

CONCURSO

Materiales Educativos para la Primera Infancia de la Ciudad de México



SECTEI

Enero 2020

Acreeedores del capital semilla

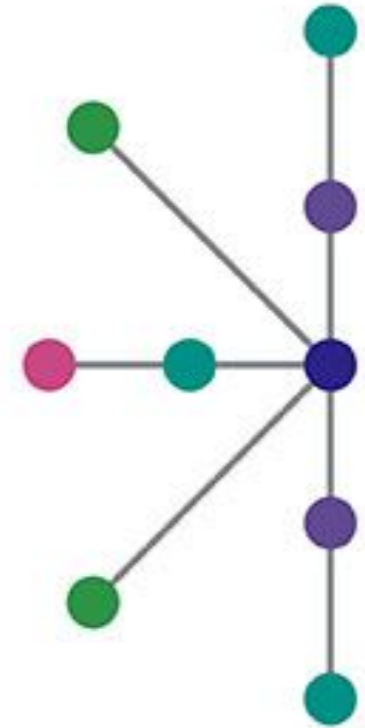
Folio	PROYECTOS FINALISTAS RADIO	
PRC 0014	Ago Agu. Radio para bebés	Linda Mujica Leal
PRI 0041	La pregunta mágica	Daniel Sánchez Ramírez
PRC 0005	Lecturas para anidarte	Mónica Guadalupe Palomino González
PRI 0023	Planeta musical	Oscar Isaac Guerra Calderón
PRC 0015	Emoticiero de la imaginación	Diego Rodrigo Sosa Ortega

Folio	PROYECTOS FINALISTAS JUGUETES	
JTC 0010	Teatro de sombras	Ramón Andrés Méndez Gastelum
JTI 0032	Juego interactivo "La rana sabia"	María Angélica Cuéllar Cabrera
JTI 0047	Tablero Familia ayúdame	María de la Soledad Pérez Guerrero
P 00001 (individual)	Proyecto Luma	Adrián Regnier Chávez
JTI 0059	Soy ajolotitito	Sofía Sherezada Salas Santiago

Folio	PROYECTOS FINALISTAS DIGITALES	
MDI 0042	Matemichi en el plateta de los matemojis	Luis Miguel Ángel Cano Padilla
P00001 (individual)	Germinapp	Lorena Muñoz Alatorre
MDI 0049	Niños y niñas señando y soñando por la igualdad	Susana Gómez Hernández
MDC 0018	Mico Emotion	Vivian Lisette Suárez Pérez
MDC 0010	App de salud comunitaria y educación nutricional "Mi Comedor Escolar Primera Infancia"	Erick Ricardo Cervantes Maya

Folio	PROYECTOS FINALISTAS TELEVISIÓN	
PTI 0016	Aprendí	Alejandro Strauss Lombardo
PTI 0010	Rojo y Azul	Raúl Alejandro Morales Reyes
MDI 0021 (colectivo)	Buzo	Guillermo Rendón Rodríguez
PTI 0013	Yo soy	Guadalupe Marcela Chávez Benavides
PTI 0018	El antifaz de Tanuki	Ana Aguirre Solano

Folio	PROYECTOS FINALISTAS MEDIOS IMPRESOS	
MII 0038	Libros álbum bilingües para la primera Infancia	Mariana Avilés Cano
MIC 0025	Mi amiga Lucia	Irma Montserrat Garza Cruz
MII 0048	Yo soy lo que quiero ser. Juguetes teatrales para maternal	Varinia del Ángel Muñoz
MIC 0011	Una red de emociones	Mónica Lobatón Díaz
MIC 0005	Luna de queso, sol de membrillo... para los chiquillos, Mi libro de juegos y lenguaje para el diálogo y la expresión de emociones	Noemí Aguilar Martínez



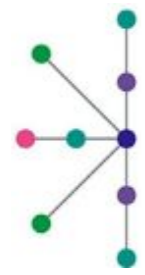
CONCURSO

Materiales Educativos para la Primera Infancia de la Ciudad de México



SECTEI

Febrero/Marzo 2020



Materiales Educativos para la Primera Infancia de la Ciudad de México



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN,
CIENCIA, TECNOLOGÍA
E INNOVACIÓN

Evento de entrega de capital semilla



25 de febrero de 2020





SECRETARÍA DE EDUCACIÓN,
CIENCIA, TECNOLOGÍA
E INNOVACIÓN

Materiales Educativos para la Primera Infancia de la Ciudad de México

1ª Asesoría para acreedores de capital semilla

Viernes 28 de febrero 2020

▣ Presupuesto y construcción de indicadores

Impartido por el Maestro Adolfo del Río Martínez, consultor para el programa de educación del fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, UNICEF México.

▣ Cuidado cariñoso y sensible

Impartido por la Lic. Estela Del Valle Guerrero/ Oscar Tlalmis

2ª. Asesoría para acreedores de capital semilla

Viernes 13 de marzo 2020

▣ Presupuesto y construcción de indicadores

Impartido por el Maestro Adolfo del Río Martínez, consultor para el programa de educación del fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, UNICEF México.

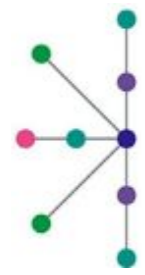
▣ Cuidado cariñoso y sensible

Impartido por el Dr. Francisco Martínez Preciado

▣ Asesorías por categoría

3ª. Asesoría para acreedores de capital semilla

Viernes 3 de abril 2020 /SUSPENDIDA POR CONTINGENCIA



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN,
CIENCIA, TECNOLOGÍA
E INNOVACIÓN

Materiales Educativos para la Primera Infancia de la Ciudad de México

1ª Asesoría para acreedores de capital semilla

2ª Asesoría para acreedores de capital semilla



Especificaciones de entrega



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN,
CIENCIA, TECNOLOGÍA
E INNOVACIÓN

Radio	TV	Digitales	Impresos	Juguetes
<p>* Ficha técnica impresa Con la siguiente información:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Presentación ➤ Población específica a la que se dirige el programa ➤ Justificación del prototipo en términos de desarrollo infantil ➤ Propósito del programa ➤ Objetivos de aprendizaje específicos por episodio ➤ Impactos esperados: <ul style="list-style-type: none"> • Diferentes poblaciones • Diferentes situaciones y contextos ➤ Bases conceptuales y metodológicas <p>* Instructivo o Manual de uso impreso Información del prototipo con un lenguaje apropiado para el usuario final (puede basarse en la información de la ficha técnica)</p> <p>* Vale de entrega de prototipo impreso Archivo adjunto a este correo</p> <p>* USB con:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ficha técnica ➤ Instructivo o manual de uso ➤ Archivos del programa grabados en formato WAV (grabación en formato estéreo) ➤ Entregar una carátula por cada capítulo con la siguiente información: <ul style="list-style-type: none"> • Título del capítulo • Sinopsis general del capítulo • Créditos de las personas que participaron • Créditos de la música que se utilizó • Duración del programa <p>NOTA: LO CONTENIDO EN LA USB TAMBIÉN DEBERÁ SER ENVIADO POR WETRANSFER, GOOGLE DRIVE, O DROPBOX A LOS CORREOS convocatorias_dgdi@sectel.cdmx.gob.mx Y fmunoa@cultura.gob.mx</p>	<p>* Ficha técnica impresa Con la siguiente información:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Presentación ➤ Población específica a la que se dirige el programa ➤ Justificación del prototipo en términos de desarrollo infantil ➤ Propósito del programa ➤ Objetivos de aprendizaje específicos por episodio ➤ Impactos esperados: <ul style="list-style-type: none"> • Diferentes poblaciones • Diferentes situaciones y contextos ➤ Bases conceptuales y metodológicas <p>* Instructivo o Manual de uso impreso Información del prototipo con un lenguaje apropiado para el usuario final (puede basarse en la información de la ficha técnica)</p> <p>* Vale de entrega de prototipo impreso Archivo adjunto a este correo</p> <p>* USB con:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ficha técnica ➤ Instructivo o manual de uso ➤ Archivo por duplicado en QUÉQUERA en alta resolución para transmisión (si lo lleva en disco externo, se devolverán los discos una vez copiada y resguardada la entrega) ➤ Archivo PDF con: Sinopsis /Descripción final del proyecto ➤ Archivo JPG en alta resolución con logotipo o imagen de venta del proyecto <p>NOTA: ENVIAR UNA LIGA DE VERSIÓN DESCARGABLE EN RESOLUCIÓN MEDIA (no mayor a 1 GB) POR WETRANSFER, DROPBOX O ALGÚN OTRO SITIO DE ALMACENAJE EN LÍNEA PARA SER COMPARTIDO A LOS CORREOS convocatorias_dgdi@sectel.cdmx.gob.mx Y audrey.nulz@canal22.org.mx</p>	<p>* Ficha técnica impresa Con la siguiente información:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Presentación ➤ Población específica a la que se dirige el prototipo ➤ Justificación del prototipo en términos de desarrollo infantil ➤ Propósito del prototipo ➤ Características del diseño (materiales utilizados y/o partes que lo comprende) ➤ Esquemas de interacción que promueve ➤ Instructivo de operación con imágenes ➤ Advertencia (en caso de tenerlas) y recomendaciones <p>* Instructivo o Manual de uso impreso Información del prototipo con un lenguaje apropiado para el usuario final (puede basarse en la información de la ficha técnica)</p> <p>* Vale de entrega de prototipo impreso Archivo adjunto a este correo</p> <p>* USB con:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ficha técnica ➤ Instructivo o manual de uso ➤ Breve descripción del concepto ➤ APK o enlace al sitio del proyecto donde este pueda ser accedido para su uso y valoración <p>NOTA: LO CONTENIDO EN LA USB TAMBIÉN DEBERÁ SER ENVIADO POR WETRANSFER, A LOS CORREOS convocatorias_dgdi@sectel.cdmx.gob.mx Y proyectoscaip@unahuaac.mx</p>	<p>* Ficha técnica impresa Con la siguiente información:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Presentación ➤ Población específica a la que se dirige el prototipo ➤ Justificación del prototipo en términos de desarrollo infantil ➤ Propósito del prototipo ➤ Características del diseño (materiales utilizados y/o partes que lo comprende) ➤ Esquemas de interacción que promueve ➤ Instructivo de operación con imágenes ➤ Advertencia (en caso de tenerlas) y recomendaciones <p>* Instructivo o Manual de uso impreso Información del prototipo con un lenguaje apropiado para el usuario final (puede basarse en la información de la ficha técnica)</p> <p>* Vale de entrega de prototipo impreso Archivo adjunto a este correo</p> <p>* Prototipo terminado Debidamente embalado con plástico burbuja y cartón de protección</p> <p>NOTA: ENVIAR LA FICHA TÉCNICA Y EL INSTRUCTIVO O MANUAL DE USO AL CORREO: convocatorias_dgdi@sectel.cdmx.gob.mx</p>	<p>* Ficha técnica impresa Con la siguiente información:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Presentación ➤ Población específica a la que se dirige el prototipo ➤ Justificación del prototipo en términos de desarrollo infantil ➤ Propósito del prototipo ➤ Características del diseño (materiales utilizados y/o partes que lo comprende) ➤ Esquemas de interacción que promueve ➤ Instructivo de operación con imágenes ➤ Advertencia (en caso de tenerlas) y recomendaciones <p>* Instructivo o Manual de uso impreso Información del prototipo con un lenguaje apropiado para el usuario final (puede basarse en la información de la ficha técnica)</p> <p>* Vale de entrega de prototipo impreso Archivo adjunto a este correo</p> <p>* Prototipo terminado Debidamente embalado con plástico burbuja y cartón de protección</p> <p>NOTA: ENVIAR LA FICHA TÉCNICA Y EL INSTRUCTIVO O MANUAL DE USO AL CORREO: convocatorias_dgdi@sectel.cdmx.gob.mx</p>

Aplazamiento de entrega prototipos



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
Asunto: Comunicado aplazamiento de fechas,
entrega de prototipo, concurso.

**Finalistas del Concurso de Materiales Educativos para la Primera Infancia
PRESENTE**

Derivado de la pandemia por COVID-19, de las circunstancias que estamos viviendo actualmente y atendiendo a las recomendaciones de nuestras autoridades del Gobierno, la SECTEI y la UNAM en conjunto, como instituciones responsables del concurso, decidieron lo siguiente:

- La entrega de prototipos programada para el lunes 20 de abril de 2020, se pospone tres semanas, esto es el lunes 11 de mayo del presente.

Al término de este periodo el Comité Organizador se pondrá en contacto con ustedes para establecer las nuevas fechas de selección de ganadores. Les solicitamos de la manera más atenta estar al pendiente de su correo electrónico, como vía de comunicación para recibir información sobre el tema.

Con la seguridad de que aprovecharán esta pausa para enriquecer sus proyectos, reciban nuestros mejores deseos sobre el bienestar de su salud y el de sus familias.

Agradeciendo de antemano su atención a la presente, me despido enviándoles cordiales saludos.

Atentamente
"POR MI RAZA HABLARÁ EL ESPÍRITU"
Ciudad Universitaria, 17 de abril del 2020
El Jefe del Área de Proyectos Especiales



Dr. Alfredo Arnaud Bobadilla



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
Asunto: Comunicado entrega de prototipo, concurso.

**Finalistas del Concurso de Materiales Educativos para la Primera Infancia
PRESENTE**

Atendiendo las recomendaciones de nuestras autoridades del Gobierno en la Ciudad de México, la entrega de prototipos que se había planeado para el lunes 11 de mayo, se reprograma hasta nuevo aviso. La SECTEI y la UNAM en conjunto, reiteran su compromiso, por lo que esto significa sólo una pausa en el proceso para dictaminar ganadores.

Seguimos solicitando de la manera más atenta estar al pendiente de su correo electrónico, como vía de comunicación para recibir información sobre el tema.

Agradeciendo de antemano su atención a la presente, me despido enviándoles cordiales saludos.

