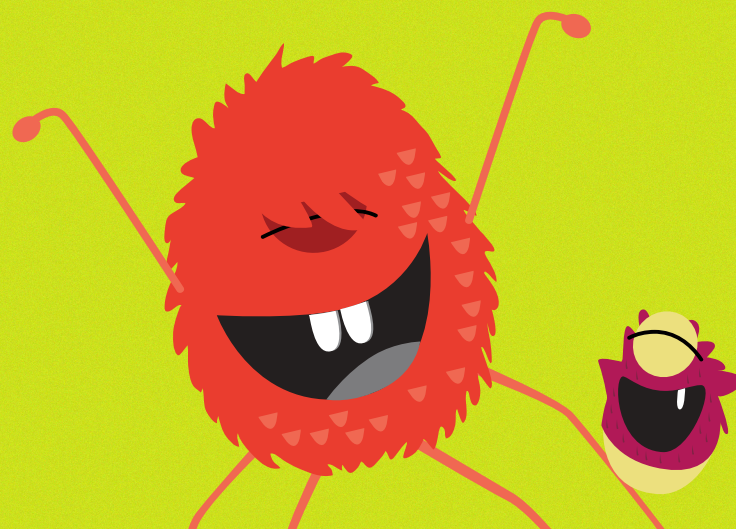


Toco, juego y aprendo

Con este lema Papalote Museo del Niño sintetiza su Modelo Educativo, que favorece el empoderamiento de las niñas y los niños para que construyan experiencias de aprendizaje a través del juego.

Este se sustenta en diversas corrientes pedagógicas, filosofías educativas y teorías del aprendizaje y se actualiza de acuerdo con las tendencias educativas y aspectos culturales relevantes para la sociedad y la infancia.

A partir de este modelo, nuestra oferta de actividades dentro y fuera del museo, busca contribuir a la transformación del modelo tradicional de enseñanza-aprendizaje en nuestro país.



Nuestra misión

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

Consulta el MEP



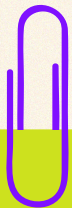
Nos tomamos el juego muy en serio

Porque cuando las infancias juegan:

- Crean mundos fantásticos
- Desarrollan habilidades cognitivas, físicas y socioemocionales
- Se divierten y conviven
- Imitan situaciones cotidianas
- Regulan sus emociones



Y tú, ¿qué tan en serio te tomas el juego?

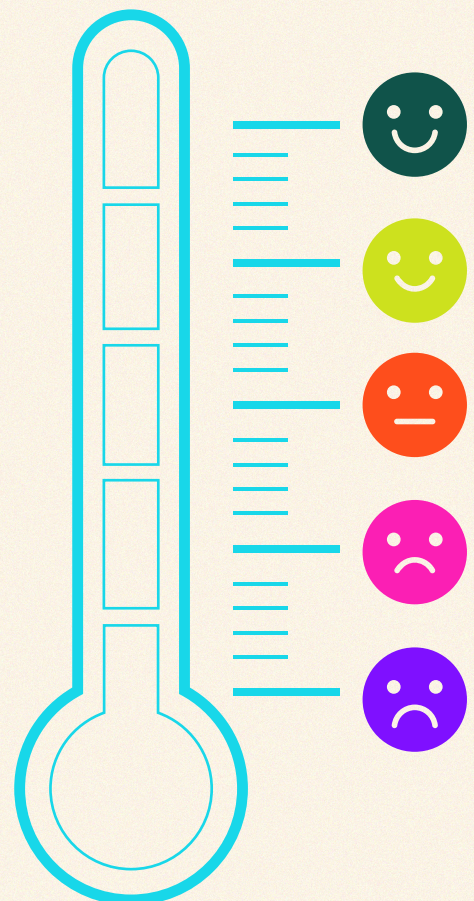


Colorea el termómetro de acuerdo al grado en que lo utilizas en tu aula.

Si no alcanzaste colores verdes, te invitamos a repensar tu práctica docente y a que te atrevas a usar el juego como tu pilar educativo.

Te recomendamos algunos expertos en juego, como tus aliados de cabecera:

- Imma Marín
- Francesco Tonucci
- Stuart Brown
- María Montessori
- Loris Malaguzzi

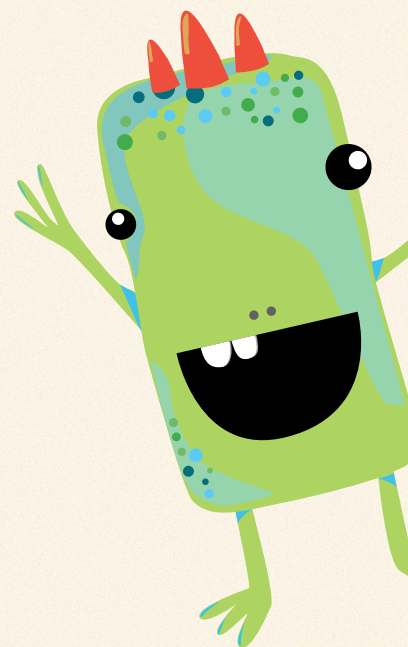


abc PAPALOTE

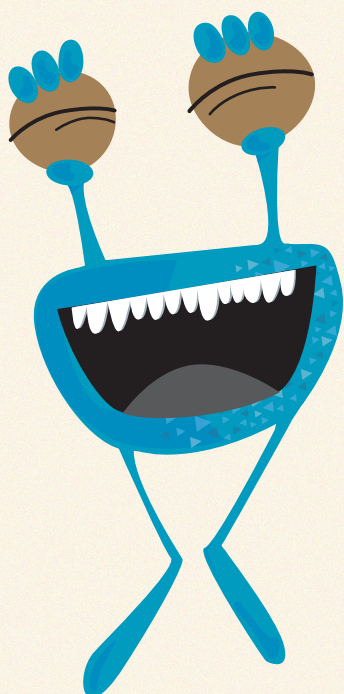
ABC Papalote es un programa educativo dirigido a maestras y maestros de preescolar y primaria, de escuelas públicas y privadas.

Objetivos

- ✦ Promover el Modelo Educativo Papalote para impulsar el juego como una herramienta de enseñanza – aprendizaje.
- ✦ Brindar herramientas para la planeación e implementación de actividades de enseñanza-aprendizaje en el museo y el aula.
- ✦ Crear una comunidad de maestros para dialogar temas de actualidad y construir un conjunto de herramientas para la mejora de la práctica educativa.



Creamos todos los recursos considerando estos EJES:



Juego

Educación
Socioemocional

Aprendizaje
activo

Un programa que te acompaña en tu formación continua.

abc PAPALOTE

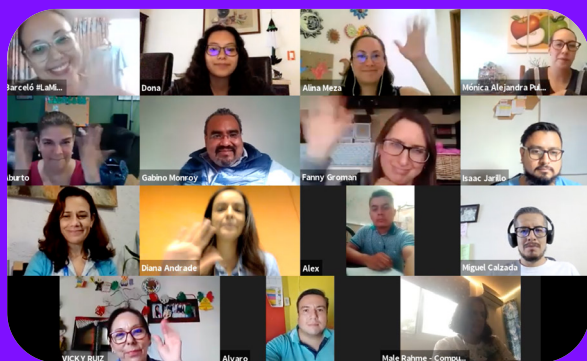
Actividades



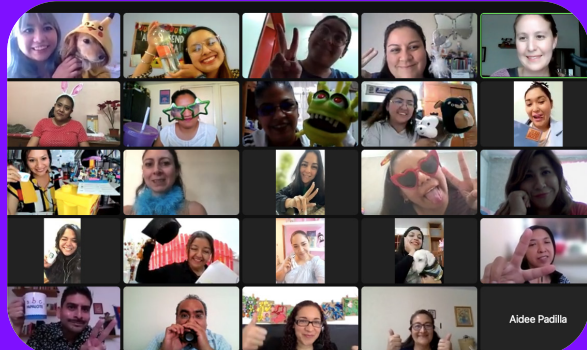
Festival del Maestro



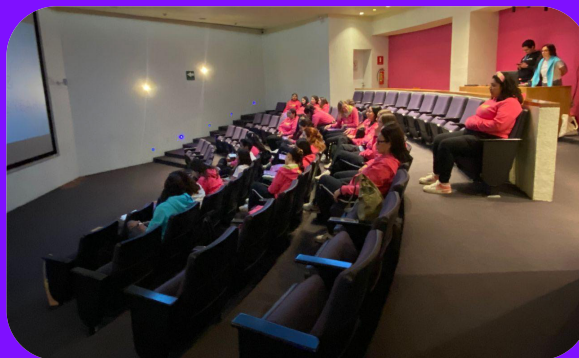
Día Papalote



Consejo de Maestros



Taller Creativos STEM+Juego



Juntas de consejo técnico

Escanea
el código para
conocer más



Decálogo del docente Papalote

El docente Papalote...

1



Utiliza el juego como herramienta de enseñanza y aprendizaje.

6



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

2



Aprovecha los recursos con los que cuenta para sus clases.

7



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

3



Diversifica con creatividad sus clases.

8



Conoce a su comunidad escolar: alumnos, padres de familia y colegas.

4



Disfruta y se divierte cada día.

9



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

5



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

10



Recuerda el propósito que le impulsó a tener su vocación.

Y tú...¿con cuáles te **identificas** más?

Zonas del museo

Conoce las **5 zonas temáticas** del museo y descubre lo que tú y tus alumnos pueden experimentar y aprender a través del juego.



Mi Cuerpo

Aquí experimentarán cómo es su cuerpo por dentro, explorarán sus funciones y descubrirán cómo está interconectado. Conocerán la importancia de cuidar su salud, jugando a ser médicos.



México vivo

Es el lugar ideal para entrar en contacto con la naturaleza y aprender sobre algunas de las fascinantes especies de plantas y animales. Verán de cerca una especie endémica como los ajolotes y se unirán a una expedición hasta la copa del gigante Árbol Ramón. En la zona de exteriores seguirán en contacto con la naturaleza.



Mi hogar y mi familia

En esta zona revivirán momentos de convivencia en familia. Tendrán el reto de subirse a la famosa cama de clavos, dibujar lo que ilumina su infancia y aprender que la nutrición viene desde casa.



Mi ciudad

Es la ocasión perfecta para que niñas y niños exploren y jueguen en la ciudad. Podrán recorrer puentes y toboganes, ser parte de un laboratorio científico y reinventar la ciudad para mejorarla.



Laboratorio de ideas

Esta es la zona de la creatividad y STEAM, para imaginar, innovar y convertirse en grandes creadores. Es un área dinámica con oferta de talleres y actividades que van cambiando a lo largo del año, en el espacio de Creadores Papalote.



Mapa guía

Consulta el mapa para ubicar todas las exhibiciones

Servicios

	Taquilla		Escaleras
	Mesa de informes		Zona de lactancia
	Bahía de autobuses		Emergencias
	Paquetería de grupos		Baños
	Estacionamiento		Dulcería
	Área de alimentos		Bebederos
	Tienda		
	Estacionamiento de carreolas		



Experiencias recomendadas

1. Médicos en acción
2. Interconectados
3. Árbol Ramón
4. La casa del jardinero
5. Burbujas
6. Wow Lab
7. Reinventa tu ciudad
8. Conduce el autobús
9. Ilumina tu infancia
10. Cama de clavos
11. ¿Qué vamos a comer hoy?
12. Plataforma de lanzamiento
13. Creadores Papalote
14. Bosque de las maravillas
15. Patio de aventuras

Escanea este QR para
conocer todas las experiencias



Vinculación curricular

Tus clases y Papalote

En esta sección te compartimos una **lista de experiencias Papalote** que **vinculamos con los contenidos** que abordan en tus **clases**. Así, podrás aprovechar mejor tu visita y complementar de manera más significativa el **aprendizaje de tus alumnos a través del juego**.

En cada cuadro encontrarás: el nombre de la experiencia Papalote, su **mensaje, objetivos, preguntas detonadoras**, que te servirán para interactuar con tus alumnos y todos los campos formativos que se vinculan.



Vinculación curricular

Educación preescolar

Te sugerimos algunas zonas y exhibiciones de Papalote que puedes vincular en educación preescolar.

Mi Hogar y Mi Familia

- ¿Qué estás cocinando?



Mi Cuerpo

- Médicos en acción
- Ambulancia



México Vivo

- Bosque de las maravillas



Mi Ciudad

- Muévete por la ciudad
- Conduce el autobús
- Patio de aventuras



Laboratorio de ideas

- Tallercito



En Papalote contamos con experiencias para pequeños de 2 a 5 años que puedes reconocer con el logo de Espacios para peques.