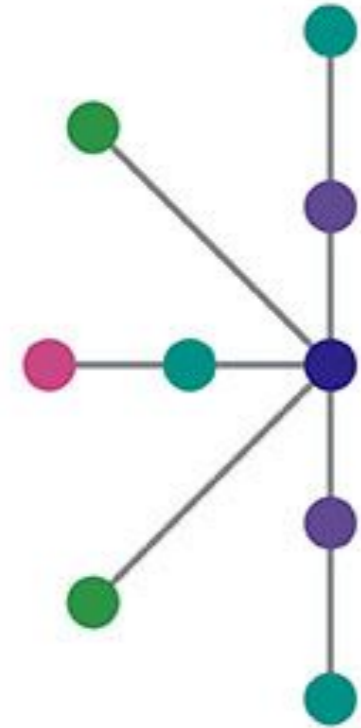
Atentamente

"POR MI RAZA HABLARÁ EL ESPÍRITU"
Ciudad Universitaria, 12 de mayo del 2020
El Jefe del Área de Proyectos Especiales



Dr. Alfredo Arnaud Bobadilla

BAE/ILO

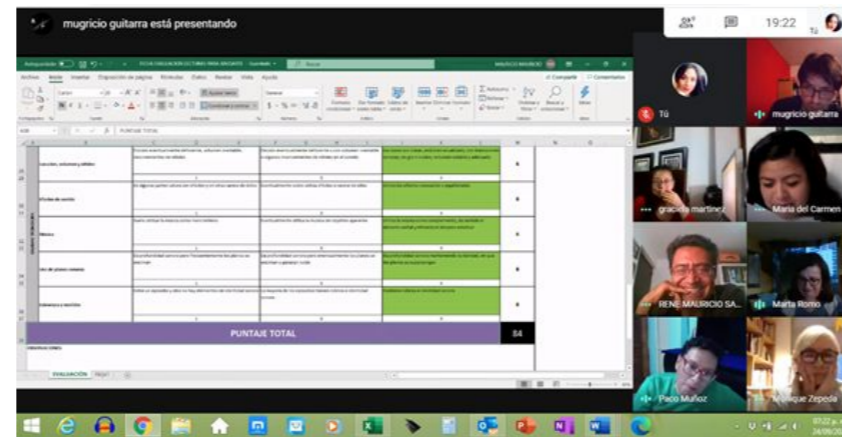
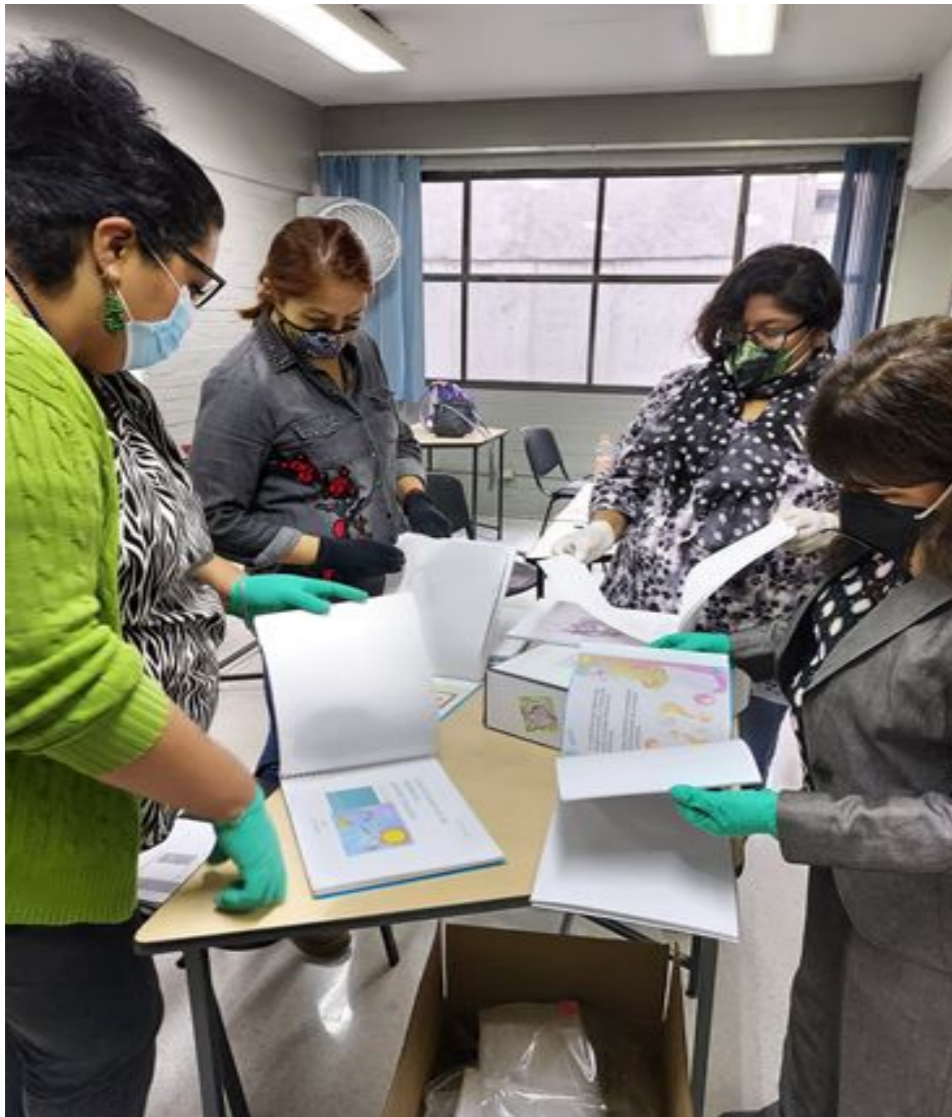


CONCURSO

Materiales Educativos para la Primera Infancia de la Ciudad de México

Deliberación para el dictamen de ganadores

Juguetes y Medios impresos se realizaron de forma presencial.





GOBIERNO DE LA
CIUDAD DE MÉXICO

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN,
CIENCIA, TECNOLOGÍA
E INNOVACIÓN

Juguetes





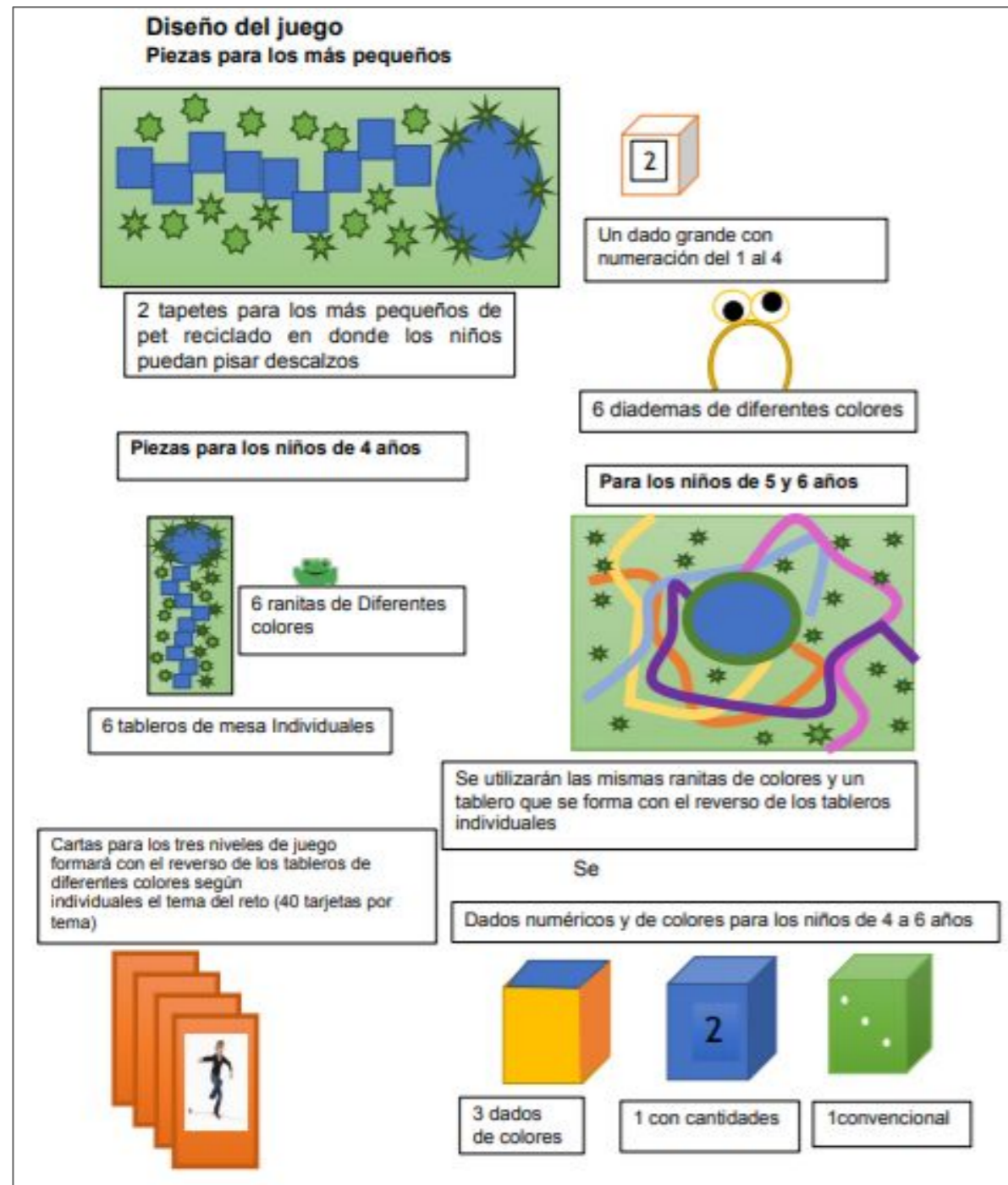
La Rana Sabia

María Angélica Cuellar Cabrera (Individual)

Educadora egresada de la Escuela Nacional para Maestras de Jardines de Niños

La Rana Sabia, es un juego pensado para niños de 3 a 6 años, con la intención de que aprendan y se desarrollen de forma integral, al realizar diferentes retos o acciones que están relacionadas con cuatro dimensiones del desarrollo: el desarrollo físico, el social, el cognoscitivo y el emocional o socio-afectivo; en compañía de otros niños, con la guía y acompañamiento de los adultos.

Es un juego de tableros para jugarse en el piso o en una mesa; consta de seis tableros individuales de 30 cm x 45 cm con un camino de 24 piedras que llevan al estanque de la rana pensado para los niños de 4 años. Uno colectivo que se arma con el reverso de los individuales en donde se observan diferentes caminos de 36 piedras que llevan a un estanque en común para los niños de 5 a 6 años dos tapetes tablero que se pueden pisar con la misma imagen que los tableros individuales para los niños de 3 años de Lona Blockout; para el juego de los tableros individuales así como para el tablero armable se realizaron seis ranitas de diferentes colores como fichas que avanzan en el tablero en impresión de cartón con una base de foami, dos viseras de diferentes colores con ojos de rana para distinguir a los jugadores de tres años ya que ellos fungirán como las piezas de los tableros. Los retos del juego están descritos en 240 cartas ilustradas que abordan los campos curriculares de preescolar.



Boceto



Edad de 3 a 6 años 2 a 6 jugadores

La rana sabia



INSTRUCCIONES

¡Aprende, diviértete y convive con tus amigos con los retos y actividades del juego de la rana sabia!

El juego en el que aprender es cosa de niños.

¡Espero que te diviertas mucho!

¡Recuerda respetar el turno de los demás! El juego es muy sencillo pero requiere el acompañamiento de un adulto.

PARA NIVEL BÁSICO

- 2 Tapetes con 12 casillas para los más pequeños
- 1 Dado grande con numeración del 1 al 4
- 2 Gorras para los participantes
- 1 Dado grande de 6 colores
- 1 Dado numérico del 1 - 6
- 1 Dado de colores

PARA NIVEL MEDIO

- 6 Tableros individuales
- 6 Raniitas de colores para fablero
- 6 Raniitas de colores (uno por participante)

PARA NIVEL ALTO

- 1 Tapete general (se arma con el reverso de los fableros individuales)
- 1 Dado numérico del 1 - 6
- 1 Dado de colores



Piezas del Juego

240 TARJETAS DE ACCIONES

Las tarjetas tienen una letra antes de cada reto, la letra que corresponde al nivel del jugador.

6 Categorías diferentes que corresponden a los colores de los dados de colores

Niveles de dificultad:

- B = Nivel Básico (edad sugerida de 3 a 4 años)
- M = Nivel Medio (edad sugerida de 4 a 5 años)
- A = Nivel Avanzado (edad sugerida de 5 a 6 años)

NOTA: Recuerda que cada niño es diferente y desarrolla habilidades a los niños a mejorar y no los presiones para realizarlo.

Cada tarjeta incluye una descripción de la acción a realizar una imagen alusiva.

Reglas del Juego

Recomendaciones: En este caso es importante que las primeras veces que se juegue sean de 3 a cuatro jugadores y los niños concluyan el recorrido. Conforme pasa el tiempo y se va jugando el juego se pueden agregar jugadores y puede haber ganadores primer y segundo lugar y posteriormente solo un ganador. Si ya conocen las acciones de las tarjetas podrán tirar dos dados de colores y así combinar dos retos diferentes.

Reglas del juego para nivel de dificultad Medio

Antes de jugar: Sobre la mesa coloca los seis tableros individuales. Invita hasta cinco amigos a jugar contigo (cinco amigos y tú son seis participantes). Coloca los dados al centro de la mesa (el numérico y el de colores). Separa las tarjetas de cada color. Pide a un adulto que te apoye a leer los retos del juego, (la segunda instrucción es la más adecuada a tu edad y desarrollo). Coloca una rana en cada tablero y pide a tus amigos que elijan un tablero y se sienten frente a él.

Reglas del Juego

Recomendaciones: En este caso es importante que las primeras veces que se juegue sean de 3 a cuatro jugadores y los niños concluyan el recorrido. Conforme pasa el tiempo y se va jugando el juego se pueden agregar jugadores y puede haber ganadores primer y segundo lugar y posteriormente solo un ganador. Si ya conocen las acciones de las tarjetas podrán tirar dos dados de colores y así combinar dos retos diferentes.

Reglas del juego para nivel de dificultad Avanzado

Antes de jugar: Sobre la mesa coloca los seis tableros del lado en donde se forma un solo tablero. Invita hasta cinco amigos a jugar contigo (cinco amigos y tú son seis participantes). Coloca los dados al centro del tablero (el numérico o el de los puntos y el de colores). Separa las tarjetas de cada color. Pide a un adulto que te apoye a leer los retos del juego si aún no sabes leer. Pide a un adulto que te apoye a leer los diferentes caminos que llevan al lago. Coloca una rana al inicio de los diferentes caminos que llevan al lago. Pide a tus amigos que elijan un camino y se sienten frente a él.

Reglas del Juego

Recomendaciones: En este caso es importante que las primeras veces que se juegue sean de 3 a 4 jugadores y los niños concluyan el recorrido. Conforme pasa el tiempo y se va jugando el juego se pueden agregar jugadores y puede haber ganadores primer y segundo lugar y posteriormente solo un ganador. Si ya conocen las acciones de las tarjetas podrán tirar dos dados de colores y así combinar dos retos diferentes.

Reglas del juego

Lanza el dado de colores y elige una tarjeta del mismo color.

Realiza el reto de acuerdo a tu nivel.

Si lo logras, lanza el dado numérico y avanza el número de casillas indicado en el dado.

Durante el juego: El tablero tiene varios caminos de piedras de colores que llevan al lago en donde vive la rana. Y ahora tú la ayudarás a llegar a su destino. Coloca la rana al inicio del camino, ponte de acuerdo con tus amigos para saber quién tirará los dados primero y quien después. Cada jugador, en su turno, tirará el dado de colores, y elegirá una tarjeta del color que le corresponde de la tonalidad que desee. El adulto leerá y explicará el reto a realizar si aún no sabes leer. El jugador deberá realizar con éxito el reto y después tirará el dado numérico para avanzar en el camino la cantidad de piedras (casillas) que le corresponden, y tocará el turno al siguiente jugador. Mientras avanzas en las casillas es importante que las cuentas en voz alta. Gana el niño que lleve a la rana al lago primero.

Reglas del Juego

Recomendaciones de uso y precauciones.

- El juego está diseñado para niños en edad Preescolar, por lo que requiere la supervisión y apoyo de un adulto.
- El juego contiene piezas pequeñas que podrían ser ingeridas.
- No recomendable para niños menores de 3 años.

Para más información sobre el Enfoque del juego e información valiosa escanea el código QR

Información adicional
 Juguete educativo: La rana Sabia
 Creador del juego: María Angélica Cuéllar Cabrera
 Año: 2020
 Número de registro en INDAUTOR: 03-2020-030211034300-01
 Elaborado por: Educación para nosotros SA. CV.
 En la Ciudad De México x

Reglas del Juego

Lanza el dado de colores y elige una tarjeta del mismo color.

Realiza el reto de acuerdo a tu nivel.

Si lo logras, lanza el dado numérico y avanza el número de casillas indicado en el dado.

Durante el juego: El tablero tiene varios caminos de piedras de colores que llevan al lago en donde vive la rana, y ahora tú la ayudarás a llegar a su destino. Coloca la rana al inicio del camino, ponte de acuerdo con tus amigos para saber quién tirará los dados primero y quien después. Cada jugador, en su turno, tirará el dado de colores, y elegirá una tarjeta del color que le corresponde de la tonalidad que desee. El adulto leerá y explicará el reto a realizar si aún no sabes leer. El jugador deberá realizar con éxito el reto y después tirará el dado numérico para avanzar en el camino la cantidad de piedras (casillas) que le corresponden, y tocará el turno al siguiente jugador. Mientras avanzas en las casillas es importante que las cuentas en voz alta. Gana el niño que lleve a la rana al lago primero.

Recomendaciones: En este caso es importante que las primeras veces que se juegue sean de 3 a 4 jugadores y los niños concluyan el recorrido. Conforme pasa el tiempo y se va jugando el juego se pueden agregar jugadores y puede haber ganadores, primer y segundo lugar y posteriormente solo un ganador. Si ya conocen las acciones de las tarjetas podrán tirar dos o tres dados de colores y así combinar los retos.





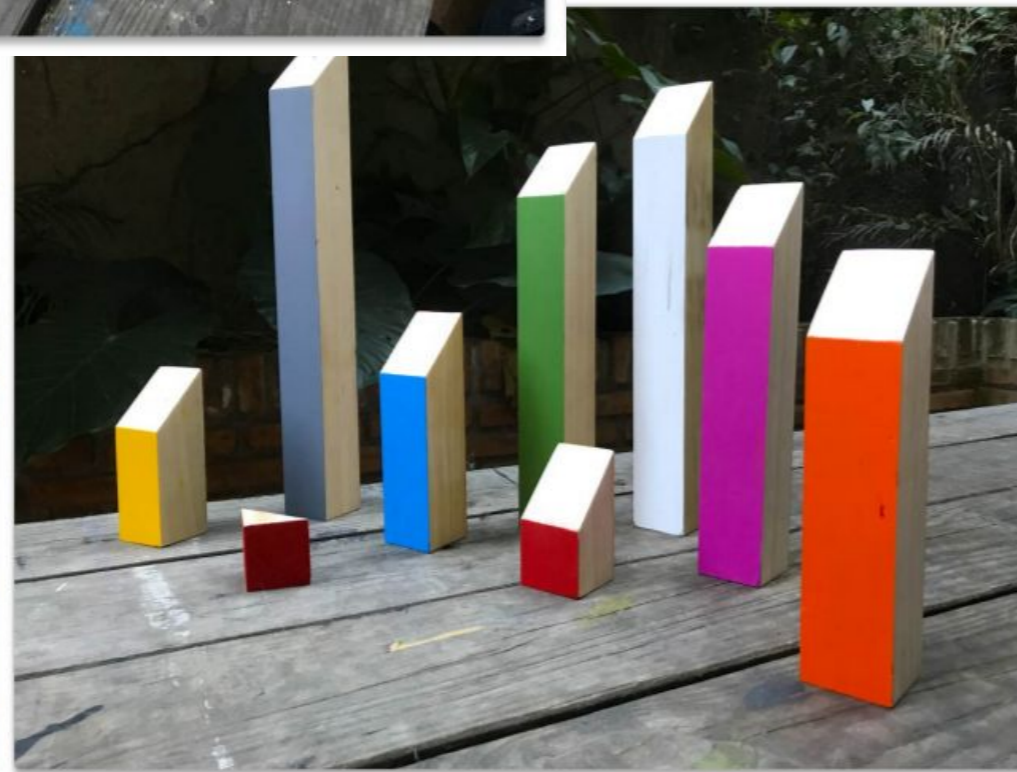
Proyecto LUMA

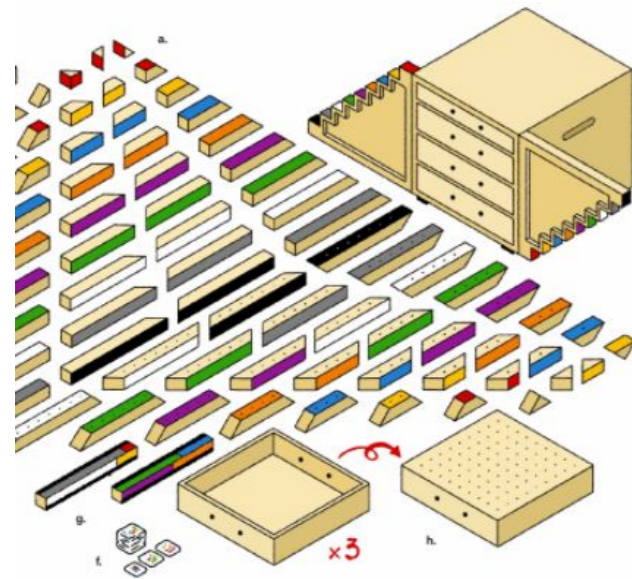
Adrián Regnier Chávez (Individual)

Artista Visual de la Esmeralda

LUMA es un juguete y sistema de juego manipulable para niños de 0 a 6 años de edad, basado en piezas de madera, cordón y demás materiales en tamaños modulares, de nueve colores específicos. Juntas son la base de un modelo de enseñanza de matemáticas, lógica y abstracción espacial nuevo en México, llamado Luma (abreviado de ludo-matemática) en el cual la ludotecnia y el juego son ejes fundamentales en el desarrollo de aptitudes múltiples dentro del salón de clases y el entorno familiar.

Boceto





LA MULTIPLICACIÓN - HACIA LA DIVISIÓN Y TRABAJO CON FRACCIONES

Las herramientas que hemos desarrollado hasta ahora -el puente, las identidades complementarias, el bajar/subir en la adición y sustracción, la línea límite decimal, entre otras- nos ayudan para temas de la aritmética a nivel primaria, usualmente considerados complicados: la multiplicación y división (preparándonos para el trabajo con fracciones). Como veremos en las siguientes páginas, estas operaciones de segundo grado operan escalando los principios que hemos **identificado, repetido** y reforzado junto con los sistemas LUMA. Si continuamos diligentemente el juego-trabajo formadores, niñas y niños; ¡legaremos cada vez más lejos!

LA MULTIPLICACIÓN

La **multiplicación** sintetiza en una misma operación, el agregar tantas instancias de una cantidad, como de otra -multiplicar es sumar, ¡sintetizando!. El puente y suma son todo lo que necesitamos para comprender la multiplicación con Luma:

1.) Multiplicación de primer grado (cantidades de un orden)



- i.) Tomamos dos conjuntos de piezas, cuyo valor total de sus caras en total, represente las cantidades en nuestra operación multiplicador y el multiplicando. En este caso una pieza C y una D, para ejemplificar 3x3.
- ii.) Retornamos el multiplicando 90°, juntando su perfil de forma alineada con el del multiplicador. Completan el perfil con tantas piezas iguales, como sea necesario. Una vez listo, toman las piezas alineadas y suman por medio del puente o cuarentenas para obtener el resultado.
- iii.) Observamos la propiedad conmutativa al orden de los factores, no altera el producto!

La multiplicación integra al juego-trabajo libre, nuevos niveles de lectura a las construcciones y proyectos realizados. A la vez que rotamos, juntamos y apilamos piezas equivalentes, observamos cómo la construcción de estructuras y superficies, esconden verdaderas multiplicaciones. Ensamblar una pared, repite un mismo valor de bloques hasta conformar murallas; la tesselación de un mosaico en el piso, nos demuestra cómo el orden geométrico plano, guarda relaciones multiplicativas en su simetría y perfección.

Como con la suma y resta, los sistemas LUMA permiten trabajar con cantidades más complejas -de múltiples órdenes, inclusive-. ¡En la siguiente página veremos cómo!

1. EL KIT BÁSICO LUMA

El primero de los tres cajones grandes en la Estación de Trabajo contiene **cuatro juegos del Kit Básico LUMA**, para un total de 36 piezas. Cada Kit uno se conforma por las siguientes piezas:

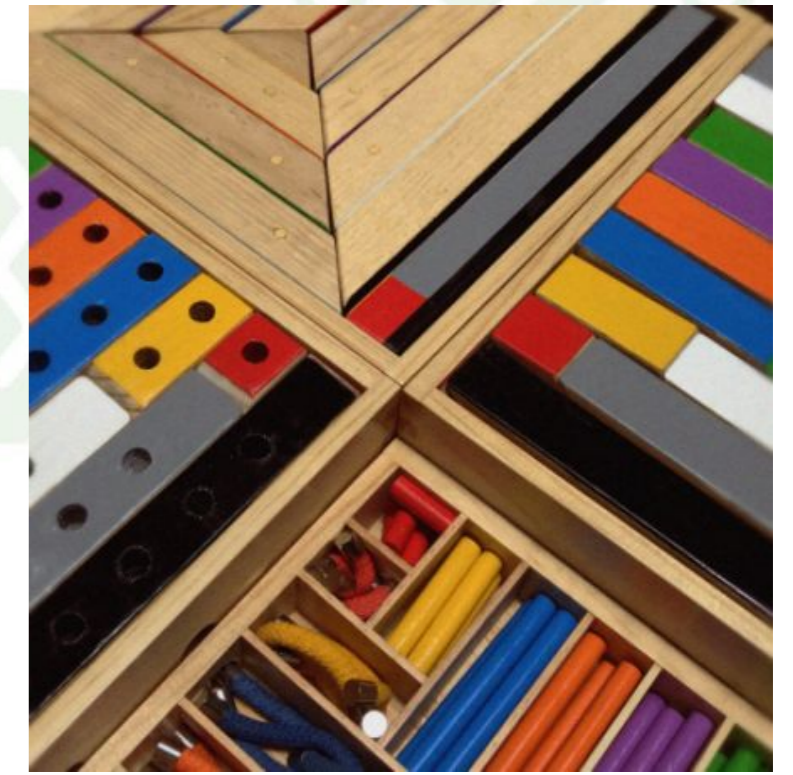
- a. **Pieza A (0-1)**: cima de tamaño-módulo cero (sin color), dos bases **unorojo**
- b. **Pieza B (1-1)**: cima **unorojo**, base **discazanillo**
- c. **Pieza C (1-3)**: cima **discazanillo**, base **tresazul**
- d. **Pieza D (3-1)**: cima **tresazul**, base **cuatroranaja**
- e. **Pieza E (4-3)**: cima **cuatroranaja**, base **cincomorado**
- f. **Pieza F (5-4)**: cima **cincomorado**, base **seisverde**
- g. **Pieza G (6-5)**: cima **seisverde**, base **sieteblanco**
- h. **Pieza H (7-6)**: cima **sieteblanco**, base **ochogris**
- i. **Pieza I (8-7)**: cima **ochogris**, base **nuevenegro**

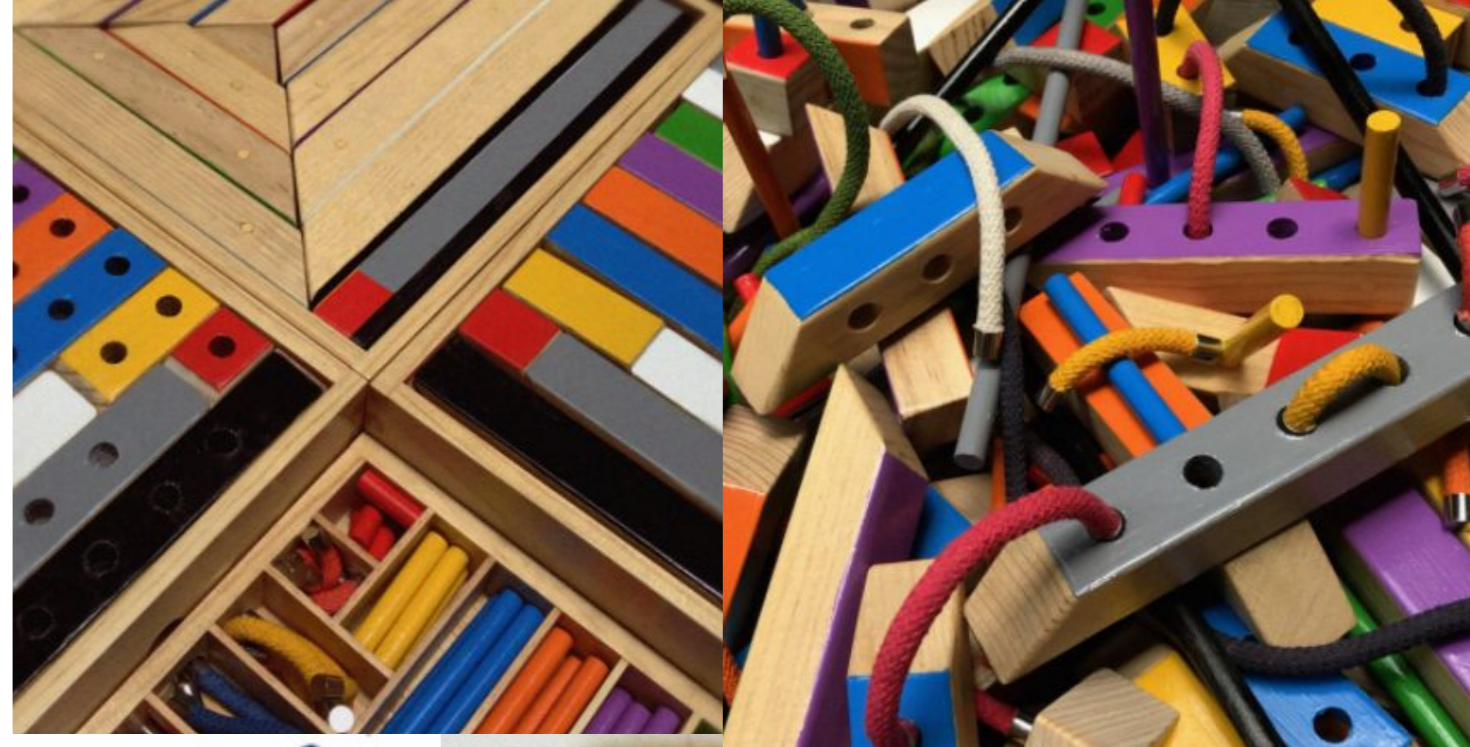
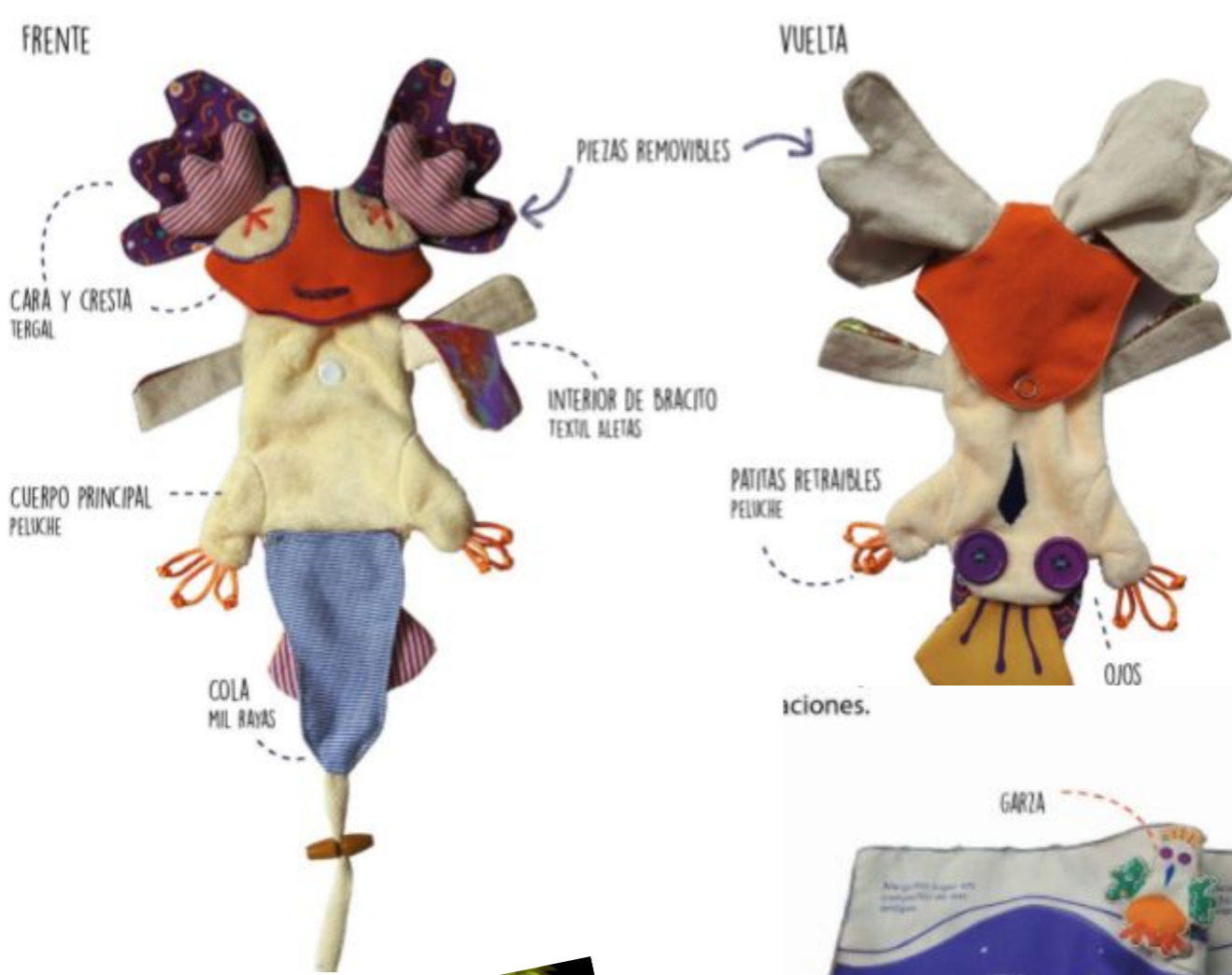


Una misma pieza C en dos orientaciones distintas: decazanado sobre su base y **oro**, respectivamente.