Nivel preescolar (Fase 2)

Médicos en acción

Reconozco las acciones y las personas que me ayudan a cuidar mi salud.

Objetivos:

- Reconocer las acciones que los ayudan a estar sanos y las que los enferman.
- Identificar los síntomas, diagnóstico y tratamiento de algunas enfermedades, especialmente las respiratorias.
- Practicar la labor de un médico en la prevención y tratamiento de enfermedades respiratorias.

Preguntas detonadoras:

¿Qué sucede cuando las personas se enferman?

¿Cómo ayudan los médicos para sanar a los pacientes?

¿Qué podemos hacer para evitar enfermedades?

Campos Formativos

	Lenguajes	Saberes y Pensamiento Científico	Ética, Naturaleza y Sociedades	De lo Humano y lo Comunitario
Contenidos	• Comunicación oral de necesidades, emociones, gustos, ideas y saberes, a través de los diversos lenguajes, desde una perspectiva comunitaria.	• Características de objetos y comportamiento de los materiales del entorno socio-cultural.	• Labores y servicios que contribuyen al bien común de las distintas familias y comunidades.	• Precisión y coordinación en los movimientos al usar objetos, herramientas y materiales, de acuerdo con sus condiciones, capacidades y características. • Cuidado de la salud personal y colectiva, al llevar a cabo acciones de higiene, limpieza y actividad física, desde los saberes prácticos de la comunidad y la información científica.

Nivel preescolar (Fase 2)

Ambulancia

Las ambulancias salvan vidas.

Objetivos:

- Reflexionar acerca de la importancia de contar con servicios de emergencia al experimentar la labor de los paramédicos.
- Identificar algunos elementos y equipo que se usa en una ambulancia.

Preguntas detonadoras:

¿Para qué sirve una ambulancia y quién viaja en ella?

¿Cómo se llaman las personas que trabajan en una ambulancia?

¿En qué casos debo llamar a una ambulancia?

Campos Formativos

	Lenguajes	Saberes y Pensamiento Científico	Ética, Naturaleza y Sociedades	De lo Humano y lo Comunitario
Contenidos	• Comprensión y producción de textos para gestionar servicios públicos.	• Objetos y artefactos tecnológicos que mejoran y facilitan la vida familiar y de la comunidad.	• Contribuciones al bienestar colectivo: servicios públicos e infraestructura para satisfacer las necesidades de salud, educación, esparcimiento, comunicación, seguridad y justicia de las personas que habitan la comunidad y el país.	• Medidas de prevención de accidentes y situaciones de riesgo de acuerdo con el contexto, para el cuidado de la integridad personal y colectiva.

Nivel preescolar (Fase 2)

Bosque de las maravillas

La naturaleza es un mundo divertido que puedo explorar.

Objetivos:

- Ejercitar y desarrollar habilidades cognitivas, de lenguaje, socioafectivas y motrices en un espacio estimulante.
- Conocer algunas relaciones entre los seres vivos y su entorno en un lugar que simula la naturaleza.
- Fortalecer el vínculo afectivo con sus acompañantes a través de la convivencia y el juego.

Preguntas detonadoras:

¿Cómo se comunican los animales que viven en el bosque?

¿Cómo es el hogar de los animales que viven aquí?, ¿se parece al mío?

¿Qué historias sobre el bosque puedo contar, cantar o actuar?

Campos Formativos

	Lenguajes	Saberes y Pensamiento Científico	Ética, Naturaleza y Sociedades	De lo Humano y lo Comunitario
Contenidos	• Comunicación oral de necesidades, emociones gustos, ideas, y saberes, a través de los diversos lenguajes, desde una perspectiva comunitaria. • Narración de historias mediante diversos lenguajes en un ambiente donde niñas y niños participen y se apropien de la cultura a través de distintos textos.	• Exploración de la diversidad natural que existe en la comunidad y otros lugares. • Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales. • Objetos y artefactos tecnológicos que mejoran y facilitan la vida familiar y de la comunidad.	• Labores y servicios que contribuyen al bien común de las distintas familias y comunidades. • La diversidad de personas y familias en la comunidad y su convivencia.	• Las emociones en la interacción con diversas personas y situaciones. • Posibilidades de movimiento en diferentes espacios, para favorecer las habilidades motrices. • Cuidado de la salud personal y colectiva al llevar acciones de higiene, limpieza y actividad física.

Nivel preescolar (Fase 2)

¿Qué estás cocinando?

Un platillo se puede preparar de muchas formas.

Objetivos:

- Preparar platillos imaginarios con ayuda de los materiales disponibles.
- Interactuar con sus acompañantes utilizando el juego de rol.
- Estimular su imaginación al interpretar situaciones propias de la cocina.

Preguntas detonadoras:

¿Qué alimentos son mis favoritos?

¿Qué alimentos contribuyen a mi salud?

¿Cómo puedo convivir con mi familia al preparar la comida?

Campos Formativos

	Lenguajes	Saberes y Pensamiento Científico	Ética, Naturaleza y Sociedades	De lo Humano y lo Comunitario
Contenidos	• Comunicación oral de necesidades, emociones gustos, ideas, y saberes, a través de los diversos lenguajes, desde una perspectiva comunitaria.	• Saberes familiares y comunitarios que resuelven situaciones y necesidades en el hogar y la comunidad. • Clasificación y experimentación con objetos y elementos del entorno que reflejan la diversidad de la comunidad o la región. • Objetos y artefactos tecnológicos que mejoran y facilitan la vida familiar y de la comunidad.	• Transformación responsable del entorno al satisfacer necesidades básicas de alimentación, vestido y vivienda. • La diversidad de personas y familias en la comunidad y su convivencia en un ambiente de equidad, libertad, inclusión, respeto a los derechos humanos.	• Consumo de alimentos y bebidas que benefician la salud, de acuerdo con los contextos socioculturales. • Labores y servicios que contribuyen al bien común de las distintas familias y comunidades.

Nivel preescolar (Fase 2)

Muévete por la ciudad

Para moverme por la ciudad, debo cuidarme y cuidar a los demás.

Objetivos:

- Conocer diferentes medios de transporte colectivos y sostenibles.
- Reconocer prácticas de cuidado colectivo que promuevan la seguridad y la convivencia en la movilidad urbana.
- Identificar el uso de medios de transporte colectivo como una forma sostenible de trasladarse.

Preguntas detonadoras:

¿Cómo llego a la escuela?

¿Qué medios de transporte colectivo puedo utilizar?

¿A qué lugares voy cuando uso estos transportes?

¿Cuál es el medio de transporte más utilizado en México?

Campos Formativos

	Lenguajes	Saberes y Pensamiento Científico	Ética, Naturaleza y Sociedades	De lo Humano y lo Comunitario
Contenidos	• Recursos y juegos del lenguaje que fortalecen la diversidad de formas de expresión oral, y que rescatan la o las lenguas de la comunidad y de otros lugares. • Representación gráfica de ideas y descubrimientos, al explorar los diversos textos que hay en su comunidad y otros lugares.	• Clasificación y experimentación con objetos y elementos del entorno que reflejan la diversidad de la comunidad o región.		• Medidas de prevención de accidentes y situaciones de riesgo de acuerdo con el contexto, para el cuidado de la integridad personal y colectiva.

Nivel preescolar (Fase 2)

Conduce el autobús

Soy responsable al conducir vehículos, para cuidarme a mí, a los peatones y a otros conductores.

Objetivos:

- Identificar prácticas de seguridad al conducir un autobús.
- Comprender que el espacio público y las vialidades se comparten con diferentes vehículos y personas.

Preguntas detonadoras:

¿Qué observo alrededor cuando alguien conduce un vehículo?

¿Cómo sería viajar en autobús?

¿Qué es lo que debe hacer un conductor de autobús para cuidar a los pasajeros, peatones, ciclistas y otros conductores?

Campos Formativos

	Lenguajes	Saberes y Pensamiento Científico	Ética, Naturaleza y Sociedades	De lo Humano y lo Comunitario
Contenidos	• Representación gráfica de ideas y descubrimientos, al explorar los diversos textos que hay en su comunidad y otros lugares.	• Saberes familiares y comunitarios que resuelven situaciones y necesidades en el hogar y la comunidad.	• Labores y servicios que contribuyen al bien común de las distintas familias y comunidades.	• Posibilidades de movimiento en diferentes espacios, para favorecer las habilidades motrices.

Nivel preescolar (Fase 2)

Patio de aventuras

En mi patio vivo grandes aventuras.

Objetivos:

- Participar en juegos simbólicos que estimulen su imaginación.
- Expresar sus ideas y emociones al representar y resolver situaciones de su vida cotidiana.
- Desarrollar su motricidad gruesa.

Preguntas detonadoras:

¿Qué palabras nuevas aprendo al jugar?

¿Qué es lo que más me gusta del patio de mi casa y escuela?

¿Cómo puedo jugar representando situaciones de la vida real?

¿Qué descubro al jugar con otros niños?

Campos Formativos

	Lenguajes	Saberes y Pensamiento Científico	Ética, Naturaleza y Sociedades	De lo Humano y lo Comunitario
Contenidos	• Comunicación oral de necesidades, emociones gustos, ideas, y saberes, a través de los diversos lenguajes, desde una perspectiva comunitaria. • Narración de historias mediante diversos lenguajes en un ambiente donde niñas y niños participen y se apropien de la cultura a través de distintos textos.	• Exploración de la diversidad natural que existe en la comunidad y otros lugares. • El dominio del espacio y reconocimiento de formas en el entorno desde diversos puntos de observación y mediante desplazamientos o recorridos. • Objetos y artefactos tecnológicos que mejoran y facilitan la vida familiar y de la comunidad.	• Labores y servicios que contribuyen al bien común de las distintas familias y comunidades. • La diversidad de personas y familias en la comunidad y su convivencia.	• Construcción de la identidad personal a partir de su pertenencia a un territorio, su origen étnico o cultural y lingüístico y la interacción con personas cercanas. • Posibilidades de movimiento en diferentes espacios para favorecer las habilidades motrices.

Nivel preescolar (Fase 2)

El tallercito

Entiendo cómo funcionan las cosas al explorar y manipular algunos objetos.

Objetivos:

- Comparar y clasificar materiales por algunas de sus propiedades.
- Desarrollar su motricidad fina al manipular objetos de uso cotidiano.
- Experimentar algunos fenómenos como el magnetismo, la fuerza y la velocidad.

Preguntas detonadoras:

¿Cómo se sienten los superpoderes de los materiales y qué tipos de materiales puedo identificar?

¿Cómo funcionan los objetos con los que juego?

¿Yo puedo crear cosas que atiendan necesidades de mi casa y escuela?

Campos Formativos

	Lenguajes	Saberes y Pensamiento Científico	Ética, Naturaleza y Sociedades	De lo Humano y lo Comunitario
Contenidos	• Comunicación oral de necesidades, emociones gustos, ideas, y saberes, a través de los diversos lenguajes, desde una perspectiva comunitaria. • Producción de expresiones creativas con los distintos elementos de los lenguajes artísticos.	• Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales. • El dominio del espacio y reconocimiento de formas en el entorno desde diversos puntos de observación y mediante desplazamientos o recorridos. • Las magnitudes de longitud, peso, capacidad y tiempo en situaciones cotidianas del hogar y del entorno sociocultural.	• Transformación responsable del entorno al satisfacer necesidades básicas de alimentación, vestido y vivienda. • Labores y servicios que contribuyen al bien común de las distintas familias y comunidades.	• Posibilidades de movimiento en diferentes espacios para favorecer las habilidades motrices. • Precisión y coordinación en los movimientos al usar objetos, herramientas y materiales, de acuerdo con sus condiciones, capacidades y características.

Vinculación curricular

Educación primaria

Te sugerimos algunas zonas y exhibiciones de Papalote que puedes vincular desde primero hasta sexto de primaria.

Mi Ciudad

- Descubre las señales
- Rueda en Bici
- Wow Lab
- Reinventa tu ciudad



Mi Cuerpo

- Médicos en acción
- Interconectados
- Sonidos del interior



México Vivo

- Árbol Ramón
- La casa del jardinero



Mi Hogar y Mi Familia

- Ilumina tu infancia
- ¿Qué buen plan?



Laboratorio de ideas

- Estación de herramientas
- Plataforma de lanzamiento



Nivel primaria (Fases 3, 4 y 5)

Médicos en acción

Reconozco las acciones y las personas que me ayudan a cuidar mi salud.

Objetivos:

- Reconocer las acciones que los ayudan a estar sanos y las que los enferman.
- Identificar los síntomas, diagnóstico y tratamiento de algunas enfermedades, especialmente las respiratorias.
- Practicar la labor de un médico en la prevención y tratamiento de enfermedades respiratorias.

Preguntas detonadoras:

¿Cómo saben los médicos qué enfermedad tienen sus pacientes?

¿Cómo miden sus signos vitales?

¿Cómo los ayudan a sanar?

Campos Formativos

Contenidos	Lenguajes	Saberes y Pensamiento Científico	Ética, Naturaleza y Sociedades	De lo Humano y lo Comunitario
Fase 3 1° y 2°	• Descripción de objetos, lugares y seres vivos.	• Cuerpo humano: estructura externa, acciones para su cuidado y sus cambios como parte del crecimiento. • Beneficios del consumo de alimentos saludables, de agua simple potable, y de la práctica de actividad física.	• Responsabilidad compartida en el cuidado de sí y el de nuestro entorno con la familia, la escuela, la comunidad, el uso de internet y redes sociales, para generar espacios de bienestar e inclusión, equidad e igualdad.	• Estilos de vida activos y saludables. • Pensamiento lúdico, divergente y creativo. • Acciones individuales que repercuten en la conservación y mejora de la salud.

Fase 4 3° y 4°	• Narración de sucesos del pasado y del presente. • Descripción de personas, lugares, hechos y procesos. • Exposición sobre temas diversos.	• Estructura y funcionamiento del cuerpo humano: sistemas locomotor y digestivo, así como prácticas para su cuidado, desde su contexto sociocultural. • Organización e interpretación de datos.		• Efectos en la vida de las personas, derivados de cambios sociales, culturales y en la salud. • Reconocimiento de las necesidades y características propias y de las demás personas. • Hábitos saludables para promover el bienestar en los seres vivos.
Fase 5 5° y 6°	• Narración de sucesos autobiográficos. • Exposición sobre temas relacionados con el cuidado de la salud.	• Alimentación saludable: características de la dieta correcta, costumbres de la comunidad, riesgos del consumo de alimentos ultra procesados, y acciones para mejorar la alimentación. • Organización e interpretación de datos.		• Estilos de vida activos y saludables. • Pensamiento lúdico, estratégico y creativo. • Acciones individuales que repercuten en la conservación y mejora de la salud.



Nivel primaria (Fases 3, 4 y 5)

Interconectados

Mis sistemas forman una red que trabaja interconectada para hacerme funcionar y estar sano para descubrir el mundo.

Objetivos:

- Identificar tres de los sistemas que se interconectan en el cuerpo humano para hacerlo funcionar.
- Realizar retos corporales que les permitan reconocer el funcionamiento y las interconexiones de 3 sistemas en su cuerpo.
- Descubrir datos curiosos de los sistemas de su cuerpo.

Preguntas detonadoras:

¿Qué hace mi cuerpo para mantenerme saludable?

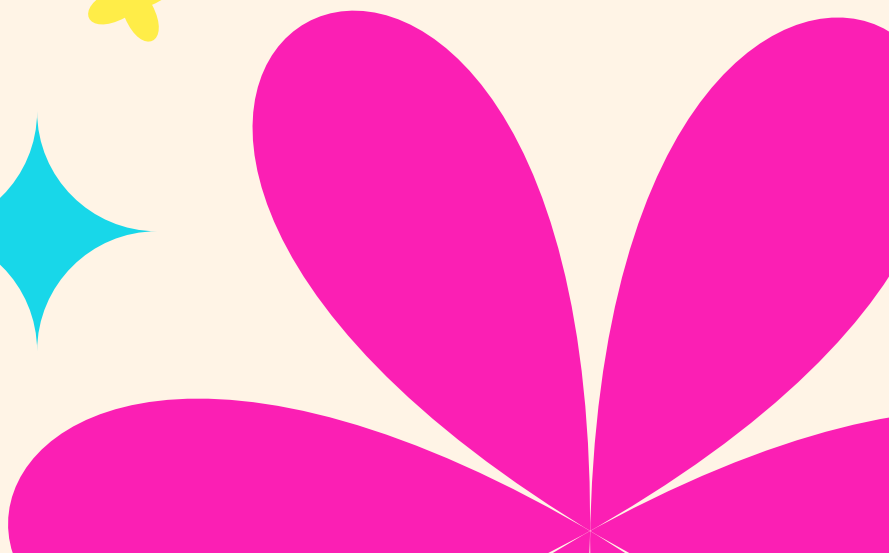
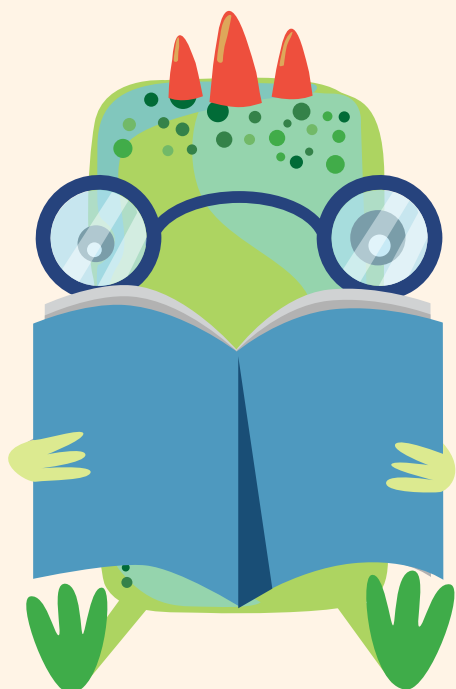
¿Cómo imagino que se acomodan mis órganos en el interior de mi cuerpo?

¿Cómo beneficia el ejercicio a los huesos y músculos?

Campos Formativos

Contenidos	Lenguajes	Saberes y Pensamiento Científico	Ética, Naturaleza y Sociedades	De lo Humano y lo Comunitario
Fase 3 1° y 2°	• Empleo de textos con instrucciones para participar en juegos, usar o elaborar objetos, preparar alimentos u otros propósitos.	• Cuerpo humano: estructura externa, acciones para su cuidado y sus cambios como parte del crecimiento. • Beneficios del consumo de alimentos saludables, de agua simple potable, y de la práctica de actividad física.		• Capacidades y habilidades motrices. • Estilos de vida activos y saludables. • Acciones individuales que repercuten en la conservación y mejora de la salud. • Aproximación a las tecnologías de la información y la comunicación.

Fase 4 3° y 4°	• Búsqueda y manejo reflexivo de información.	• Estructura y funcionamiento del cuerpo humano: sistemas locomotor y digestivo, así como prácticas para su cuidado, desde su contexto sociocultural.		• Efectos en la vida de las personas, derivados de cambios sociales, culturales y en la salud. • Capacidades y habilidades motrices. • Estilos de vida activos y saludables. • Hábitos saludables para promover el bienestar en los seres vivos.
Fase 5 5° y 6°	• Exposición sobre temas relacionados con el cuidado de la salud.	• Estructura y funcionamiento del cuerpo humano: sistemas circulatorio, respiratorio e inmunológico, y su relación con la salud ambiental, así como acciones para su cuidado.		• Capacidades, habilidades y destrezas motrices. • Potencialidades cognitivas, expresivas, motrices, creativas y de relación. • Estilos de vida activos y saludables. • Acciones individuales que repercuten en la conservación y mejora de la salud.



Nivel primaria (Fases 3, 4 y 5)

Sonidos del interior

Los sonidos de mi intestino me ayudan a saber cómo me siento.

Objetivos:

- Identificar que el sentido de la intercepción ayuda a entender las señales que envía nuestro cuerpo desde el interior.
- Reconocer algunos de los sonidos que emite el intestino, así como su significado.
- Descubrir que hay una relación entre lo que comen y sienten.

Preguntas detonadoras:

¿Cómo cambia mi estómago con las diferentes emociones?

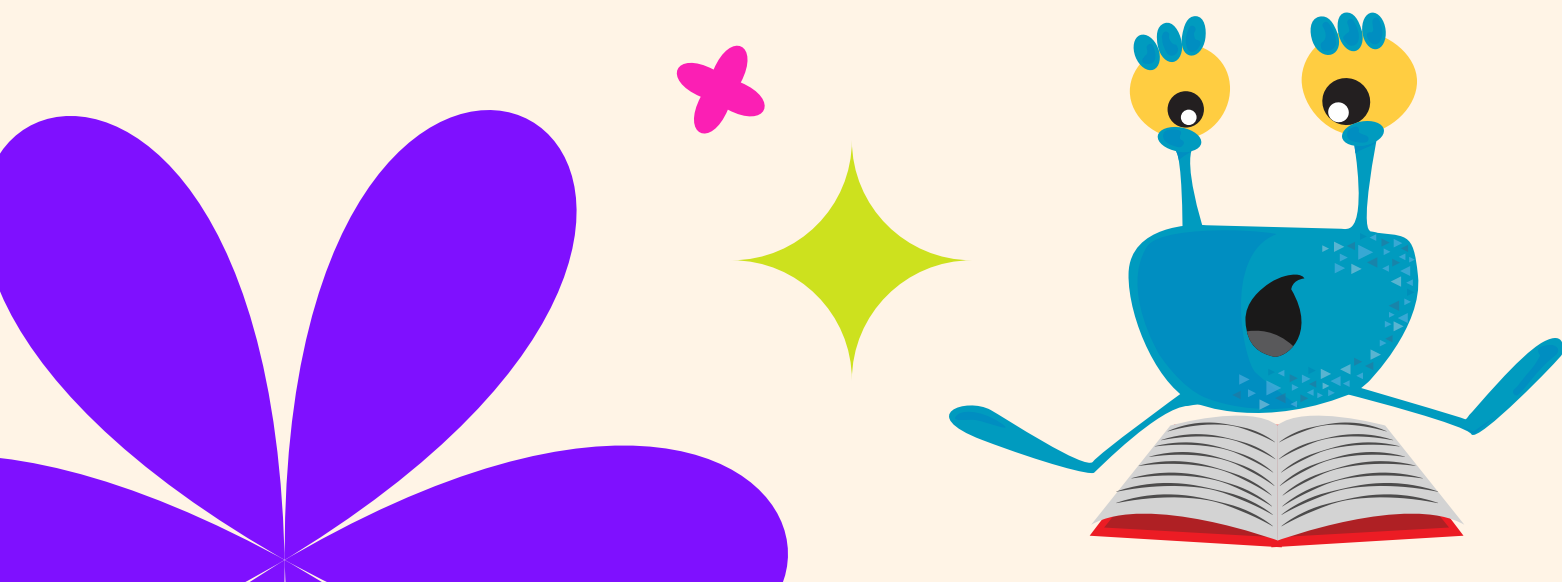
¿Qué alimentos ayudan a que los microbios estén fuertes y felices?

¿Cómo me doy cuenta de que algo dentro de mí no se siente bien?

Campos Formativos

Contenidos	Lenguajes	Saberes y Pensamiento Científico	Ética, Naturaleza y Sociedades	De lo Humano y lo Comunitario
Fase 3 1° y 2°	• Descripción de objetos, lugares y seres vivos.	• Beneficios del consumo de alimentos saludables, de agua simple potable, y de la práctica de actividad física. • Impacto de las actividades humanas en el entorno natural, así como acciones y prácticas socioculturales para su cuidado.		• Formas de ser, pensar, actuar y relacionarse. • Estilos de vida activos y saludables. • Acciones individuales que repercuten en la conservación y mejora de la salud.

Fase 4 3° y 4°	• Descripción de personas, lugares, hechos y procesos. • Diálogo para la toma de acuerdos y el intercambio de puntos de vista. • Representación de hechos y experiencias significativas mediante el empleo de recursos textuales, visuales, corporales y sonoros.	• Estructura y funcionamiento del cuerpo humano: sistemas locomotor y digestivo, así como prácticas para su cuidado, desde su contexto sociocultural.		• Formas de ser, pensar, actuar y relacionarse. • Estilos de vida activos y saludables. • Hábitos saludables para promover el bienestar en los seres vivos.
Fase 5 5° y 6°	• Narración de sucesos autobiográficos. • Exposición sobre temas relacionados con el cuidado de la salud. • Combinación de elementos visuales, sonoros y corporales, en composiciones artísticas colectivas, para expresar rasgos de sus identidades personales y colectivas.	• Estructura y funcionamiento del cuerpo humano: sistemas circulatorio, respiratorio e inmunológico, y su relación con la salud ambiental, así como acciones para su cuidado.		• Formas de ser, pensar, actuar y relacionarse. • Estilos de vida activos y saludables. • Acciones individuales que repercuten en la conservación y mejora de la salud.