Las piezas de madera en los sistemas LUMA se caracterizan por ser prismas cuadrangulares de tamaño modular, cortadas de forma sesgada en un ángulo de 45°. Esto determina en sus formas, una cima y una base; las caras coloradas superiores e inferiores de cada módulo, respectivamente. Como las regiones rectangulares fundamentales con las que opera el modelo de juego-trabajo Luma, es importante identificar que, en cada pieza: la **base** siempre es la región de **tamaño-módulo** mayor, mientras que la región de **tamaño-módulo** menor determina la **cima**. Los costados de las piezas conservan su acabado natural en madera, y sus aspectos geométricos vinculan ambos valores de formas interesantes (pero esto lo veremos más adelante).

LUMA recomienda a formadores y niños por igual, el familiarizarse de manera oportuna con los términos previamente descritos. Es decir, reforzar la atención receptiva vía la **repetición** de las relaciones anatómicas y formales de sus objetos de juego: **identificar** por medio de la manipulación y observación, múltiples partes de las piezas -ampliadas por su nombre-. Asimismo, **experimentar** formas, colores, texturas, tamaños y pesos. Es importante que los formadores llamen la atención a identificar similitudes de estos aspectos entre unas piezas y otras, a la vez de notar las relaciones significativas que las diferencian.







Teatro de Sombras

Ramón Andrés Méndez Gastelum (Colectivo)

Diseñador Industrial de la Universidad Autónoma de Baja California

El material educativo es un teatro de sombras, cuenta con diferentes pliegues los cuales se puede transformar en un maletín para su acomodo y su traslado rápido, en el cual se utiliza la linterna del celular como fuente de luz principal.

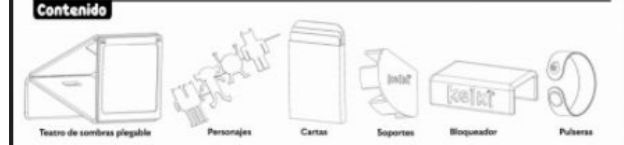
Este material educativo es una herramienta lúdica con temáticas educativas, artísticas y sensoriales, con un enfoque en el respeto del medio ambiente por medio de historias creativas, didácticas y llamativas que integren enseñanzas, valores y conocimientos dentro de la iniciación temprana de los niños y niñas (3 a 6 años), promoviendo la creatividad y la enseñanza divertida.

Cuenta con material didáctico complementario; con un juego de cartas y marionetas las cuales sirven para poder crear infinidad de historias por medio de la creatividad del niño con temática del cuidado del medio ambiente.

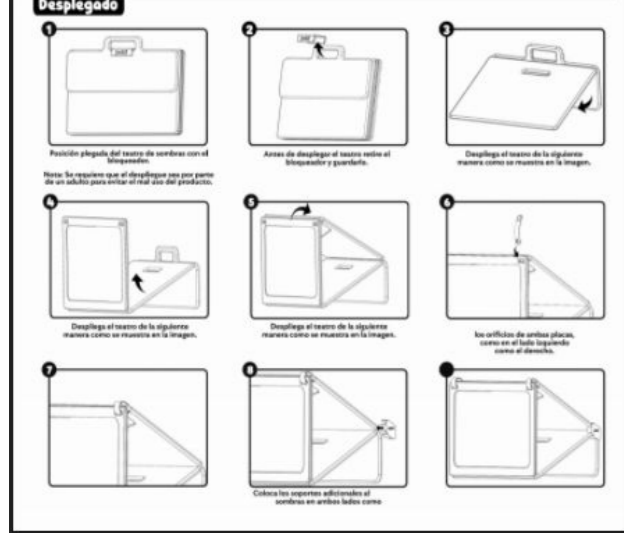
Boceto

keiki Teatro de Sombras Plegable
Instrucciones

Contenido

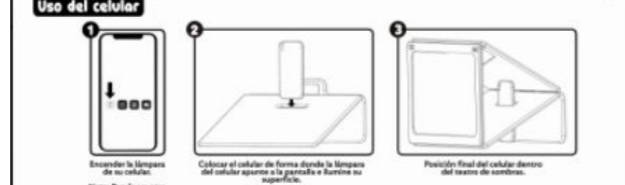


Desplegado




1. Posición plegada del teatro de sombras con el bloqueador.
2. Antes de desplegar el teatro retirar el bloqueador y guardarlo.
3. Despliega el teatro de la siguiente manera como se muestra en la imagen.
4. Despliega el teatro de la siguiente manera como se muestra en la imagen.
5. Despliega el teatro de la siguiente manera como se muestra en la imagen.
6. Se afianza de ambas partes, como en el foto tomada desde el derecho.
7. Coloca los soportes adicionales al teatro en ambos lados como se muestra en la imagen.

Uso del celular



1. Escuder la linterna de su celular.
2. Colocar el celular de forma donde la linterna del celular apunte a la pantalla o hacia su superficie.
3. Posición final del celular dentro del teatro de sombras.
Nota: Puede ser otro modelo de celular.
Nota: Supervisión de un adulto.

Uso de las marionetas



1. Personajes del juego de cartas.
2. Las marionetas se colocan reflejando de la linterna del celular para que refleje en la pantalla.
3. Vista superior de las marionetas en una sesión de teatro de sombras.
Nota: Los personajes del juego de cartas varían dependiendo de la temática de la historia.

Mantenimiento y guardado

- Limpieza con un paño húmedo de uso común.
- Coloque el producto en su estado plegado después de su uso.
- Coloque el producto dentro del empaque si no se usa en un año.
- Si se transporta el producto del lugar. Hacerlo con el producto perfectamente plegado.

ADVERTENCIA:
Este producto contiene partes pequeñas que pueden ser ingeridas por los niños.
Este producto debe ser usado bajo la supervisión de un adulto.

PRECAUCIÓN:
Este producto contiene partes pequeñas que pueden ser ingeridas por los niños.
Este producto debe ser usado bajo la supervisión de un adulto.



4.2 Instructivo Juego de cartas: Monsters Save The World

keiki Juego de Cartas
Instrucciones

Contenido

- 4 Personajes
- 12 Cartas distribuidas de la manera siguiente:
 - Boreal
 - Axolotl
 - Yoni
 - Zoni
- 4 cartas **MONSTRUOS**
- 8 cartas **AYUDA**

Mecánica del juego

Se colocan las cartas seleccionadas sobre el teatro de sombras debajo del área del visor para tener visibilidad de ellas y de las marionetas como se muestra en la imagen.

Empieza la partida una vez el participante coloque las marionetas dentro del teatro y comienza a contar la historia.

Si en algún punto el participante no sabe como solucionar el problema puede obtener ayuda de otro participante y explicarle de que manera solucionarlo y que esa explicación se agregue a la historia.

Se pueden crear infinidad de historias, sean ficticias o lo mas reales posibles, la creatividad no tiene límites.

La partida termina una vez que todos los participantes hayan contado su historia sobre como cuidar el medio ambiente.

Objetivo del juego

Fomentar en el niño una cultura del cuidado del medio ambiente por medio de la creación de historias en el teatro de sombras las cuales desarrollan por el juego de cartas con ayuda de los padres.

Preparación del juego

Al momento de sacar las cartas de su caja se colocan las cartas dividiéndose entre dos mazos de cartas **MONSTRUOS** y **AYUDA**.

Después de esto se comienzan a mezclar ambos mazos por separado, dejando las cartas boca abajo una vez finalice la mezcla.

El participante a contar la historia deberá tomar de una a dos cartas (dependiendo de la dificultad que el participante quiera) de ambos mazos.

Aspectos de las cartas



AYUDA: Título del tipo de carta, Aspecto actual y hábitat del problema ambiental a solucionar, Nombre del problema ambiental, Descripción corta del problema.

MONSTRUOS: Título del tipo de carta, Aspecto del personaje, Hábitat del personaje, Nombre del personaje, Descripción corta del personaje.



¡AYUDA!


Deshielo de los polos
Derretimiento de zonas glaciares por el calentamiento global

Título del tipo de carta.

Aspecto actual y hábitat del problema ambiental a solucionar.

Nombre del problema ambiental.

Descripción corta del problema.



¡MONSTRUOS!

AXOLOTL
Es un monstruo que ayuda al cuidado del agua y los desechos en los océanos

Título del tipo de carta.

Aspecto del personaje.

Hábitat del personaje.

Nombre del personaje.

Descripción corta del personaje.

Soy Ajolotito

Sofía Sherezada Salas Santiago (Individual)

Diseñadora Industrial por la UNAM

Soy Ajolotito es el tierno personaje que acompañará al bebé en su crecimiento y lo ayudará a desarrollar distintas habilidades en un ambiente seguro, impulsándolo para ser un pequeño feliz, curioso y creativo.

Este juguete busca ser una herramienta para estimular la motricidad y el desarrollo cognitivo en niños menores de tres años, que impulse la creatividad y el aprendizaje autónomo y al mismo tiempo genere oportunidades para la convivencia y la construcción de experiencias compartidas entre padres (o cuidadores) e hijos.

Este pequeño gran personaje, inspirado en una especie endémica de la Ciudad de México, es la entrada a un mundo de posibilidades que gira en torno a la sorpresa e impulsa la capacidad creativa, la expresión y la toma de decisión.

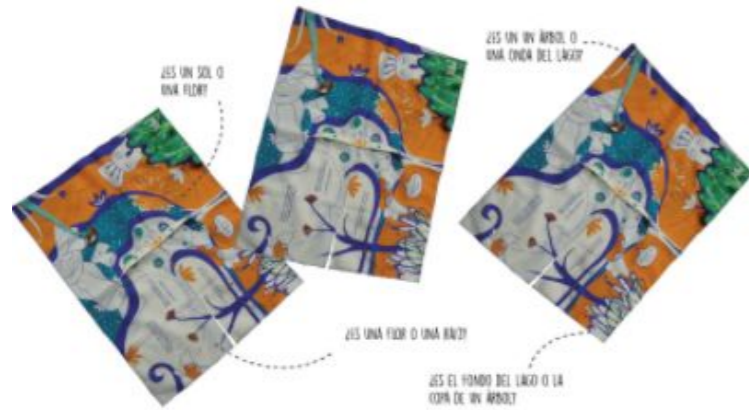


Boceto

Prototipo



- A) CARRERITAS CON PEZ
- B) CANTO CON GARZA
- C) ESCONDIDAS CON PATO

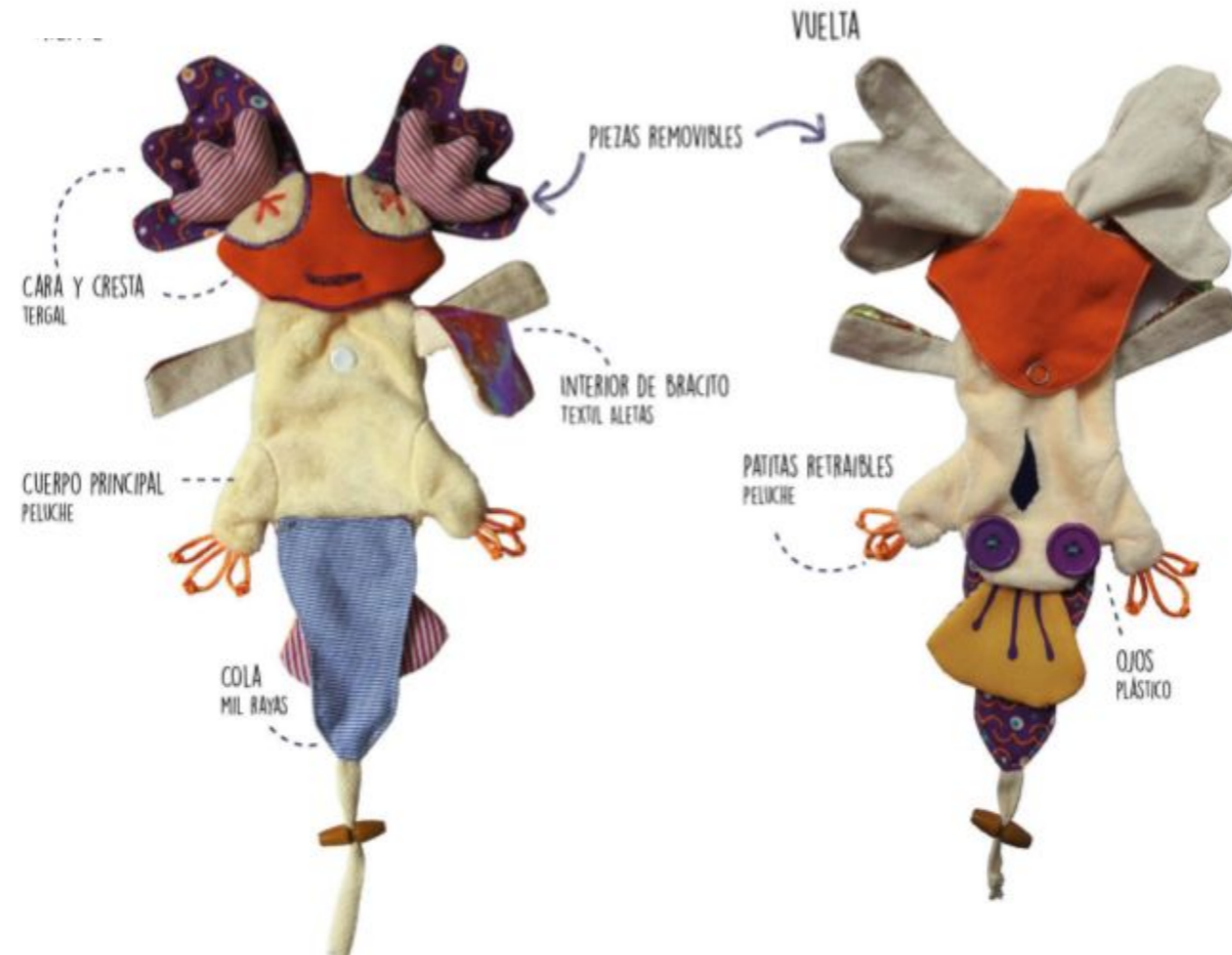


3. LA HISTORIA

El relato de Ajolotlo es una invitación más para vivir aventuras desde nuevos puntos de vista.

TODOS LOS DÍAS TIENEN ALGO DISTINTO Y SI LOS RECORDO EN COMPAÑÍA DE MIS AMIGOS SEGURO ENCONTRARÉ ALGO EXTRAORDINARIO. ¿YA SABES QUÉ ES?