Nivel primaria (Fases 3, 4 y 5)

Descubre las señales

Las señales viales nos ayudan a cuidarnos y convivir de forma segura con los demás cuando nos transportamos.

Objetivos:

- Reconocer tres tipos de señales viales.
- Comprender el significado y utilidad de las distintas señales viales incluyendo el semáforo, identificándolas a partir de sus características.
- Reconocer el respeto a las normas de tránsito como peatones, pasajeros y ciclistas.

Preguntas detonadoras:

¿Qué observo en las calles cuando viajo en algún transporte?

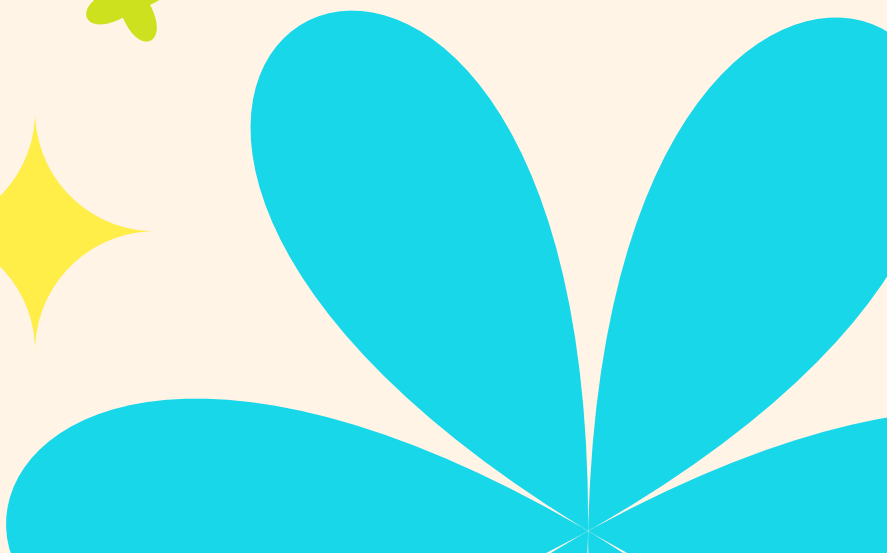
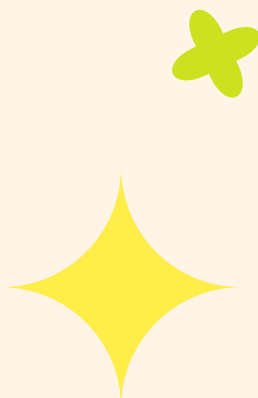
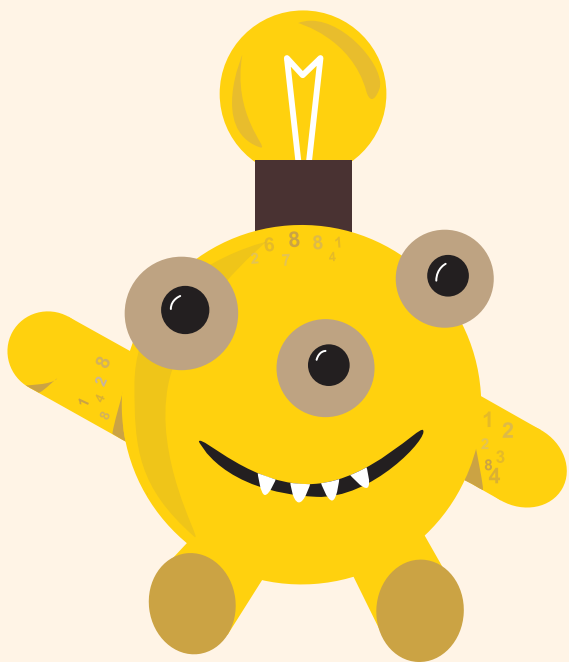
¿En qué lugares y situaciones he visto señales de color rojo con blanco?

¿Qué tipo de señales hay en mi recorrido a la escuela?

Campos Formativos

Contenidos	Lenguajes	Saberes y Pensamiento Científico	Ética, Naturaleza y Sociedades	De lo Humano y lo Comunitario
Fase 3 1° y 2°	• Descripción de objetos, lugares y seres vivos. • Producción e interpretación de avisos, carteles, anuncios publicitarios y letreros en la vida cotidiana.	• Objetos del entorno: características, propiedades, estados físicos y usos en la vida cotidiana.	• Responsabilidad compartida en el cuidado de sí y el de nuestro entorno con la familia, la escuela, la comunidad, el uso de internet y redes sociales, para generar espacios de bienestar e inclusión, equidad e igualdad.	• Actitudes y prácticas que prevalecen entre los hombres y las mujeres en las familias, la escuela y la comunidad. • Posibilidades cognitivas, expresivas, motrices, creativas y de relación. • Pensamiento lúdico, divergente y creativo.

Fase 4 3° y 4°	• Descripción de personas, lugares, hechos y procesos. • Exposición sobre temas diversos.			• Reconocimiento de las necesidades y características propias y de las demás personas. • Pensamiento lúdico, estratégico y creativo.
Fase 5 5° y 6°	• Comprensión y producción de textos informativos, para ampliar sus conocimientos sobre temas de interés tanto colectivo como individual. • Comparación y producción de documentos que regulan la convivencia.			• La comunidad, como espacio para el aprendizaje y el bienestar común. • Pensamiento lúdico, estratégico y creativo. • Toma de decisiones y creatividad, ante problemas de la vida.



Nivel primaria (Fases 3, 4 y 5)

Rueda en bici

Al usar la bicicleta, me transporto y suceden cosas que me benefician a mí y al medio ambiente.

Objetivos:

- Identificar la bicicleta como forma de movilidad sostenible.
- Reconocer que al utilizar la bicicleta no se contamina, se hace ejercicio y se evita el tráfico.
- Tener en cuenta los cuidados que se deben tener como ciclista.

Preguntas detonadoras:

¿A qué lugares puedo llegar en bicicleta?

¿Qué beneficios tiene la bicicleta como medio de transporte?

¿Qué puedo hacer para cuidarme como ciclista y cuidar a los peatones?

¿Por qué andar en bicicleta ayuda a mi salud?

Campos Formativos

Contenidos	Lenguajes	Saberes y Pensamiento Científico	Ética, Naturaleza y Sociedades	De lo Humano y lo Comunitario
Fase 3 1° y 2°	• Producción e interpretación de avisos, carteles, anuncios publicitarios y letreros en la vida cotidiana.	• Beneficios del consumo de alimentos saludables, de agua simple potable, y de la práctica de actividad física.	• Impacto de las actividades humanas en la naturaleza y sustentabilidad: actividades humanas que afectan a la naturaleza, y la necesidad de establecer compromisos que contribuyan a la preservación, prevención y disminución del impacto socioambiental.	• Posibilidades cognitivas, expresivas, motrices, creativas y de relación. • Acciones individuales que repercuten en la conservación y mejora de la salud.

Fase 4 3° y 4°	• Descripción de personas, lugares, hechos y procesos. • Uso de croquis y mapas para describir trayectos o localizar lugares.	• Alimentación saludable, con base en el Plato del Bien Comer, así como prácticas culturales y la toma de decisiones encaminadas a favorecer la salud y el medio ambiente y la economía familiar. • Impacto de las actividades humanas en la naturaleza y en la salud.	• Cuidado de los ecosistemas para su regeneración, preservación responsable y sustentable.	• La comunidad como el espacio en el que se vive y se encuentra la escuela. • Posibilidades cognitivas, expresivas, motrices, creativas y de relación. • Pensamiento lúdico, estratégico y creativo.
Fase 5 5° y 6°	• Exposición sobre temas relacionados con el cuidado de la salud.	• Estructura y funcionamiento del cuerpo humano: sistemas circulatorio, respiratorio e inmunológico, y su relación con la salud ambiental, así como acciones para su cuidado. • Ubicación espacial.	• La responsabilidad compartida, el respeto y el consumo sustentable: acciones colectivas a favor de la protección, regeneración y preservación de la biodiversidad y el bienestar socioambiental.	• Capacidades, habilidades y destrezas motrices. • Estilos de vida activos y saludables. • Acciones individuales que repercuten en la conservación y mejora de la salud.



Nivel primaria (Fases 3, 4 y 5)

Wow lab

Parece magia, pero es ciencia.

Objetivos:

- Experimentar asombro y fascinación por la ciencia que explica los fenómenos que ocurren a su alrededor.
- Desarrollar habilidades de pensamiento científico a través de la exploración, la indagación y la aplicación de enfoques STEM.
- Reconocer que la ciencia, la curiosidad y la experimentación son herramientas fundamentales para comprender el mundo que habitan.

Preguntas detonadoras:

¿Cómo puedo averiguar algo que me da curiosidad?

¿Qué habilidades desarrollan los científicos?

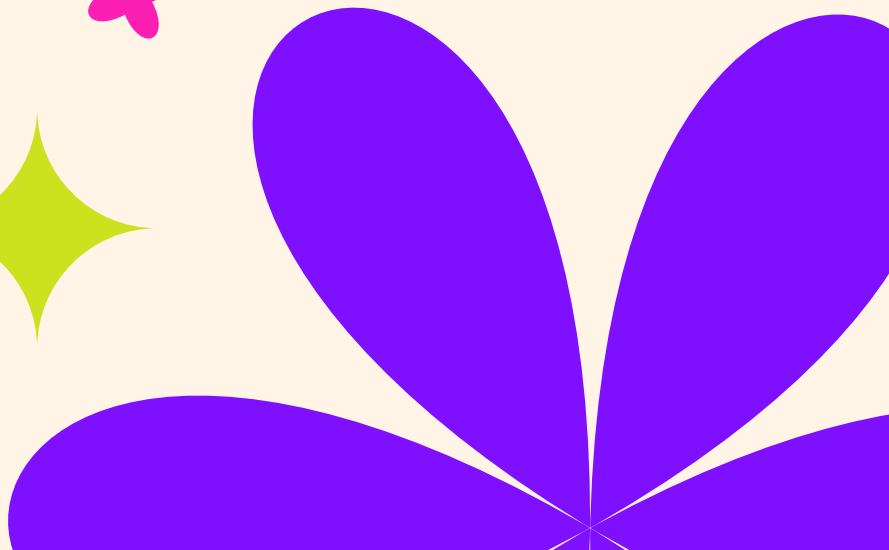
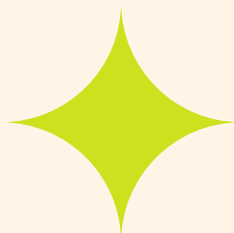
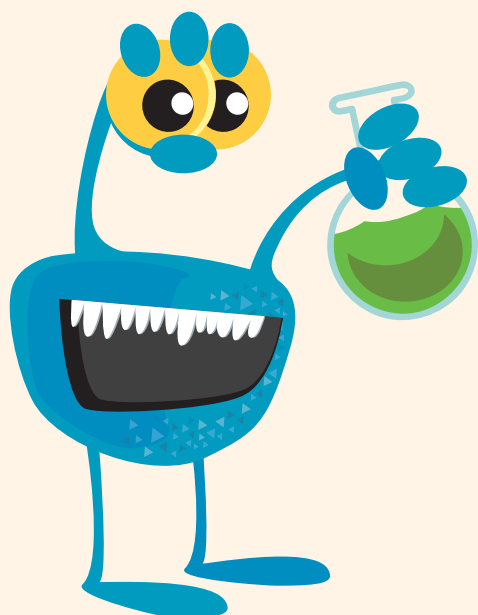
¿De qué manera la ciencia nos ayuda en la vida diaria?

¿Qué fenómeno de la naturaleza o de mi vida diaria me parece más sorprendente y por qué?

Campos Formativos

Contenidos	Lenguajes	Saberes y Pensamiento Científico	Ética, Naturaleza y Sociedades	De lo Humano y lo Comunitario
Fase 3 1° y 2°	• Empleo de textos con instrucciones para participar en juegos, usar o elaborar objetos, preparar alimentos u otros propósitos.	• Objetos del entorno: características, propiedades, estados físicos y usos en la vida cotidiana. • Características del sonido y la luz.	• Situaciones de la vida diaria en las que niñas y niños pueden o no tomar decisiones y en las que se requiere ayuda, valorando los límites y riesgos del entorno.	• Estilos de vida activos y saludables. • Pensamiento lúdico, divergente y creativo. • Acciones individuales que repercuten en la conservación y mejora de la salud.