El cierre de la historia representa, en muchos sentidos, el propósito del juguete, que es vivirlo una y otra vez de maneras distintas, tan distintas como los cambios que experimentará el pequeño en su crecimiento.





- ❖ Prevención de los traumatismos en la cocina
- ❖ El resguardo en el baño
- ❖ La cautela ante peligros en la calle
- ❖ El auxilio a personas en la calle
- ❖ La protección con cuidado a nuestra persona
- ❖ La salud de los niños pequeños y bebés



Tablero familiar Ayúdame

María Soledad Pérez Guerrero (Individual)

Profesora Normalista, Diseñadora Industrial y Doctorado en Pedagogía

El juguete familiar “Ayúdame” fue creado para fortalecer los lazos parentales entre los miembros de una familia, su dinámica consta de poner en juego los valores de ayuda que pueden brindar los adultos hacia los niños y recíprocamente de los niños hacia los adultos. Es un juego interactivo que favorece el diálogo y la conversación de los cuidados, la protección y las emociones de situaciones cotidianas que vive el infante en la casa, la calle la escuela, y con la familia.

Diseñado para niños de 4 a 6 años de edad, el juego busca esencialmente fomentar el cuidado de las familias hacia sus hijos a partir de la escucha, el diálogo y la interacción, primero comenzando por sensibilizar a los adultos de la ayuda que sus hijos requieren para su sano desarrollo infantil.

Boceto





GOBIERNO DE LA
CIUDAD DE MÉXICO

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN,
CIENCIA, TECNOLOGÍA
E INNOVACIÓN

Medios Impresos





Una Red de Emociones

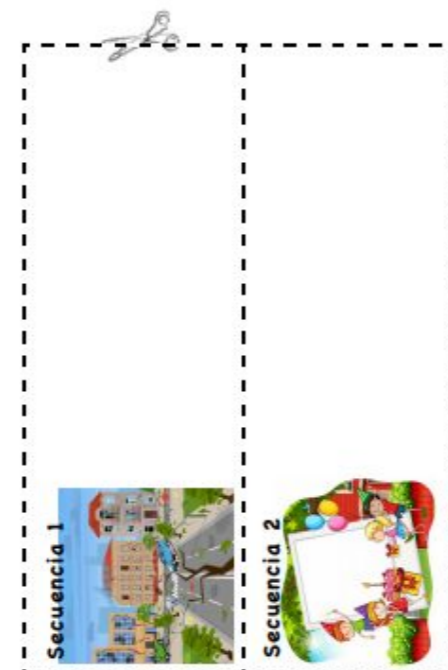
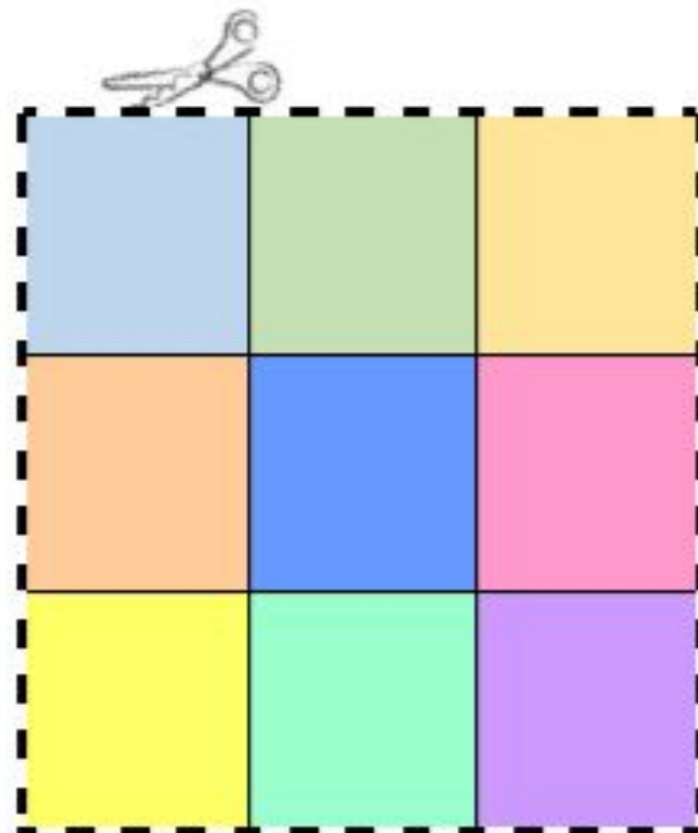
Mónica Lobatón Díaz (Colectivo)

Lic. en Estudios Latinoamericanos por la UNAM, maestría en Investigación y Desarrollo en Educación por la Universidad Iberoamericana

Ante la necesidad de materiales de calidad para educar las emociones, es que surge la idea de una colección de libros recortables con la cual apoyar a los cuidadores –padres de familia, maestros y educadores– a desarrollar la inteligencia emocional en la primera infancia.

Es también en ese contexto en el que nace el primer título de esta colección: “Una Red de Emociones. Así me siento” para niños de 3 a 4 años, un libro integrado por cuatro juegos recortables: memoria, lotería, secuencias (arma tu historia) y círculo, concebido como una red o conjunto que pretende fomentar la conciencia emocional y la convivencia entre niños, niñas y adultos.

La intención de integrar los juegos anteriores en un kit es que su implementación sea sencilla para los cuidadores, quienes pudieron haberlos jugado durante su niñez, y con esos recuerdos fomentar la empatía con los niños(as) que están a su cargo.



Boceto



Para ti cuidador(a)

Son tres secciones dirigidas al adulto con el que juegan los niños(as). La primera sección se ubica al inicio del libro, la segunda al final y la tercera en un anexo, "acordeón o chuleta de emociones". Su función es dar al jugador(a) adulto sugerencias en su interacción con los niños(as) y hacer de estos juegos un momento agradable y propicio para desarrollar la inteligencia emocional. Con el "acordeón" se pretende dar información básica acerca de las emociones.

Estuche-sobre

Como una sugerencia para guardar los juegos, después de recortarlos y jugarlos, se propone armar un estuche con el libro. Para hacerlo habrá de usar la portada, la contraportada y la solapa, siguiendo las instrucciones señaladas en esta última.

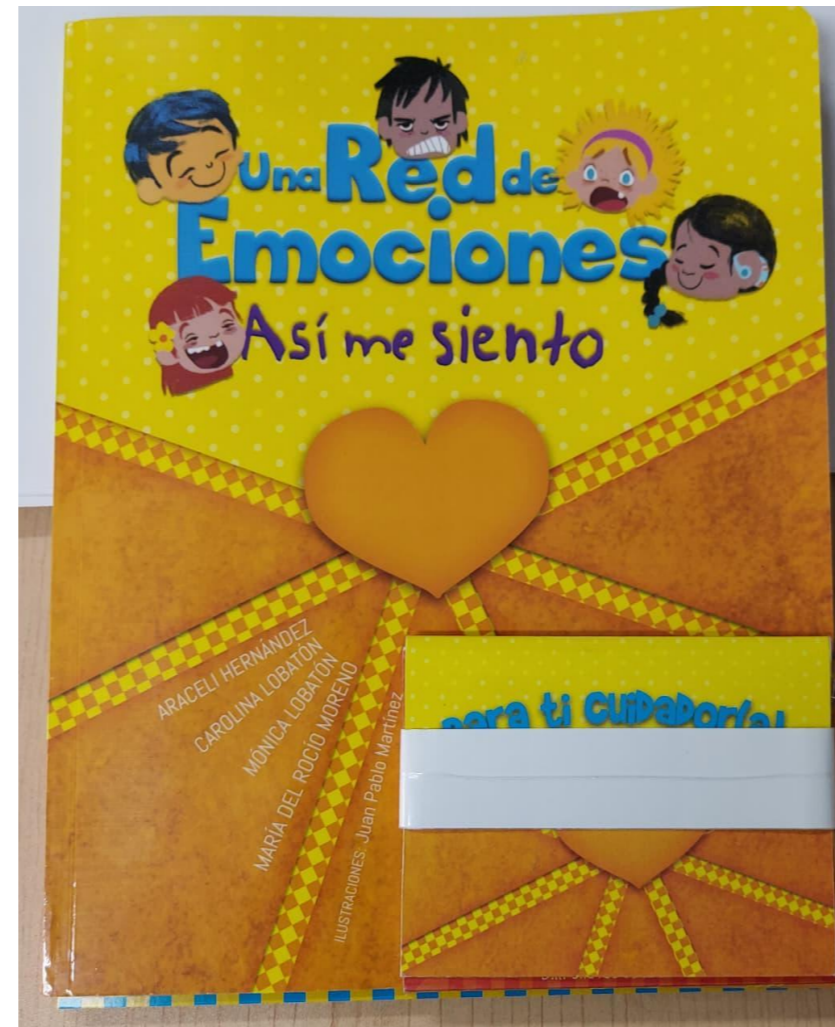
Una red de emociones

Así me siento 3-4 años

Instructivo

Araceli Hernández
Carolina Lobatón
Mónica Lobatón
Ma. del Rocío Moreno

Ilustraciones: Juan Pablo Martínez



Tristeza

¿Qué es?
Una niña/o experimenta tristeza cuando tiene pena o dolor. Esta emoción puede surgir ante la pérdida, desgracia, aceptación de que no pudo satisfacer un deseo. Provoca decepción y pesimismo.

Enojo

¿Qué es?
Un niño/a experimenta enojo cuando las situaciones no le salen como quiere o cuando se siente amenazado. El enojo genera un fuerte impulso de causar daño, reacciones de violencia y odio.

D.R. Una red de emociones. Así me siento



Conoce tu libro

Cuatro juegos integran el libro *Una red de emociones. Así me siento*. 3-4 años, cada uno de ellos cuenta con tarjetas o cartas y tableros para jugarlos.

En la primera sección del libro, el usuario encontrará la descripción, la dinámica, el objetivo, las instrucciones y las reglas para cada juego, identificado por colores y texturas particulares.

En una segunda parte se ubican los juegos a recortar, cada uno con un marco de color diferente y con el nombre del juego en la parte superior derecha.

Memoria consta de 20 tarjetas que corresponden a 10 emociones. A cada par lo conforman un niño y una niña que expresan la misma emoción. Lo que se busca promover es que el jugador(a) identifique la emoción y no solo tarjetas iguales. Cada par de tarjetas tiene un marco de color que funciona como guía o apoyo de identificación. Las tarjetas muestran líneas de corte.

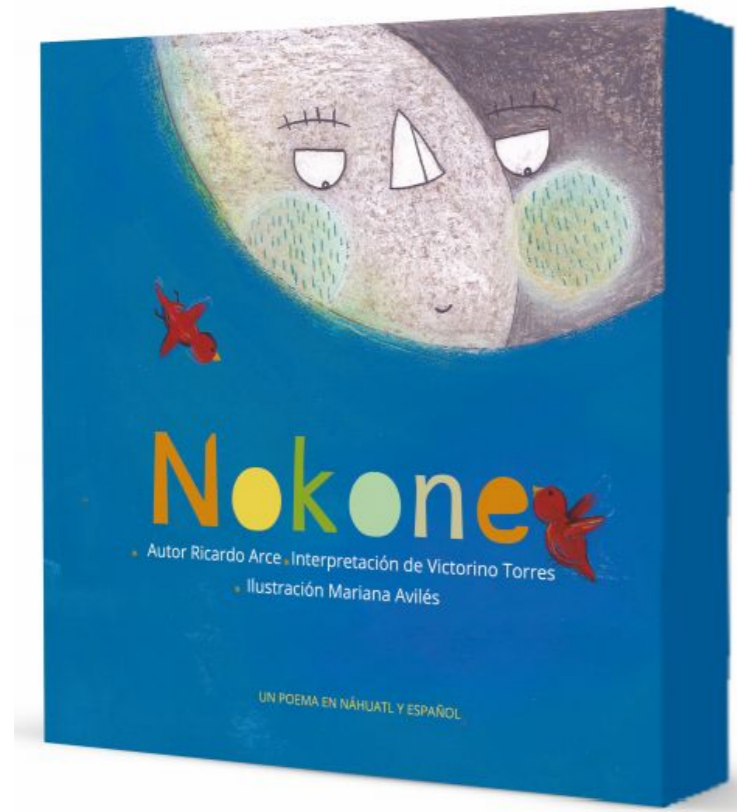
Arma tu historia, presenta 18 cartones, los cuales corresponden a seis secuencias que los jugadores(as) armarán seleccionando tres de los cartones, con la intención de expresar la emoción que se representa y lo que sienten.

Un marco de color identifica la secuencia a la que pertenece cada cartón. Se marcan las líneas de corte y el símbolo de las tijeras para facilitar el recorte.

Lotería incluye 20 tarjetas para cantar y seis tableros. Se busca que, además de identificar la emoción, el jugador(a) la nombre e incluso asocie la emoción con situaciones que "El Gritón" proponga. Las tarjetas y los tableros presentan las líneas de corte mediante el símbolo de las tijeras.

Círculo de emociones está compuesto por dos círculos, en los que se representan 10 emociones, y un sobre. Uno de los círculos es para los niños y el otro para las niñas. La intención es que los jugadores tanto como las jugadoras identifiquen la emoción que sienten en las situaciones sugeridas en las instrucciones. Mas ello no es limitativo, se recomienda plantear nuevas situaciones para jugar. Con el fin de que el círculo gire y sea fácil de manipular por los niños(as) se guía a la construcción de un sobre. Se señalan líneas de corte y armado tanto en los círculos como en el sobre.





Libros álbum bilingües para la primera Infancia

Mariana Avilés Cano (Individual)

Artista Visual por la UNAM

El proyecto surge a partir de la inquietud por dar a conocer los diferentes lenguajes que representan las distintas maneras de comprender y vivir el mundo; para niños en primera infancia, niños de comunidades indígenas o pueblos originarios. La propuesta es, desarrollar materiales editoriales con características específicas que apoyen en la enseñanza y el aprendizaje de su lengua materna, pero sobre todo que fortalezca el vínculo afectivo, el vínculo familiar. Esta iniciativa comienza en el año 2017, con el Proyecto: Nokone.

Para este concurso se desarrollaron 3 libros: El primero es *Elut*, es un políptico con memorama y con un poema de Carmen Gamiño; el segundo es *No zohuantu*, este es un poema de Ricardo Arce que ha sido interpretado por Victorino Torres en la variante del náhuatl de Cuentepec, con el poema e ilustraciones se muestra parte de la identidad de la comunidad; el tercero se llama *Tlapexcuica*, en su interior nos regala un recuerdo, una canción de cuna que Doña Juana Ávila cantaba a la Sra. Piedad cantando en náhuatl Tlapexcuica. Todos son desplegables y en su interior se encuentra un QR que al escanearlo muestra la dirección web en donde se puede escuchar el texto en náhuatl.



Referencia

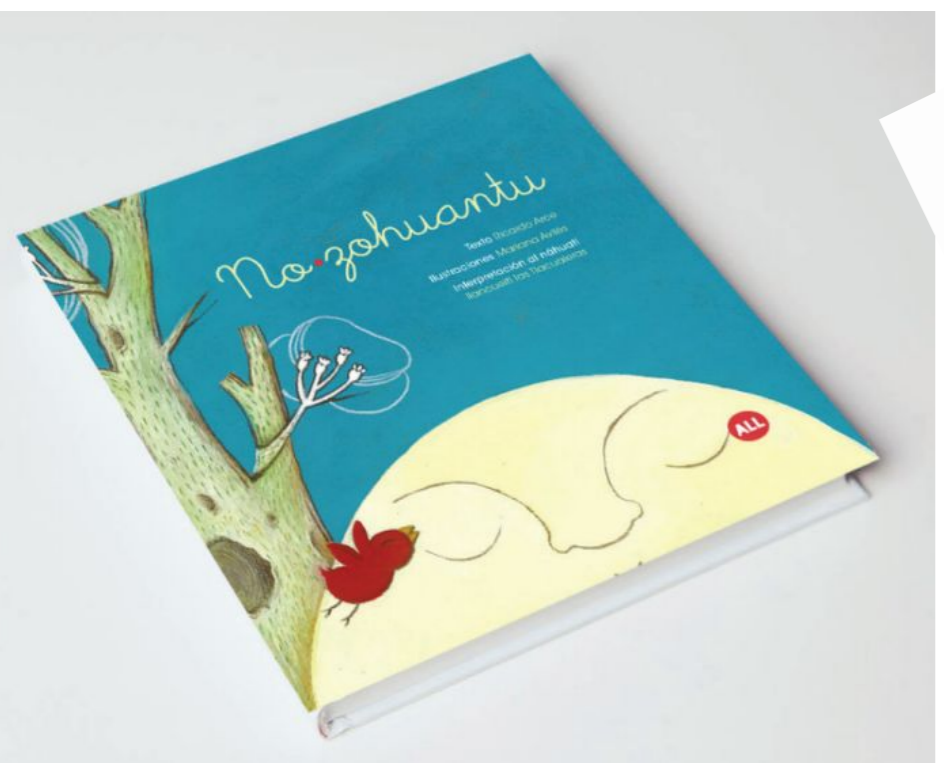


AUDIO EN NAHUATL 



iztac

blanco



2. ¿Qué le sucedió a Feliz, la ardillita?

Imagen de Feliz y moscas	Imagen de Amarillo y Mono	Imagen de Feliz y Amarillo	Imagen de Niño y pajarito
--------------------------	---------------------------	----------------------------	---------------------------

Se hizo amiga de muchas abejas Se perdió Fue de paseo Voló de un árbol a otro.

3. ¿Qué hizo Feliz, la ardillita, para regresar a casa?

4. Imagen de ardillita llorando	Imagen de ardillita pensando o respirando.	Imagen de ardillita desesperada.	Imagen de ardillita bailando.
---------------------------------	--	----------------------------------	-------------------------------

Llorar Respirar y pensar Desesperarse Bailar

Lotería

Continuará una hoja de fichas para cantar y dos plantillas para jugar. El tema de la lotería es sobre emociones so pretexto de las que vivió la ardilla.



Boceto

Luna de queso, sol de membrillo... para los chiquillos, Mi libro de juegos y lenguaje para el diálogo y la expresión de emociones

Noemí Aguilar Martínez (Colectivo)

Licenciada en Educación Preescolar de la ENMJN, maestría en Desarrollo Educativo por la UPN

Es una serie de trabajo que consta de seis libros, los cuales se escribieron para estimular el juego y lenguaje de niños y niñas cuya edad oscila entre 5 y 6 años.

Ellos se encuentran en un período de muchas habilidades para el juego simbólico, para el pensamiento y el lenguaje así como para el uso de herramientas emocionales.

La serie que se presenta, maneja actividades diferentes en cada uno de sus libros: Mi cuerpo; Mi familia; Mis amigos; Los animales; El lugar donde vivo; y Lo que quiero ser, son los temas que se encontrará en este compendio.



Juego de mesa Hacer y sentir.

- Requieres:**
- Dos bunches de tarjetas
 - Espacio para representar acciones y emociones
 - Muchas ganas de jugar y divertirse

- Instrucciones:**
1. Hay dos grupos de tarjetas. Uno con emociones y sentimientos, el otro con acciones. Pónlas sobre la mesa boca abajo.
 2. Elegir a alguien para representar las acciones y emociones.

Recortables



La máquina perfecta

Si tu cuerpo fuera una máquina sería la más perfecta que ha existido. En sólo nueve meses, en el vientre de tu mamá se formaron tus brazos y piernas, tu cerebro y corazón, tus uñas, tus huesos y órganos, la piel y el cabello.



Tu piel es importante para sentir las caricias que te da tu mamá, el beso de buenas noches de papá y los abrazos de tus hermanos. Aunque no te guste, en tu piel, sientes el golpe que te das cuando te caes.



Tu cuerpo es completo y funcional. Gracias a él puedes caminar hasta tu escuela, leer y escuchar cuentos. Cuidalo mucho, es maravillosa creación del universo.

Un relato para ti

Existen hasta el día de hoy, dos grandes amigos. Esta es su historia. Escúchala muy bien.

Hace muchos años, en una hermosa ciudad llamada Oaxaca, fueron plantados dos ahuehuetes. Eran muy jóvenes, altos y delgados, con pocas ramas y hojas verdes. Todos los días al amanecer, eran regados y cuidados. Al despertar se veían y se alegraban de estar ahí, se saludaban y conversaban.

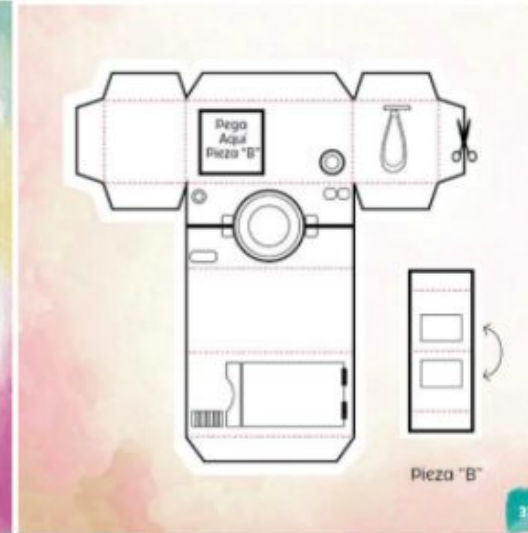
Por eso se dice que si encuentras un amigo con quien jugar y reír, con quien te ayudes y crezcas en virtud, su alma y la tuya echarán raíces para unirse y su amistad durará muchos años.

Sus vínculos se continuarán por siempre. Como lo han hecho aquellos árboles que aun viven en el Centro de la Ciudad de Oaxaca.

La cámara

1. Colorea tu cámara (piezas A y B). Recorta por la línea negra gruesa.
2. Recorta las ventanas de la pieza B.
3. Dobra por las líneas rojas ambas piezas.
4. Pega las pestañas de la pieza A.
5. Dobra por la mitad la pieza B y pégala sobre el cuadro que indica la pieza.

Te quedará una cámara como ésta.



Escribe escribano. Los reporteros.

Ya tienes tu cámara y tu micrófono, ahora puedes usarlos para jugar a hacer entrevistas. Primero elije a quién quieres hacer tus preguntas. Que alguien te ayude a leer el guión que sigue. La técnica que te sugerimos para escribir es que anotes las respuestas con tus propias letras, puedes inventarlas o usar algunas que conozcas.

Buenos días. Te voy a hacer unas preguntas que me servirán para conocer más sobre nuestra familia. Te agradeceré por la información que me brindes.

1. ¿Cuál es tu nombre?
2. ¿Cuántos años tienes?
3. ¿Qué lugar ocupas en la familia? Abuelo, mamá, tío, primo, etc.
4. ¿Qué es lo que más te gusta de la familia?
5. ¿Qué fechas se festejan en nuestra familia?
6. ¿Cuál consideras que es la comida que más le gusta comer a la familia?
7. ¿Qué haces tú para proteger a la familia?

Muchas gracias por colaborar conmigo.

Juegos de nana

Los juegos de nana son para los más chiquillos desde el vientre. Para que se vaya formando el cuerpo y el cerebro. Así te decimos cómo jugarlos.

INTRODUCCIÓN AL LIBRO 4

El libro cuatro habla de los sentidos. Los sentidos son la forma en que el cuerpo humano percibe el mundo. En este libro vamos a conocerlos y jugar con ellos. Así te decimos cómo jugarlos.

PRESENTACIÓN

La piel es una capa de células que cubre todo el cuerpo. Es la primera línea de defensa contra los gérmenes y el ambiente. La piel también nos permite sentir las cosas que nos rodean.

Los ojos son los órganos que nos permiten ver. Los oídos nos permiten escuchar. La nariz nos permite sentir los olores y respirar. La lengua nos permite saborear los alimentos.

Los dedos de las manos y los pies nos permiten tocar y sentir las cosas que nos rodean.



Boceto

Mi amiga Lucía

Montserrat Garza Cruz (Fen Garza) (Colectivo)

Ilustradora y licenciada en Ciencias del Lenguaje

Dirigido para niños de 4 a 6 años, "Mi amiga Lucía" es un cuento corto enfocado a la empatía que facilitará la visualización de las personas transgénero, especialmente a través de las vivencias de las infancias trans, de una manera amigable y fácil de comprender para los niños. Una herramienta para los padres a la hora de explicar este tema.

Mediante "Mi amiga Lucía" se pretende que los niños y niñas que lo lean sientan a Lucía como una compañera más, una niña que pudiera estar en su salón de clases, la cual merece respeto y cariño al igual que el resto de sus compañeros; "Lucía" representará esa niña o ese niño transgénero que es posible encuentren en algún punto de su vida, como un compañero más de clase en la escuela, como un familiar cercano o lejano, o incluso en su vida adulta.



1. Toma el libro cuidadosamente



2. Lee cada hoja, una por una



3. Si tienes duda pregunta a uno de tus padres o tutores





Yo soy lo que quiero ser. Juguetes teatrales para maternal

Varinia del Ángel Muñoz (Individual)

Editora y escritora

Yo soy lo que quiero ser. Juguetes teatrales para maternal a varias voces. Pueden disfrutarse en grupo con la familia. En cada texto el niño puede representar la personalidad de un miembro de la familia o de un elemento de la naturaleza. Se trata de desafiar los roles preestablecidos para encontrarse a sí mismo y a los demás a través del humor y el juego.

En una cara el libro tiene un texto, en otra, colores que constituyen un lienzo abstracto para estimular la creatividad del niño. Además, están las formas que se perciben a través de la ausencia, ya que se hicieron con la técnica de troquelado para dar paso a los colores ocultos en el reverso de las páginas, una verdadera incitación para los pequeños que encontrarán inevitable asomarse por las “ventanas” estrella, luna... y los juguetes desmontables con los que pueden jugar y actuar mientras leemos para ellos, o mientras ellos reinventan el texto a la vez que llevan a cabo un inolvidable descubrimiento de la palabra escrita.

Boceto





SECRETARÍA DE EDUCACIÓN,
CIENCIA, TECNOLOGÍA
E INNOVACIÓN

Medios Digitales





Boceto

Mico Emotion

Vivian Lisette Suárez Pérez (Colectivo)

Diseñadora Industrial por la UAM, máster en Diseño de juguetes y producto infantil en Madrid

Es un juego/ herramienta que nace con el objetivo de que los niños y niñas aprendan a reconocer, explorar y descubrir sus emociones, potenciando a su vez, el vínculo afectivo con sus progenitores, adultos significativos y medio ambiente.

Está compuesta por tres módulos principales dentro de los que se agrupan minijuegos protagonizados por los personajes de Mico Toys, gracias a los que el niño y niña de manera lúdica comenzará a familiarizarse con sus emociones y conceptos relacionados con su desarrollo socioemocional.

También, existe un área específicamente pensada para los padres y educadores con información y acceso a contenido adicional. Además, se ha desarrollado una sección de registro de información y métricas sobre la interacción del infante con el propio juego, que permitirá obtener datos sobre el estado anímico, su aprendizaje y evolución dentro de la app.

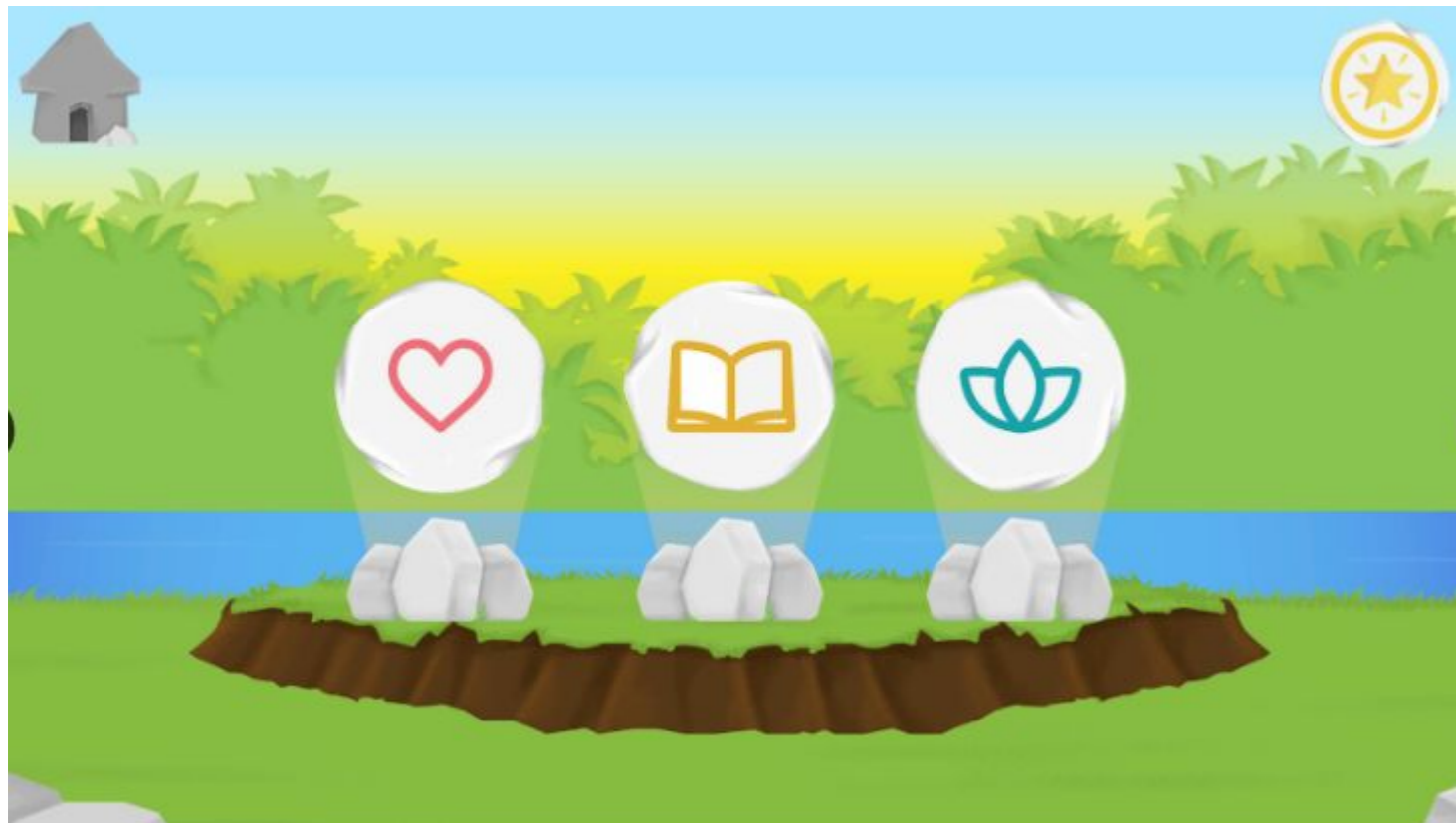


emotion

Manual del juego: Mico Emotion
Para jugar en dispositivos tablet o teléfonos
inteligentes iOS y Android

@mico.toys

@wearemicotoys





Niñas y Niños señando y soñando por la igualdad

Construyamos entornos adecuados a infancias sordas



LSM y adquisición del lenguaje | Cánta con tu bebé | Cuentos en LSM | Vocabulario | Inclusión en familia

¡Con las lenguas de señas las niñas y niños pueden!

Niños y niñas señando y soñando por la igualdad

Susana Gómez Hernández (Individual)

Etnóloga por la ENAH, maestra en urbanismo por la UNAM

Es una página para que madres, padres, cuidadoras e infancia se acerquen al aprendizaje de la lengua de señas mexicana y a la comunicación visogestual con el objetivo de propiciar entornos adecuados para las infancias sordas y fomentar la interacción con los bebés sordos desde los primeros meses de vida.