Fase 4 3° y 4°	Narración de sucesos del pasado y del presente.	- Propiedades de los materiales: masa y longitud; relación entre estados físicos y la temperatura. - Formación de mezclas y sus propiedades. - Efectos de la aplicación de fuerzas y del calor sobre los objetos.	Acciones de prevención ante peligros o amenazas de fenómenos naturales y acciones humanas y la importancia de actuar y participar en la escuela, barrio, pueblo, comunidad, entidad y país; promover la cultura de prevención, auto-protección, empatía y solidaridad con las personas afectadas y el entorno socioambiental.	- Posibilidades cognitivas, expresivas, motrices, creativas y de relación. - Pensamiento lúdico, estratégico y creativo.
Fase 5 5° y 6°	Participación en debates sobre temas de interés común.	- Propiedades de los materiales: dureza, flexibilidad y permeabilidad y su aplicación en la satisfacción de necesidades; caracterización de los gases con base en sus propiedades. - Cambios permanentes en los materiales y sus implicaciones en la vida diaria.	La responsabilidad compartida, el respeto y el consumo sustentable: acciones colectivas a favor de la protección, regeneración y preservación de la biodiversidad y el bienestar socioambiental.	- Potencialidades cognitivas, expresivas, motrices, creativas y de relación. - Pensamiento lúdico, estratégico y creativo. - Sentido de comunidad y satisfacción de necesidades humanas.



Nivel primaria (Fases 3, 4 y 5)

Reinventa tu ciudad

Todos podemos construir una mejor ciudad.

Objetivos:

- Identificar las necesidades de los habitantes de una ciudad a partir de sus actividades diarias y reflexionar sobre ellas para generar propuestas.
- Construir espacios que respondan a las necesidades de las personas que habitan una ciudad.
- Sentir satisfacción por el reconocimiento de sus ideas al incluir su construcción en la maqueta.

Preguntas detonadoras:

¿A qué jugamos en la ciudad?

¿Qué edificios y lugares puedo encontrar en una ciudad?

¿Qué soluciones puedo aportar para tu barrio o comunidad para mejorar tu comunidad?

Campos Formativos

Contenidos	Lenguajes	Saberes y Pensamiento Científico	Ética, Naturaleza y Sociedades	De lo Humano y lo Comunitario
Fase 3 1° y 2°	• Narración de actividades y eventos relevantes que tengan lugar en la familia, la escuela o el resto de la comunidad. • Descripción de objetos, lugares y seres vivos.	• Características del entorno natural y sociocultural. • Impacto de las actividades humanas en el entorno natural, así como acciones y prácticas socioculturales para su cuidado. • Cuerpos geométricos y sus características.	• Respeto, cuidado y empatía hacia la naturaleza como parte de un todo independiente. • Impacto de las actividades humanas en la naturaleza y sustentabilidad.	• Pensamiento lúdico, divergente y creativo. • Sentido de comunidad y satisfacción de necesidades humanas.

Fase 4 3° y 4°	• Descripción de objetos, lugares y seres vivos. • Uso de croquis y mapas para describir trayectos o localizar lugares. • Creación de propuestas con intención artística para mejorar la escuela y el resto de la comunidad.	• Cuerpos geométricos y sus características.	• Representaciones cartográficas de la localidad y/o comunidad; su ubicación dentro de la entidad y del país, con relación al conocimiento, función y cuidados de los ecosistemas como sustento de la vida.	• La comunidad como el espacio en el que se vive y se encuentra la escuela.
Fase 5 5° y 6°	• Participación en debates sobre temas de interés común. • Comprensión y producción de textos para gestionar servicios públicos. • Apropiación e intervención artística en el espacio comunitario.	• Pérdida de biodiversidad, problemas medio ambientales en la comunidad, México y el mundo, así como acciones orientadas a fortalecer estilos de vida sustentables. • Ubicación espacial. • Perímetro, área y noción de volumen.	• Ética y biodiversidad: factores sociales que propician la convivencia armónica medio con el ambiente basada en el respeto, responsabilidad, justicia social y equidad con la naturaleza.	• La comunidad, como espacio para el aprendizaje y el bienestar común. • Sentido de comunidad y satisfacción de necesidades humanas. • Toma de decisiones y creatividad, ante problemas de la vida.



Nivel primaria (Fases 3, 4 y 5)

Árbol Ramón

Los árboles son casa y comida de muchas plantas y animales.

Objetivos:

- Identificar algunas plantas y animales que habitan en el Árbol Ramón.
- Comprender que los habitantes de Ramón se relacionan entre sí de diversas maneras y que entre todos conforman un ecosistema.
- Reconocer que la vida de muchas plantas y animales depende de los árboles.

Preguntas detonadoras:

¿Qué habitantes tiene un árbol?

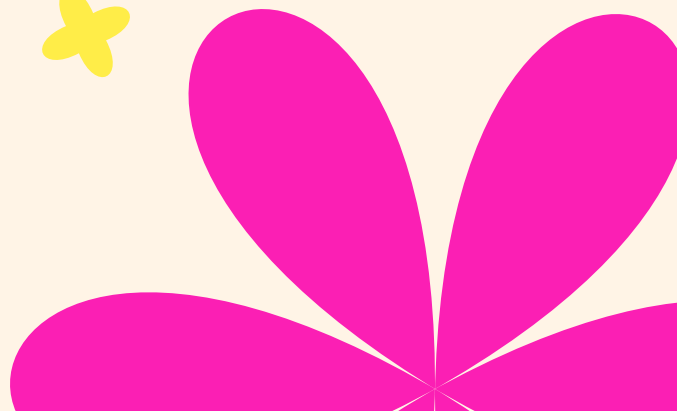
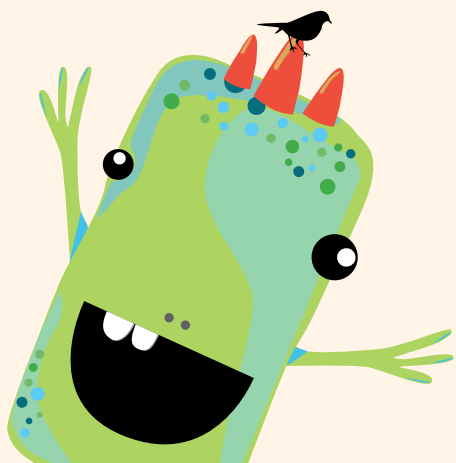
¿Qué pasaría si se acaban las selvas?

¿Cómo puedo cuidar o sembrar plantas y árboles?

Campos Formativos

Contenidos	Lenguajes	Saberes y Pensamiento Científico	Ética, Naturaleza y Sociedades	De lo Humano y lo Comunitario
Fase 3 1° y 2°	• Narración de actividades y eventos relevantes que tengan lugar en la familia, la escuela o el resto de la comunidad. • Descripción de objetos, lugares y seres vivos.	• Características del entorno natural y sociocultural. • Impacto de las actividades humanas en el entorno natural, así como acciones y prácticas socioculturales para su cuidado.	• Respeto, cuidado y empatía hacia la naturaleza como parte de un todo interdependiente. • Impacto de las actividades humanas en la naturaleza y sustentabilidad: actividades humanas que afectan a la naturaleza, y la necesidad de establecer compromisos que contribuyan a la preservación, prevención y disminución del impacto socioambiental.	• Capacidades y habilidades motrices. • Pensamiento lúdico, divergente y creativo.

Fase 4 3° y 4°	• Narración de actividades y eventos relevantes que tengan lugar en la escuela, o el resto de la comunidad. • Narración de sucesos del pasado y el presente. • Entrevistas con personas de la comunidad para conocer diversos temas.	• Clasificación y experimentación con objetos y elementos del entorno que reflejan la diversidad de la comunidad o región. • Interacciones entre plantas, animales y el entorno natural: nutrición y locomoción. • Relaciones entre factores físicos y biológicos que conforman los ecosistemas y favorecen la preservación de la vida.	• Valoración de los ecosistemas, características del territorio como espacio de vida y las interacciones de la comunidad con los ecosistemas para su preservación responsable y sustentable. • Cuidado de los ecosistemas para su regeneración, responsable y sustentable.	• Entendimiento mutuo en la escuela • Hábitos saludables para promover el bienestar en los seres vivos. • Capacidades y habilidades motrices.
Fase 5 5° y 6°	• Expresión mediante el uso de los lenguajes artísticos de experiencias estéticas que tienen lugar en la naturaleza.	• Funciones vitales que caracterizan a plantas y animales como seres vivos, y su relación con el entorno natural, así como sus cambios a través del tiempo. • Factores que conforman la biodiversidad y el medio ambiente, la riqueza natural de México y su relevancia como parte del patrimonio biocultural de la humanidad y la importancia de su conservación.	• Valoración de la biodiversidad en el territorio donde se ubica la localidad, entidad, México y el mundo, valores y acciones sustentables. • Valoración de la mega diversidad mexicana: mega diversidad en México, diversidad cultural, relaciones, ser humano - naturaleza y representaciones distintas de las diferentes culturas o grupos sociales sobre la diversidad, y su manejo acorde a sus contextos.	• Potencialidades cognitivas expresadas, motrices, creativas y de relación. • Pensamiento lúdico, estratégico y creativo.



Nivel primaria (Fases 3, 4 y 5)

La casa del jardinero

Las lombrices y las plantas se relacionan para vivir.

Objetivos:

- Reconocer la relación entre las lombrices, el suelo y las plantas.
- Sentir admiración y respeto por las lombrices.

Preguntas detonadoras:

¿Cuál es el tesoro del personaje que vive en esta casa?

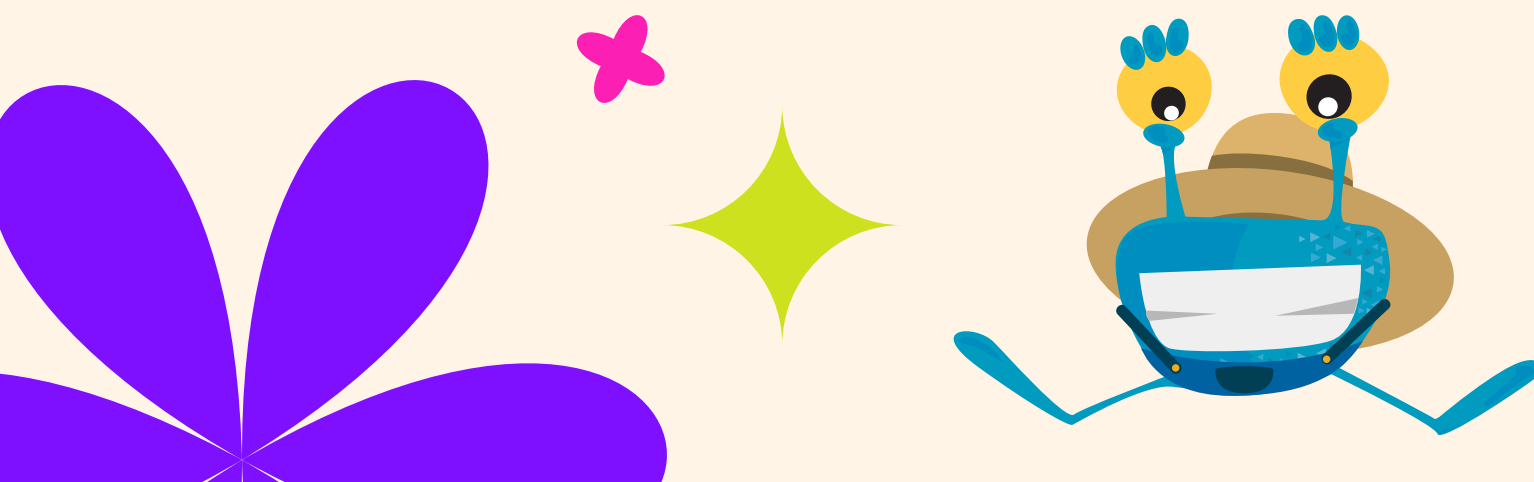
¿Las plantas comen?

¿Cómo puedes hacer espacios en tu escuela y casa para reintegrar los desechos orgánicos?

Campos Formativos

Contenidos	Lenguajes	Saberes y Pensamiento Científico	Ética, Naturaleza y Sociedades	De lo Humano y lo Comunitario
Fase 3 1° y 2°	• Descripción de objetos, lugares y seres vivos.	• Características del entorno natural y sociocultural. • Impacto de las actividades humanas en el entorno natural, así como acciones y prácticas socioculturales para su cuidado.	• Respeto, cuidado y empatía hacia la naturaleza como parte de un todo interdependiente.	• Capacidades y habilidades motrices. • Pensamiento lúdico, divergente y creativo.