Está pensada para transitar hacia una sociedad en la que se elimine el estigma hacia las familias y las infancias sordas y que sean vistas como parte de la diversidad cultural y lingüística del país.

Es también una herramienta que contribuye a la crianza y al desarrollo emocional y cognitivo de los bebés y las infancias sordas.

Cuentos en LSM



Descarga aquí las imágenes con el vocabulario básico en LSM

Descarga aquí las imágenes con el vocabulario básico en LSM

Canta con tu bebé

Estrellita ¿Dónde estás?

Canción de cuna

Boceto



Descubre lo que dicen

Infancia LSM es...

↓ Descarga las imágenes



Festeja las primeras señas, logros y cumpleaños de tu bebé, aquí te enseñamos como lo puedes hacer.



Inclusión Familiar

La inclusión comienza en el hogar

Siéntense como una familia sorda y abracen el orgullo sordo, así tu hogar se convertirá en un entorno cariñoso para tu bebé.

Inclusión en familia

¿Qué pasaría si todas las personas que integran tu familia tuvieran su seña?

HERMANO

Recuerda que tu bebé recibe información a través de lo que ve, así que...

Cuentos

Beneficios de leer cuentos: comparten tiempo, desarrollan su imaginación, aprenden cosas nuevas y a largo plazo fomentan la lectura.

- Practica con el vocabulario que conoces, no te preocupes si no recuerdas todas las señas, improvisa, después podrás aprender las señas correctas.
- Si se te dificulta seguir el texto escrito, utiliza tus propias palabras.
- Involucra a tu hija o hijo sordo, deja que participe en la creación de personajes o sucesos.
- No tiene que ser un cuento escrito, cuenta historias familiares e involucra al resto de los miembros de la familia.
- Inventa tus propios recursos, utiliza fotos familiares sobre algún festejo o alguna actividad familiar.





Mi Comedor Escolar Primera Infancia

Erick Ricardo Cervantes Maya (Colectivo)

Comunicación y Periodismo por la UNAM

Es una plataforma de salud móvil, cuyo objetivo es fortalecer el vínculo de corresponsabilidad educativa entre padres y/o madres de familia y los Centros de Desarrollo Infantil de la Ciudad de México, en beneficio de la primera infancia.

Se complementa con un canal de YouTube de Nutritubers, familias y cuidadoras podrán visualizar cápsulas educativas de microaprendizaje sobre los siguientes ejes pedagógicos del cuidado cariñoso y sensible de la OMS y UNICEF: Buena salud, Nutrición adecuada, Atención receptiva, Seguridad y protección, y Oportunidades para el aprendizaje temprano.

Boceto

Mi Comedor Escolar Primera Infancia



App de Salud Comunitaria y Educación Nutricional



Manual de uso para Responsables del Servicio de Alimentación de los Centros de Desarrollo Infantil

Resalta el video de cómo lo

El objetivo: Fortalecer el vínculo educativo entre las familias y los Centros de Desarrollo Infantil (CDI) de la Ciudad de México, desde el enfoque del Cuidado Cívico y Simiente de la Unidad.

Para acceder al protocolo de alimentación usa el correo: registro@mi.comedor.com Contraseña: CENED

¡Accede ahora!

- 1 Descarga la aplicación para sistema operativo Android
- 2 Registra tus datos e ingresa tu RPT de Alimentación CENED.
- 3 Una vez que completes el registro, podrás acceder a través uno de los grupos de tus tres niveles educativos:
 - Lactancia
 - Primeros años
 - Preescolar

Accede a la página oficial y recibe las notificaciones de internet siempre que sea.

Resalta el video de cómo lo

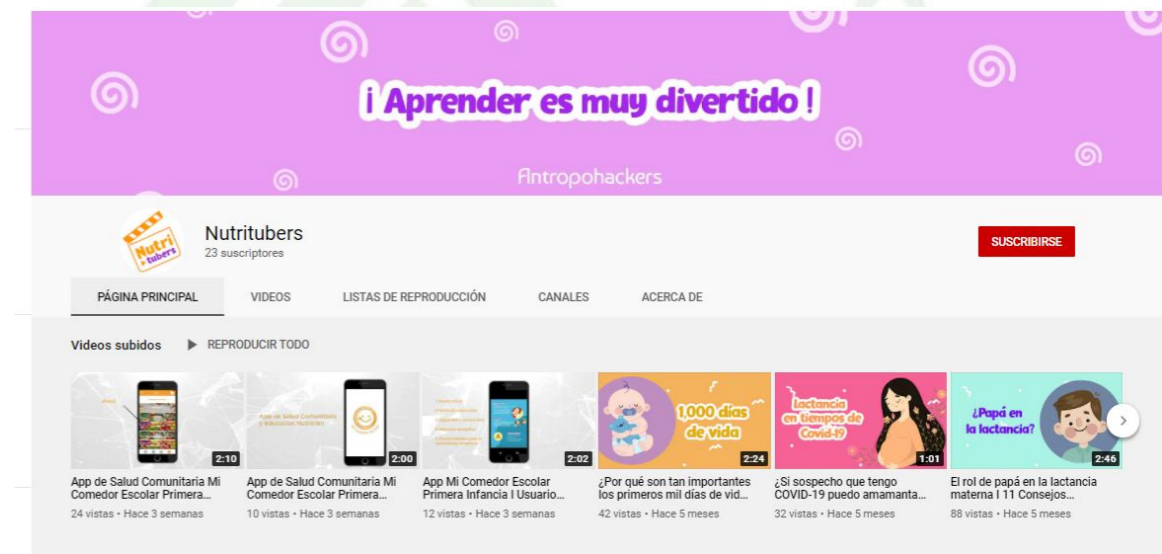
¡Comparte el manual de alimentación con toda la comunidad del CDI!

Resalta el video de cómo lo

Resalta el video de cómo lo

Nutritubers Primera Infancia
Desde la aplicación también podrás acceder a Nutritubers Primera Infancia, un canal de YouTube en el que podrás encontrar videos de interés sobre el tema para fortalecer y complementar los contenidos de alimentación y nutrición dentro del CDI en los siguientes temas:

Protector a la familia del COVID-19
Videos educativos relacionados a infecciones como prevención al COVID-19 en mesa y servicio Centro de Desarrollo Infantil.

¡ Aprender es muy divertido !

fntropohackers

Nutritubers
23 suscriptores

SUSCRIBIRSE

PÁGINA PRINCIPAL VIDEOS LISTAS DE REPRODUCCIÓN CANALES ACERCA DE

Videos subidos ▶ REPRODUCIR TODO

- App de Salud Comunitaria Mi Comedor Escolar Primera... 2:10 24 vistas • Hace 3 semanas
- App de Salud Comunitaria Mi Comedor Escolar Primera... 2:00 10 vistas • Hace 3 semanas
- App Mi Comedor Escolar Primera Infancia | Usuario... 2:02 12 vistas • Hace 3 semanas
- ¿Por qué son tan importantes los primeros mil días de vid... 2:24 42 vistas • Hace 5 meses
- ¿Si sospecho que tengo COVID-19 puedo amamanta... 1:01 32 vistas • Hace 5 meses
- El rol de papá en la lactancia materna | 11 Consejos... 2:46 88 vistas • Hace 5 meses

https://www.youtube.com/channel/UCMfTi1wKXEgrTfQAgIOcXnw?view_as=subscriber&fbclid=IwAR2U-IVE8zh_fcbSChBnUhdH-jZajvFNuR7PigQXh6VtnnRSRkkSTycynTs

Germinapp

Lorena Muñoz Alatorre (Individual)

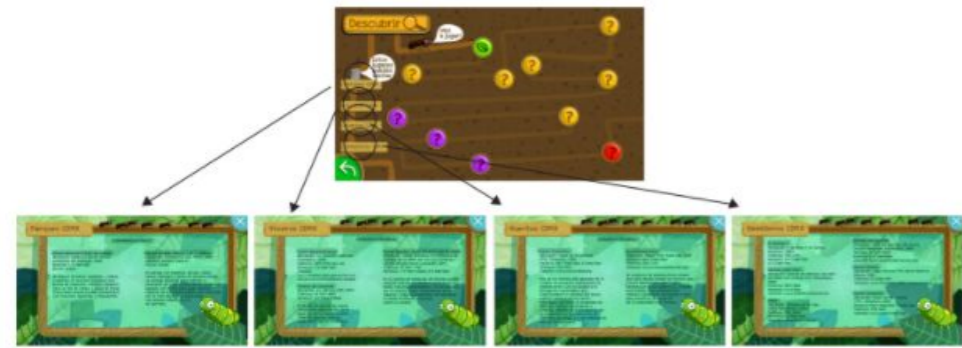
Artista Visual por la Esmeralda

Es una propuesta lúdica e integral que consiste en una aplicación móvil multiplataforma de uso familiar para fomentar la sensibilidad, curiosidad y empatía ecológica de niños de 3 a 6 años a través del acompañamiento del crecimiento de plantas y su germinación mediante diferentes formas de juego, descubrimiento y actividades de cuidado que relacionan al mundo vegetal con el mundo del crecimiento humano.

Buscamos que la aplicación facilite la creación de espacios para construir una sociedad con educación sustentable que comience en cómo nos relacionamos con la naturaleza, lo vivo y nuestro rol familiar y social mediante estrategias pedagógicas de atención, reconocimiento y afecto, expresándolo a través de material visual sensible y de gran detalle que promueve la observación y la exploración equilibrada entre el mundo real y el digital.

Boceto





YO...Y MIS NUEVAS FAMILIAS
 Familia Fabaceae
 Podrán crear el avatar de tu pequeño/a junto a un árbol que crecerá al usar más la app. Al darle click a tu avatar verán las raíces de sus familias humanas... ¡y vegetales!

MI BOSQUE AL CAMINAR POR LA CIUDAD
 Exploren la ciudad y guarden fotos de sus árboles favoritos.

DESCUBRIR Juegos, viveros, lagos, parques, huertos urbanos, semilleros...
 ¿cuántas nuevas plantas y árboles encontrarán?



Matemichi en el Planeta de los Matemojis

Luis Miguel Ángel Cano Padilla (Individual)

Docente, maestría en Filosofía de la Ciencia con especialidad en el área de Ciencias Cognitivas por la UNAM, actualmente estudia Ingeniería en la UNADM

Es un cuento digital para ser leído en voz alta y que además involucra a los usuarios a participar en la historia a través de la interacción con los personajes en retos que fueron diseñados como micro juegos de computadora.

La finalidad de este material es doble; por una parte, contribuir a que las niñas y niños de 3 a 6 años reafirmen sus conocimientos de matemáticas a través de la toma de decisiones activa y lógica, la clasificación y la manipulación de conjuntos. Por otra parte, se propone coadyuvar en la prevención y el tratamiento de la discalculia reafirmando la relación entre cantidades no simbólicas y numerales simbólicos, así como su ordenamiento espacio temporal.

Algo importante sobre este material se basa en las nociones de cuidado cariñoso y sensible, por lo que la interacción de niñas y niños con un adulto que complemente las explicaciones y ayude a resolver los retos planteados es de vital importancia para lograr el objetivo.

matemáticas
metacognitivas
Luis Cano



Boceto



Para la visualización y descarga del prototipo

Para su visualización en Web (navegador Chrome)

<https://games.gdevelop-app.com/game-2ace0687-7a0f-49c9-aa02-e0dcc9108d33/index.html>

Para su descarga como archivo ejecutable .exe (Windows 10)

<https://drive.google.com/file/d/1eDfOzYUTK0MBGupbjPdMCkqG0wKseAiA/view?usp=sharing>





SECRETARÍA DE EDUCACIÓN,
CIENCIA, TECNOLOGÍA
E INNOVACIÓN

Programas de Televisión





IDEA ORIGINAL PARA SERIE DE TELEVISIÓN
20 ENERO 2020

Título de la serie: “Aprendí”

Género: documental

Duración por episodio: 3 minutos aproximadamente

Número de episodio sugeridos: 10 por temporada, la serie puede extenderse indefinidamente al cambiar de locación geográfica y de costumbres y tradiciones.

Edad a la que va dirigido: 3 a 6 años de edad

Objetivo central: Promover el cuidado y la educación colectiva de los niños y niñas por parte de los mayores que les rodean y acompañan; hacer partícipes a los niños en las tareas sociales y fomentar los lazos familiares, vecinales y amistosos.

Tema principal: Aprender nuevas habilidades en compañía de los seres queridos.

Premisa: En colectividad nos desarrollamos todos.

Aprendí

Alejandro Strauss Lombardo (Individual)

Productor

“Aprendí” es una serie documental para niños en edad preescolar, diseñada para mostrar la enorme diversidad de aprendizajes y saberes prácticos y cotidianos que obtienen los niños de su entorno más cercano, sea con familia, amigos, maestros, etc. En cada episodio, un niño o niña cuenta, de manera personal, cómo aprendió una habilidad específica de alguien mayor, en una situación afectiva y amorosa.

Sinopsis del piloto: Miranda nos cuenta las nuevas habilidades que ha aprendido con su mamá para cuidarse del coronavirus, como lavar la comida, desinfectar superficies y lavarse las manos constantemente. Esto para poder ver pronto a su hermana y a sus amigos, a los cuales extraña durante el confinamiento.

Escaleta





GOBIERNO DE LA
CIUDAD DE MÉXICO



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN,
CIENCIA, TECNOLOGÍA
E INNOVACIÓN



Buzo

Guillermo Rendón Rodríguez (Colectivo)