Fase 4 3° y 4°	• Exposición sobre temas diversos. • Entrevistas con personas de la comunidad para conocer diversos temas.	• Interacciones entre plantas, animales y el entorno natural: nutrición y locomoción. • Relaciones entre factores físicos y biológicos que conforman los ecosistemas y favorecen la preservación de la vida. • Impacto de las actividades humanas en la naturaleza y en la salud.	• Valoración de los ecosistemas, características del territorio como espacio de vida y las interacciones de la comunidad con los ecosistemas para su preservación responsable y sustentable. • Cuidado de los ecosistemas para su regeneración, responsable y sustentable.	• Entendimiento mutuo en la escuela. • Hábitos saludables para promover el bienestar en los seres vivos. • Pensamiento lúdico, estratégico y creativo.
Fase 5 5° y 6°	• Participación en debates sobre temas de interés común. • Expresión mediante el uso de los lenguajes artísticos de experiencias estéticas que tienen lugar en la naturaleza.	• Funciones vitales que caracterizan a plantas y animales como seres vivos, y su relación con el entorno natural, así como sus cambios a través del tiempo. • Factores que conforman la biodiversidad y el medio ambiente, la riqueza natural de México y su relevancia como parte del patrimonio biocultural de la humanidad y la importancia de su conservación.	• Valoración de la biodiversidad en el territorio donde se ubica la localidad, entidad, México y el mundo, valores y acciones sustentables. • Valoración de la mega diversidad mexicana: mega diversidad en México, diversidad cultural, relaciones, ser humano - naturaleza y representaciones distintas de las diferentes culturas o grupos sociales sobre la diversidad, y su manejo acorde a sus contextos.	• Potencialidades cognitivas expresadas, motrices, creativas y de relación. • Pensamiento lúdico, estratégico y creativo.



Nivel primaria (Fases 3, 4 y 5)

Ilumina tu infancia

Ilumino mi infancia cuando recuerdo mis mejores momentos siendo niña/niño.

Objetivos:

- Escribir o dibujar los momentos más alegres y divertidos de su infancia.
- Compartir con otras y otros visitantes los mejores momentos de su infancia.
- Expresar sus mejores momentos de la infancia.

Preguntas detonadoras:

¿Qué es lo que más me gusta de mi infancia?

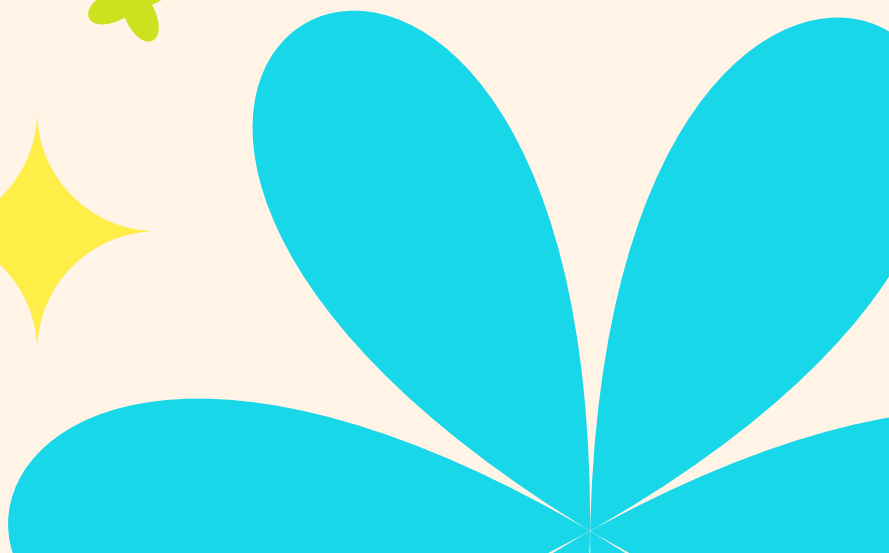
¿Qué puedo contar con mis dibujos?

¿Qué me gustaría recordar de mi infancia cuando sea grande?

Campos Formativos

Contenidos	Lenguajes	Saberes y Pensamiento Científico	Ética, Naturaleza y Sociedades	De lo Humano y lo Comunitario
Fase 3 1° y 2°	• Narración de actividades y eventos relevantes que tengan lugar en la familia, la escuela o el resto de la comunidad. • Descripción de objetos, lugares y seres vivos. • Uso de los elementos de los lenguajes artísticos en la vida cotidiana.			• Posibilidades cognitivas, expresivas, motrices, creativas y de relación. • Pensamiento lúdico, divergente y creativo. • Forma de ser, pensar, actuar y relacionarse.

Fase 4 3° y 4°	• Identificación del uso de la fantasía y la realidad en diferentes manifestaciones culturales y artísticas. • Creación de propuestas con intención artística para mejorar la escuela y el resto de la comunidad.			• Formas de ser, pensar, actuar y relacionarse. • Pensamiento lúdico, estratégico y creativo.
Fase 5 5° y 6°	• Apropiación e intervención artística en el espacio.			• Potencialidades cognitivas, expresivas, motrices, creativas y de relación. • Pensamiento lúdico, estratégico y creativo.



Nivel primaria (Fases 3, 4 y 5)

¿Qué buen plan?

La comida es más rica y nutritiva si se prepara en familia.

Objetivos:

- Identificar los grupos de alimentos del Plato del Bien Comer.
- Planear una comida basada en el Plato del Bien Comer.
- Valorar la importancia de integrar a la familia en la selección y preparación de los alimentos.

Preguntas detonadoras:

¿Qué necesito hacer para crecer sano y fuerte?

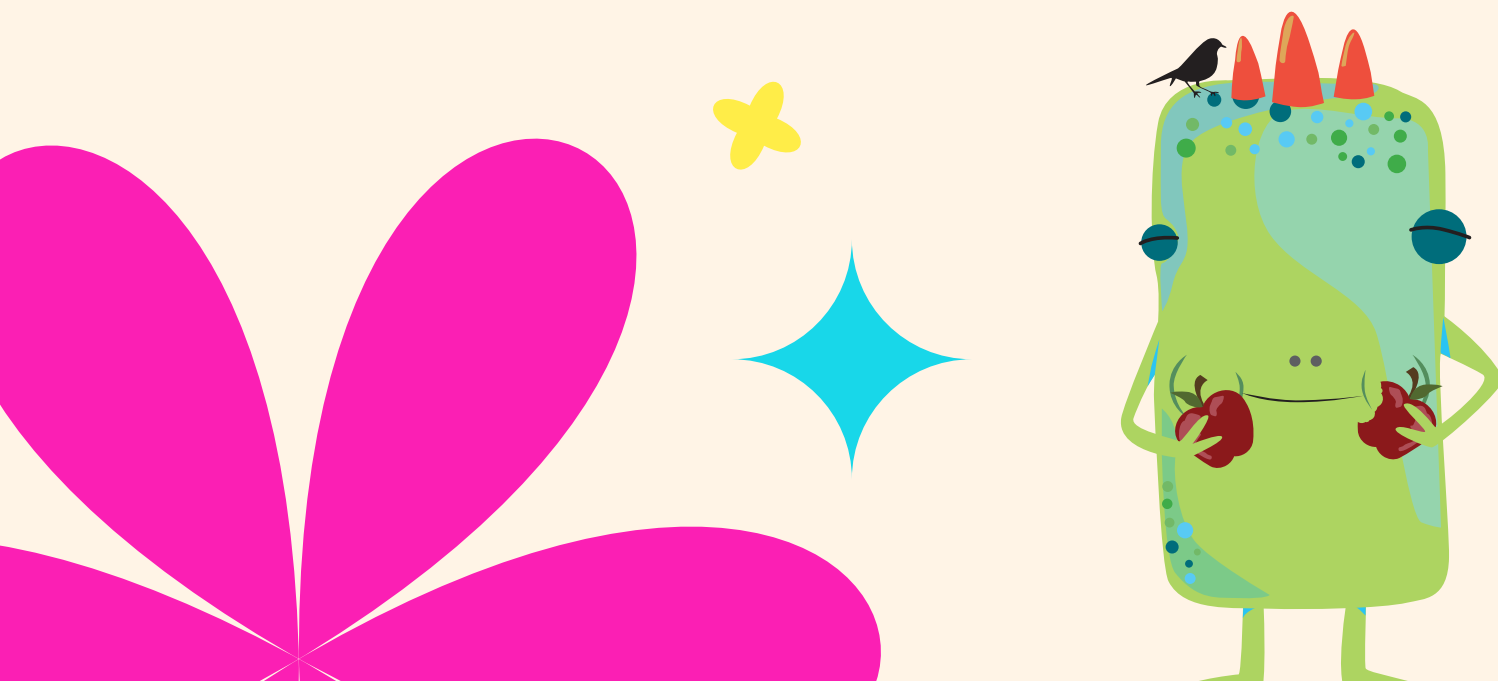
¿Qué acciones puedo hacer todos los días para cuidar mi cuerpo?

¿Por qué el Plato del Bien Comer está dividido en diferentes grupos de alimentos?

Campos Formativos

Contenidos	Lenguajes	Saberes y Pensamiento Científico	Ética, Naturaleza y Sociedades	De lo Humano y lo Comunitario
Fase 3 1° y 2°	• Narración de actividades y eventos relevantes que tengan lugar en la familia, la escuela o el resto de la comunidad.	• Beneficios del consumo de alimentos saludables, de agua simple potable, y de la práctica de actividad física.	• Historia personal y familiar, diversidad de familias y el derecho a pertenecer a una.	• Historia personal y familiar. • Sentido de pertenencia a la familia y la comunidad. • Estilos de vida activos y saludables. • Acciones individuales que repercuten en la conservación y mejora de la salud.

Fase 4 3° y 4°	• Descripción de personas, lugares, hechos y procesos.	• Estructura y funcionamiento del cuerpo humano: sistemas locomotor y digestivo, así como prácticas para su cuidado, desde su contexto sociocultural. • Alimentación saludable, con base en el Plato del Bien Comer, así como prácticas culturales y la toma de decisiones encaminadas a favorecer la salud y el medio ambiente y la economía familiar.		• Las familias como espacio de protección, cuidado, afecto y sustento para el desarrollo personal. • Estilos de vida activos y saludables. • Hábitos saludables para promover el bienestar en los seres vivos.
Fase 5 5° y 6°	• Exposición sobre temas relacionados con el cuidado de la salud.	• Alimentación saludable: características de la dieta correcta, costumbres de la comunidad, riesgos del consumo de alimentos ultraprocesados, y acciones para mejorar la alimentación.		• Estilos de vida activos y saludables. • Acciones individuales que repercuten en la conservación y mejora de la salud.



Nivel primaria (Fases 3, 4 y 5)

Estación de herramientas

Puedo usar herramientas para expresarme de forma creativa.

Objetivos:

- Expresen su creatividad a través de la elaboración de un objeto.
- Usen herramientas para personalizar y crear un objeto.

Preguntas detonadoras:

¿Quién inventa las cosas y cómo la hace?

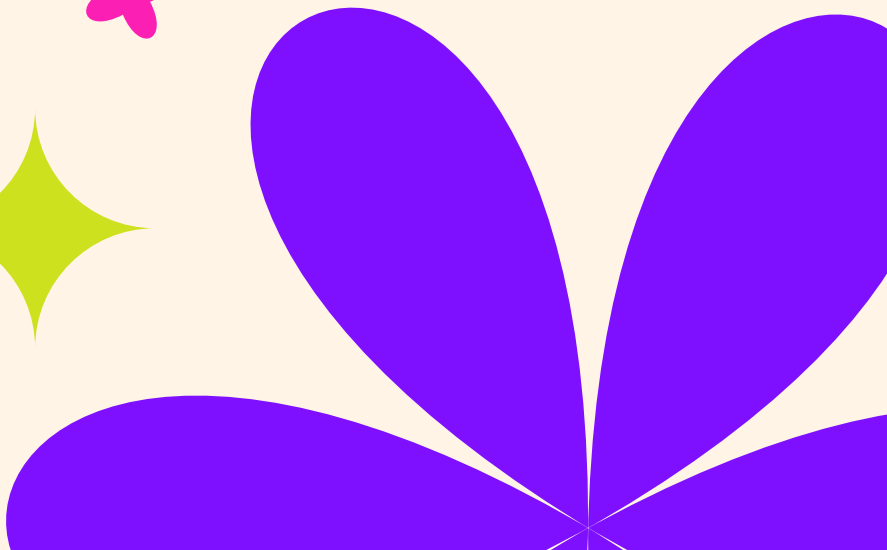
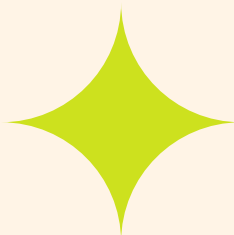
¿Cómo puedo expresar una idea a través de la creación de un objeto?

¿Qué habilidades artísticas puedo desarrollar al crear un objeto?

Campos Formativos

Contenidos	Lenguajes	Saberes y Pensamiento Científico	Ética, Naturaleza y Sociedades	De lo Humano y lo Comunitario
Fase 3 1° y 2°	• Uso de los elementos de los lenguajes artísticos en la vida cotidiana. • Interacción con manifestaciones culturales y artísticas.	• Estudio de los números. • Características del entorno natural y sociocultural. • Objetos del entorno: características, propiedades, estados físicos y usos en la vida cotidiana.	• Diversos contextos sociales naturales y territoriales, cambios y continuidades.	• Posibilidades cognitivas, expresivas, motrices, creativas y de relación. • Pensamiento lúdico, divergente y creativo. • Forma de ser, pensar, actuar y relacionarse.

Fase 4 3° y 4°	• Diálogo para la toma de acuerdos y el intercambio de puntos de vista. • Identificación del uso de la fantasía y la realidad en diferentes manifestaciones culturales y artísticas.	• Medición de longitud, masa y capacidad. • Cuerpos geométricos y sus características.		• Formas de ser, pensar, actuar y relacionarse. • Pensamiento lúdico, estratégico y creativo.
Fase 5 5° y 6°	• Apropiación e intervención artística en el espacio.	• Propiedades de los materiales: dureza, flexibilidad y permeabilidad y su aprovechamiento en la satisfacción de necesidades.		• Potencialidades cognitivas, expresivas, motrices, creativas y de relación. • Pensamiento lúdico, estratégico y creativo.



Nivel primaria (Fases 3, 4 y 5)

Plataforma de lanzamiento

Puedo construir y hacer volar un cohete.

Objetivos:

- Comprender la importancia de hacer pruebas para mejorar un proyecto.
- Identificar las partes de un cohete y su funcionamiento para volar.

Preguntas detonadoras:

¿Qué es un cohete? ¿Cómo funciona?

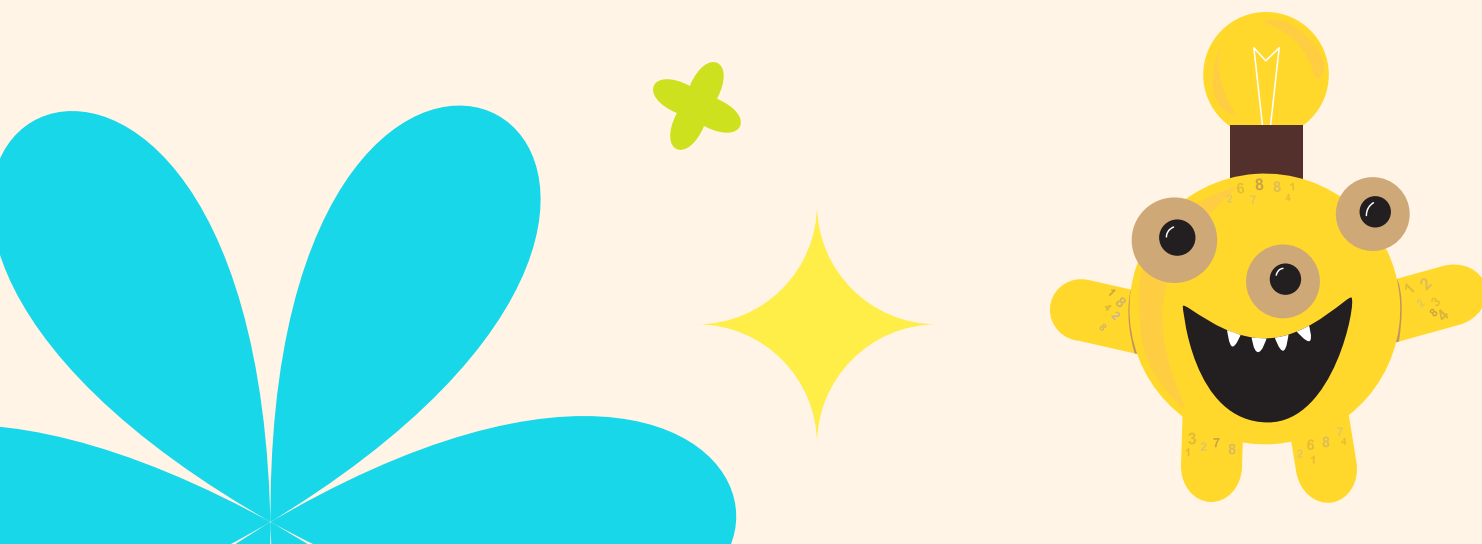
¿Conozco las partes de un cohete y para qué sirven?

¿Cómo puedo lograr que vuele muy alto?

Campos Formativos

Contenidos	Lenguajes	Saberes y Pensamiento Científico	Ética, Naturaleza y Sociedades	De lo Humano y lo Comunitario
Fase 3 1° y 2°	• Descripción de objetos, lugares y seres vivos.	• Objetos del entorno: características, propiedades, estados físicos y usos en la vida cotidiana. • Efectos de la aplicación de fuerzas: movimiento y deformación. • Figuras geométricas y sus características. • Medición de longitud, masa y capacidad.	• Diversos contextos sociales, naturales y territoriales: cambios y continuidades.	• Capacidades y habilidades motrices. • Posibilidades cognitivas, expresivas, motrices, creativas y de relación. • Pensamiento lúdico, divergente y creativo. • Interacción motriz.

Fase 4 3° y 4°	• Narración de sucesos del pasado y del presente. • Descripción de personas, lugares, hechos y procesos. • Experimentación con elementos visuales y sonoros en producciones colectivas artísticas.	• Efectos de la aplicación de fuerzas y del calor sobre los objetos. • Sistema Tierra-Luna-Sol: interacciones, cambios y regularidades; diversas explicaciones acerca del movimiento de estos astros y su relación con algunos fenómenos naturales.	• Cuerpos geométricos y sus características. • Figuras geométricas y sus características.	• Capacidades y habilidades motrices. • Posibilidades cognitivas, expresivas, motrices, creativas y de relación.
Fase 5 5° y 6°	• Propiedades de los materiales: dureza, flexibilidad y permeabilidad y su aplicación en la satisfacción de necesidades; caracterización de los gases con base en sus propiedades. • Expresión, mediante el uso de los lenguajes artísticos, de experiencias estéticas que tienen lugar en la naturaleza.	• Sistema Solar y Universo: características de sus componentes, y aportaciones culturales, científicas y tecnológicas que han favorecido su conocimiento. • Cuerpos geométricos y sus características. • Ubicación espacial. • Medición de la longitud, masa y capacidad.		• Pensamiento lúdico, estratégico y creativo. • Capacidades, habilidades y destrezas motrices. • Potencialidades cognitivas, expresivas, motrices, creativas y de relación. • Interacción motriz.



Papalote es para todas las personas

Creemos que jugar, aprender y descubrir no tienen una sola forma. Por eso creamos experiencias en las que cada visitante puede participar de acuerdo con sus intereses, sus características y la manera en que se relaciona con el mundo.

Nuestro compromiso con la inclusión contempla:

- ✦ **Accesibilidad física:** espacios que facilitan el desplazamiento y la participación.
- ✦ **Accesibilidad sensorial:** distintas formas de observar, escuchar, tocar y explorar.
- ✦ **Accesibilidad cognitiva:** información clara, apoyos visuales e instrucciones sencillas.
- ✦ **Bienestar durante la visita:** información para anticipar sonidos, luces, movimiento y otros estímulos.
- ✦ **Diversidad:** experiencias respetuosas de las distintas formas de ser, aprender y convivir.



En Papalote, todas las formas de jugar y aprender tienen un lugar.

Calendario Escolar 2026-2027

Papalote Museo del Niño

Agosto 2026

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 2026

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 2026

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 2026

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 2026

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 2027

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 2027

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						

Marzo 2027

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		

Abril 2027

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	

Mayo 2027

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 2027

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 2027

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

Inicio de clases del ciclo escolar 2026-2027

Fin de clases del ciclo escolar 2026-2027

Suspensión de labores docentes

Jornada de concientización sobre la gravedad del abuso sexual y el maltrato infantil

Receso de clases

Consejo técnico escolar fase intensiva

Consejo técnico escolar sesión ordinaria

Registro y comunicación de los resultados de la evaluación

Vacaciones

Preinscripción a preescolar primer grado de primaria y primer grado de secundaria para el ciclo escolar 2027-2028

Registro de calificaciones

Negritas: Señalan días conmemorativos o de reflexión

Proyecto de la visita

I. Datos generales

Nombre de la escuela:

Lugar a visitar:

Fecha de la visita: Horario de la visita:

Objetivo de la visita a Papalote:

.....

Grado escolar: Grupo:

II. Vinculación curricular SEP-Papalote

1. Antes de tu visita, consulta las exhibiciones sugeridas en esta Guía e identifica las que se relacionen con tus clases o proyectos.
2. Con este formato, te invitamos a plantear la vinculación curricular de al menos dos exhibiciones de Papalote con tus contenidos.

Nombre de la exhibición seleccionada 1:	Nombre de la exhibición seleccionada 2:
Campos formativos/Asignatura	Campos formativos/Asignatura
Eje articulador	Eje articulador
Proceso de desarrollo y aprendizaje (PDA)	Proceso de desarrollo y aprendizaje (PDA)

III. Planeación de actividades

Define los **objetivos** y las **actividades** que **realizarán antes, durante y/o después de su visita** a las exhibiciones seleccionadas.

Nombre de la exhibición seleccionada 1:	Nombre de la exhibición seleccionada 2:
Antes de la visita Tips: Identifica cómo la exhibición Papalote te ayuda a plantear un proyecto o reforzar un contenido en clase. Define preguntas detonadoras sobre el tema de la exhibición para hacerle a tus alumnos. Objetivo: Actividades:	Antes de la visita Tips: Identifica cómo la exhibición Papalote te ayuda a plantear un proyecto o reforzar un contenido en clase. Define preguntas detonadoras sobre el tema de la exhibición para hacerle a tus alumnos. Objetivo: Actividades:
Durante la visita Tips: Señala a tu grupo que en esta exhibición abordarán un tema relacionado con un nuevo proyecto o que esté en curso. Observa y registra las acciones, expresiones y comentarios de tus alumnos al interactuar. Objetivo: Actividades:	Durante la visita Tips: Señala a tu grupo que en esta exhibición abordarán un tema relacionado con un nuevo proyecto o que esté en curso. Observa y registra las acciones, expresiones y comentarios de tus alumnos al interactuar. Objetivo: Actividades:
Después de la visita Tips: Revisa tus notas de lo que registraste durante la visita. Crea espacios de juego en el aula parecidos a lo que viviste en Papalote. Objetivo: Actividades:	Después de la visita Tips: Revisa tus notas de lo que registraste durante la visita. Crea espacios de juego en el aula parecidos a lo que viviste en Papalote. Objetivo: Actividades:

IV. Evaluación de actividades

De acuerdo con las actividades que seleccionaste y tu plan de trabajo actual, diseña o selecciona la técnica/instrumento de evaluación que te ayude a identificar evidencias de los objetivos de aprendizaje establecidos.

Nombre de la exhibición seleccionada 1:	Nombre de la exhibición seleccionada 2:
Técnica/instrumento de evaluación:	Técnica/instrumento de evaluación:

¡Haz tu plan de visita!



Escanea este QR



Reserva tu visita

Nuestro equipo está listo para ayudarte a planear tu visita.



Para aclarar tus dudas:

Llámanos al teléfono:

Ventas: 55-5237-1710  5546017873

Escríbenos a:

grupos@papalote.org.mx
O escanea este código QR



O ingresa a la **página web**
Desde este código QR



Te sugerimos tener a la mano estos datos:

Número aproximado de niñas, niños y adultos que asistirán

Fecha tentativa de visita

Clave de tu centro de trabajo

Nombre del responsable de la visita

¡Pregunta por nuestros precios especiales a grupos escolares!



El día de tu visita

Sigue estas recomendaciones para facilitar tu acceso y permanencia en el museo.

1. Antes de salir a Papalote

Asigna al menos **1 monitor o adulto responsable por cada 10 niñas y niños.**

Alista los alimentos en empaques individuales, por niño, y guárdalas en una bolsa o caja grande con el **nombre de la escuela, grado y grupo.**

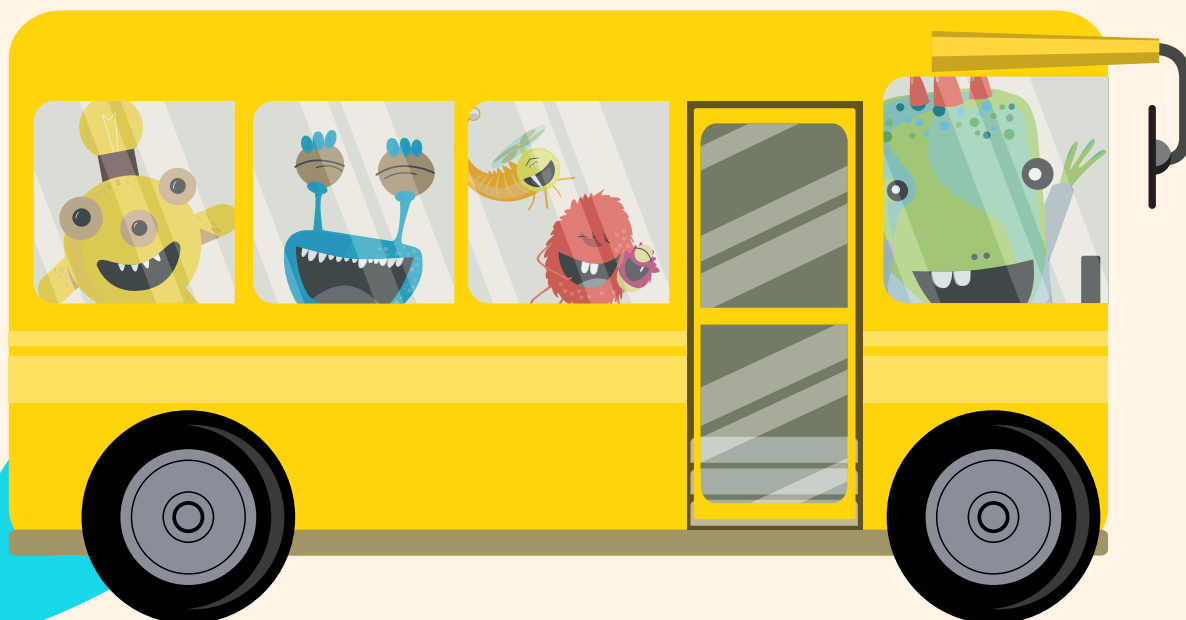
Si tienes función en el Domodigital, te sugerimos **llegar con suficiente tiempo** de anticipación.

Comparte con tus alumnos preguntas como: ¿Cómo se sienten? ¿Qué esperan descubrir hoy en la visita? ¿Qué se imaginan que encontrarán en el museo?

2. Durante el trayecto

Jueguen y disfruten el camino:

- Canten canciones
- Reproduzcan una playlist que hayan armado previamente
- Digan adivinanzas
- Jueguen “veo veo” nombrando cosas que encuentran en el camino
- Jueguen “basta” (de forma verbal)
- Jueguen “verdad o mentira” para decir tres cosas sobre uno mismo, dos que sean verdad y una que sea mentira y que los amigos adivinen.



3. Al llegar a Papalote

Cuando su autobús llegue a la bahía de grupos, un anfitrión les dará la bienvenida y cotejará los datos compartidos previamente.

Se realizará un conteo de las personas para llevar el control del número de visitantes que ingresarán.

Un anfitrión resguardará sus bolsas de alimentos y en su horario de comida se los entregará para consumir en un espacio que se les indicará en ese momento.

4. Durante su visita

Tu grupo puede hacer el recorrido libremente por el museo. Permite que experimenten y jueguen, pero asegúrate que en todo momento estén acompañados por un adulto, ningún menor puede salir solo del museo.

Pide a los Cuates que te ayuden a identificar las exhibiciones de tu planeación didáctica o proyecto y usa tu Guía para tomar notas.

Los alimentos los pueden ingerir en la zona de comida al interior o al exterior del museo, de acuerdo a la disponibilidad de espacios.

Si tienen función de Domodigital revisen bien su horario para evitar perder la función.

Contamos con un módulo de atención en donde podremos orientarte.

5. A tu salida

Contamos con una tienda para que se lleven algún souvenir.

Es importante que todo el grupo esté reunido para realizar el conteo y agilizar el ascenso al camión en la misma bahía de grupos.



¡Disfruten este día especial!

Ubica tu llegada



Mapa de estacionamientos



Para saber más...

En las siguientes páginas de la Guía te compartimos información para saber más sobre algunos temas que puedes considerar para tus proyectos en clase.

Tus proyectos con STEAM+Juego

Integrar el enfoque STEAM + el juego en tus proyectos de clase, permitirá que tus alumnas y alumnos adquieran diversas habilidades como:

Ciencia

- Plantear hipótesis e investigar
- Realizar observaciones y tomar registros
- Analizar fuentes
- Debatir, sacar conclusiones y comunicar

Tecnología e ingeniería

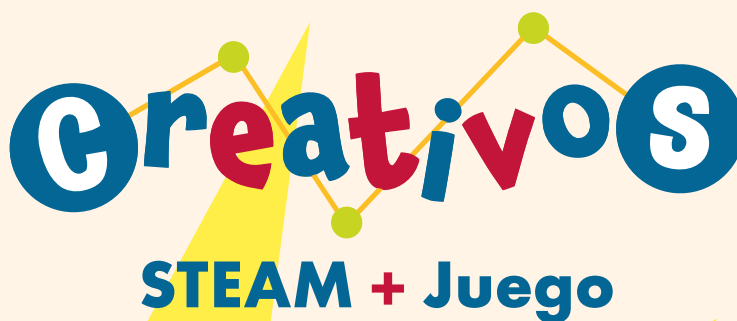
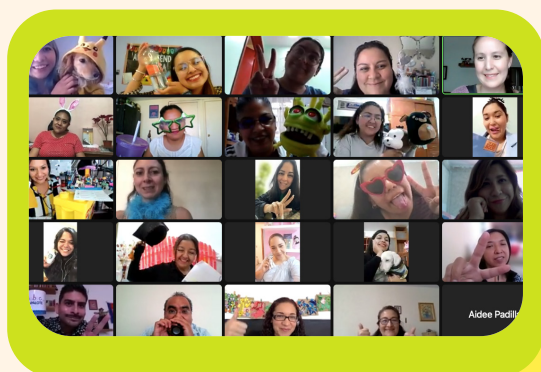
- Diseñar y prototipar soluciones
- Explorar técnicas
- Materializar ideas
- Identificar procesos

Arte

- Crear sus propias obras
- Escribir textos con distintos propósitos
- Expresar emociones

Matemáticas

- Pensar en problemas y juegos
- Resolver acertijos y enigmas
- Diseñar modelos para predecir fenómenos

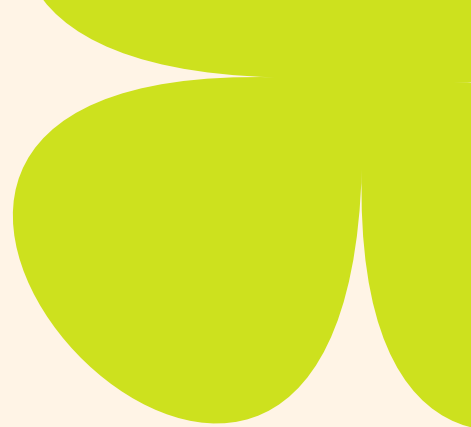


¡Transforma tus clases e insíbete!

Conoce los proyectos que han desarrollado maestras y maestros en el Taller Creativos STEAM+Juego de Papalote, un taller en línea en el que puedes participar, a lo largo del año, para poner en marcha tu creatividad y la de tus alumnos, resolviendo un reto de tu comunidad y con la oportunidad de ganarse un premio Papalote.



CREADORES PAPALOTE



Para complementar la integración STEAM+juego en tus clases, te recomendamos visitar con tu grupo la zona de **Creadores Papalote**. Un espacio versátil basado en la cultura Maker (hazlo tú mismo) con enfoque STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Artes y Matemáticas).

Aquí podrán desarrollar habilidades del siglo XXI a partir del juego, el pensamiento de diseño y el aprendizaje basado en proyectos.

A través de talleres de creación tecnológica e innovación, tus alumnos podrán desarrollar la lógica espacial, la causa-efecto, la motricidad fina y el valor socioemocional “yo puedo”, gracias a la interacción en los tres espacios:



**Arte y
Creatividad
(6+ años)**



**Electrónica
(8+ años)**



**Carpintería
(8+ años)**

Consulta las diferentes actividades para planear tu visita.

Preguntas detonadoras

**Todo buen proyecto comienza con una pregunta...
¡y genera muchas más!**

En las vinculaciones sugeridas, te proponemos algunas preguntas que podrían ayudarte a detonar un proyecto o a abordar los contenidos de tus clases.

Les llamamos preguntas detonadoras porque buscan favorecer la curiosidad y mostrar un poquito de por qué son relevantes.

Ejemplos

¿Cómo nace
un objeto?

¿Qué pasaría si
no pudieras ver?

¿Cómo hacer
mezclas
digitales?

Una pregunta es curiosidad

Por eso es muy importante que, junto con tus alumnas y alumnos, construyan preguntas a partir de sus intereses, necesidades de su contexto y que escuches con mucha atención los cuestionamientos y dudas que planteen.

Te compartimos unos tips:

- Úsalas en la primera clase y retómalas al final.
- Tenlas presentes mientras trabajas con ese tema, puedes pegarlas en la pared para que tus alumnos las consideren y sean el hilo conductor de ese tema o proyecto.
- Compártelas con otras y otros maestros para enriquecerlas.

Puedes consultar más sobre este tema en:

- Furman, M. (2021). Enseñar distinto: Guía para innovar sin perderse en el camino. Argentina: Siglo XXI.

Aprendizaje para el futuro

Las **habilidades del siglo XXI** no son una tendencia pasajera, sino el **motor principal** para transformar las aulas y conectar el aprendizaje con el mundo real.

Organismos internacionales, instituciones educativas, docentes, comunidades educativas, están trabajando juntos para fomentarlas desde edades tempranas.

Tu rol como maestra y maestro ha evolucionado, ya no eres el único guardián del conocimiento sino un guía que acompaña e inspira y que enciende la **creatividad, colaboración, comunicación, pensamiento crítico, resolución de problemas, uso de la IA...**



Al integrar estas y otras competencias en el día a día, dejas de enseñar para el pasado y preparas a tus alumnos para enfrentar los desafíos del futuro.

Te recomendamos

Consultar el informe **Nueva Visión para la Educación: Fomentar el Aprendizaje Social y Emocional a través de la Tecnología**, del Foro Económico Mundial y el libro **"Las cinco mentes del futuro"** de Howard Gardner, como puntos de partida.

Mediación

La forma en que enseñas puede transformar lo que tus alumnos viven en el aula.

Aprende a diseñar experiencias de aprendizaje donde tus alumnos conectan, participan y recuerdan, usando técnicas de mediación interpretativa lúdicas, desarrolladas y probadas por Papalote Museo del Niño a través del:

Curso-taller virtual **Mediación de experiencias educativas**

Al concluir, podrás presentar tu evaluación y obtener la Certificación EC1203, avalada por CONOCER-SEP — un reconocimiento oficial con valor curricular para tu desarrollo profesional.

5 módulos en línea • Asesoría personalizada • Grabaciones disponibles



Más informes:

Adán Fuentes



certificacion@papalote.org.mx



5237-1784

Créditos

Guía para docentes

Dirección General

Alejandra Cervantes Mascareño

Dirección de la Experiencia

Marcia Larios
Ekaterina Cordero
Claudia Vargas
Nazarely Juárez

Dirección Comercial

Fernando Reza
Carolina Olvera

Dirección de Mercadotecnia

Karla Michelle Alvarado
Daniel Guerra
Michelle Castañeda

Contáctanos

Contactos:



Ventas 55-5237-1710



55446017873



grupos@papalote.org.mx



ABC Papalote

Síguenos en redes sociales



Papalote Museo del Niño



@papalotemuseo



@papalote_museo



@PapaloteMuseodelNino



@papalote_museo



PAPALOTE • MUSEO DEL NIÑO

toco ▶ juego y @prendo