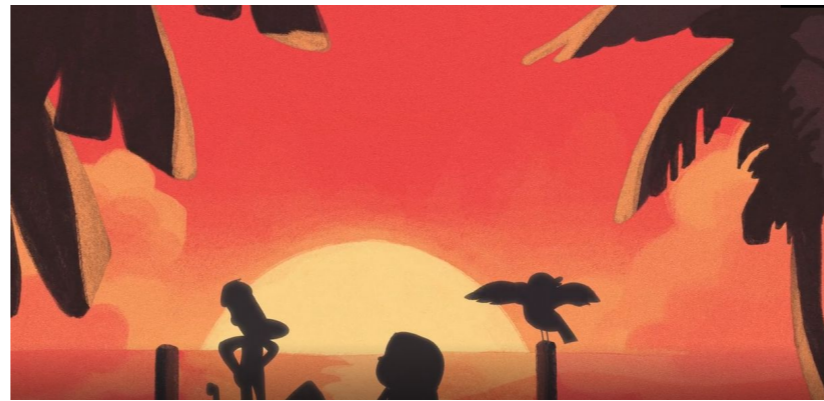
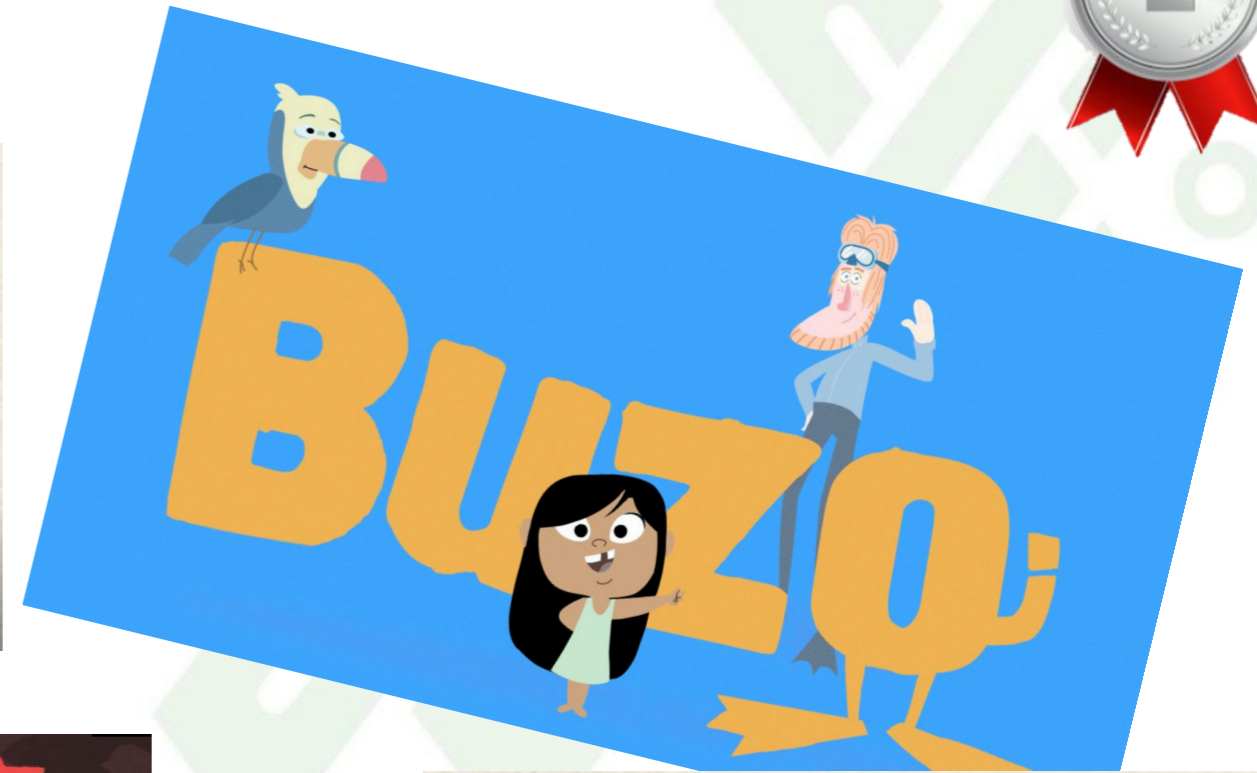
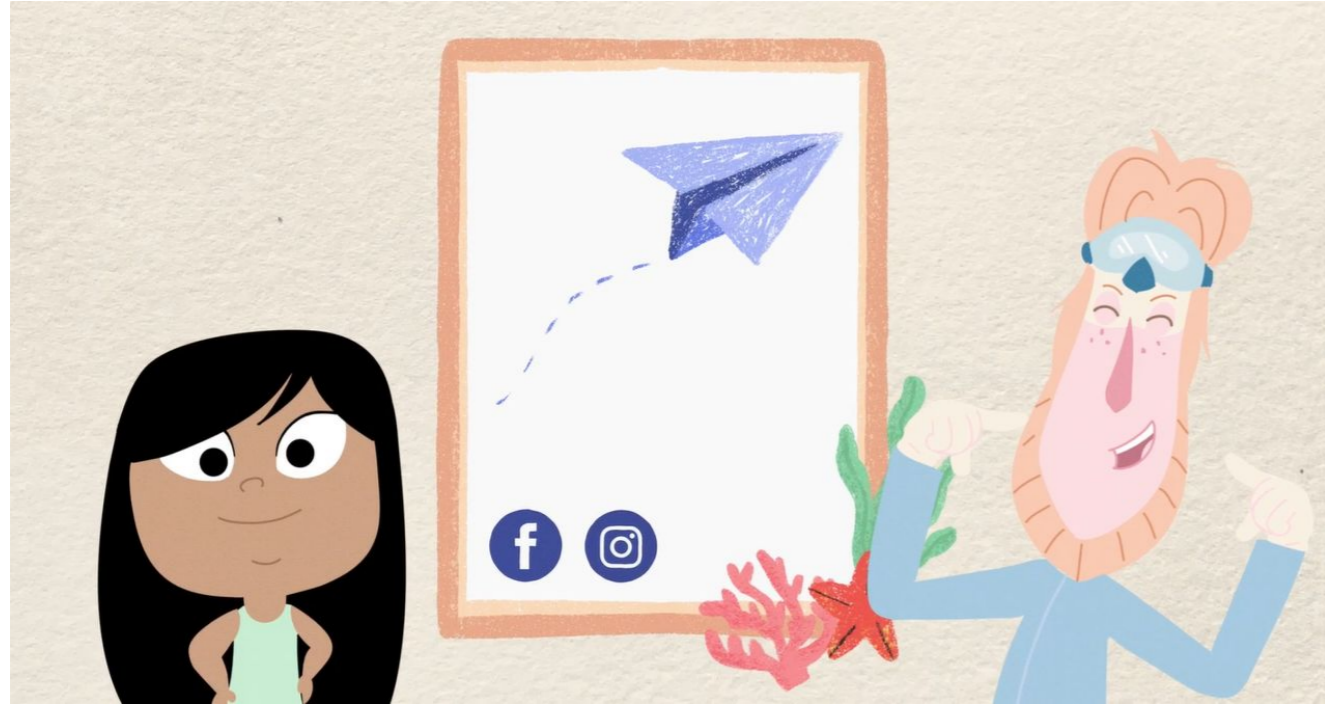
Comunicólogo por la Universidad Iberoamericana



"BUZO" es una serie animada, dirigida a niñas y niños de entre 3 y 6 años y que de manera divertida les explica el origen de las palabras, motivándolos a interesarse más en su idioma. La serie la protagonizan Mariana Ramona Macaria, una niña costeña de 6 años, curiosa y divertida; Petrovich, un buzo ruso que ha encallado en la playa donde vive Mariana y que habla poco español; y Tucanacho, un tucán sabio que nos explica el origen de las palabras. Al final de cada capítulo se invitará a las niñas y niños a que manden sus sugerencias de palabras para futuros capítulos.

Sinopsis del piloto: Los dos amigos se encuentran platicando en el muelle sobre cómo son sus respectivos padres y Mariana Ramona Macaria dice que el suyo es gordito y tiene bigote. Petrovich no sabe qué es un bigote. Cuando Tucanacho se da cuenta de esto, interviene y les cuenta que los soldados alemanes que el Rey español Carlos V comandaba, saludaban poniéndose los dedos sobre el labio superior y decían: "Bei Gott", que en alemán quiere decir "Viva Dios" pero él pensaba que decían "bigot" y desde entonces, esa parte de la cara se llama BIGOTE. Petrovich al entender el significado y origen de la palabra bigote, dice que su papá tiene bigote y que su madre también. Todos ríen ante el descubrimiento.

Boceto



MATERIALES EDUCATIVOS PARA LA PRIMERA INFANCIA DE LA CIUDAD DE MÉXICO

TÍTULO

"YO SOY"

EDAD

Niños de 3-6

TEMA PRINCIPAL

Atención al cuerpo y la salud
Autoestima y Autocuidado

OBJETIVO

Que el niño en edad preescolar se reconozca a sí mismo.
Identifique su cuerpo, sus sentimientos y sus pensamientos.
Reconozca a los demás, sus diferencias y similitudes.
Reconozca cómo se relaciona con el otro y con el entorno que le rodea.
Que el niño entienda el concepto autoestima: como identificación, aceptación y cuidado.
Que el niño sea capaz de desarrollar mecanismos para su autocuidado.

CONCEPTO

Crear aprendizajes por medio del lenguaje audiovisual que le permitan al niño explorar y comprender el cuerpo humano y la salud socioemocional desarrollando el pensamiento reflexivo y la adquisición de actitudes favorables para el autocuidado y la autoestima.

Escaleta

Yo soy

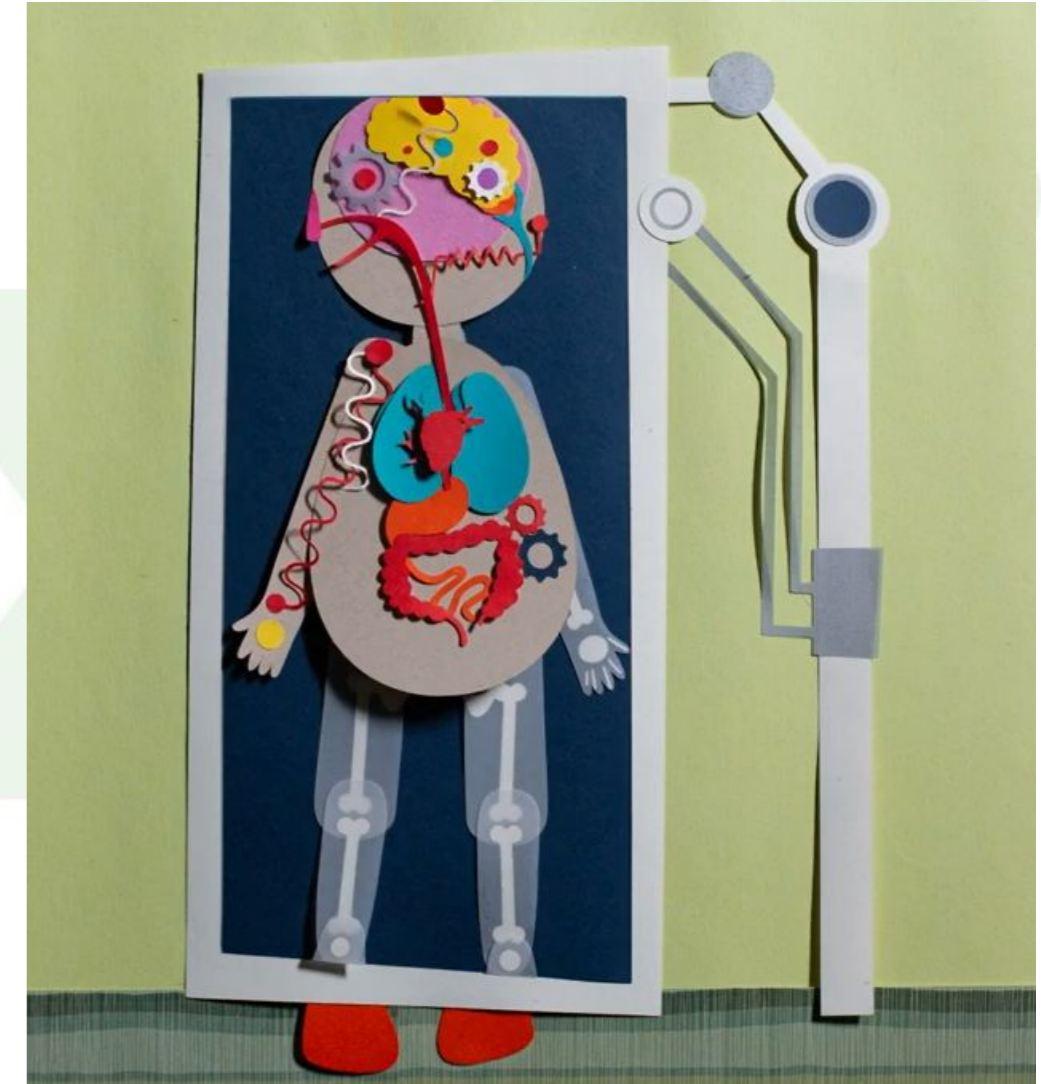
Guadalupe Marcela Chávez Benavides (Individual)

Diseñadora y comunicadora visual con especialidad en Audiovisual y Multimedia por la UNAM

YO SOY es una serie para niños, padres, educadores y cuidadores en general donde los pequeños conocerán más sobre su cuerpo, sus emociones, sus pensamientos y cómo se relacionan con el mundo.

En cada episodio iremos de lo general a lo particular, dando al niño herramientas de identificación, reflexión y acción. Presentación del tema. ¿Qué es? ¿Cómo es? Diversidad de formas ¿para qué sirve? Diferencias y similitudes en relación a otros. Exploración y cuidado del objeto de estudio de cada episodio. Cada episodio tendrá una canción original acorde al tema que se presenta en los primeros 15 segundos, un *call to action* intermedio, un segmento radiofónico y una sección de cierre con recomendaciones para el autocuidado.

YOSOY





GOBIERNO DE LA
CIUDAD DE MÉXICO



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN,
CIENCIA, TECNOLOGÍA
E INNOVACIÓN



Boceto

Rojo y Azul

Raúl Alejandro Morales Reyes (Individual)

Diseñador gráfico con especialidad en Ilustración por la UNAM

Azul y Rojo son dos grandes amigos. Uno es pequeño y el otro, alto. Uno gusta de jugar en el día y el otro, en la noche. Juntos descubrirán que el mundo está lleno de opuestos: Lo grande y lo pequeño, lo cercano y lejano, lo alto y lo bajo. Ambos reconocerán que los opuestos muchas veces se complementan y que cada uno de ellos les ofrece posibilidades diferentes que pueden disfrutar y compartir si se permiten abrirse a la diferencia.

Sinopsis del piloto: En un mundo lleno de opuestos, dos amigos monstruos descubrirán el valor de sus diferencias y aprenderán a compartirlas entre sí. En este capítulo “Discusión musical”, los dos comprenderán qué sucede cuando crean armonía.

Objetivos de aprendizajes específicos: Identificar y diferenciar las cualidades del sonido en pares opuestos: altura expresada en grave vs agudo, intensidad expresada en fuerte vs suave (matices), duración expresada como largo vs corto (figuras musicales), y timbre expresado con la diferencia de instrumentos musicales.



EL ANTIFAZ DE TANUKI



Boceto

El Antifaz de Tanuki

Ana Aguirre Solano (Individual)

Comunicóloga especialidad en Producción por la UNAM

“El Antifaz de Tanuki” es un material audiovisual dirigido a niñas y niños de la primera infancia. Son capítulos cortos que tienen como objetivo promover los valores humanos y la resolución no violenta de conflictos a través de la interacción entre una niña de la vida real (Camila) y su amigo imaginario (Tanuki).

Sinopsis del piloto: Camila llega de la escuela y empieza a platicarle a su muñeco Tanuki cómo le fue. No recibe ninguna respuesta y le pone el antifaz para que cobre vida y le pueda platicar qué es lo que le pasa. Tanuki le cuenta a Camila que está triste porque en la escuela la maestra lo obligó a compartir sus colores y uno de sus compañeros mapaches pintó mucho con su color rojo favorito. Camila es empática con el sentimiento de Tanuki y le comparte que ella sintió algo muy parecido cuando nació su hermanita. Camila también odiaba que la obligaran a compartir todo con la nueva bebé: su cuarto, sus juguetes y hasta el amor de mamá y papá. Finalmente, Camila le cuenta a Tanuki que encontró la solución para ya no sentir esa emoción que la hacía estar enojada cuando platicó con sus papás y les dijo lo que sentía. Ellos ayudaron a entender que compartir es una acción que demuestra la grandeza del espíritu humano y del cariño hacia los demás, lo que aporta un granito a la construcción de un mejor mundo.



EL ANTIFAZ
DE TANUKI





SECRETARÍA DE EDUCACIÓN,
CIENCIA, TECNOLOGÍA
E INNOVACIÓN

Programas de Radio





La Pregunta Mágica

Daniel Sánchez Ramírez (Individual)

Licenciado en Comunicación y Periodismo por la UNAM

“La Pregunta Mágica” es un proyecto radiofónico infantil que recrea situaciones de la vida cotidiana de niñas y niños para que, a través de la escucha, los lleve a pensar y a cuestionarse. Los temas están enfocados a los intereses, miedos o preocupaciones que rodean a la infancia, pero sobre todo, se busca que reflexionen sobre los valores humanos que, por la época en la que vivimos, parecen haber sido dejados de lado y rescatarlos es una labor no solo necesaria, sino urgente.

Este programa dirigido a niños de entre 3 y 6 años de edad, se propone contribuir en la formación de una ciudadanía crítica desde temprana edad que tenga herramientas para fomentar personas menos susceptibles a la manipulación, mejores tomadoras de decisiones, capaces de analizar un contexto y buscar alternativas para tomar sus propias decisiones. Además de ayudar a formar niños y niñas incluyentes y comprensivos ante puntos de vista distintos; tolerantes con la diversidad de ideas y conscientes de la importancia del bien común.

LA PREGUNTA MÁGICA.

PRESENTACIÓN

LA PREGUNTA MÁGICA es un proyecto radiofónico infantil que recrea situaciones de la vida cotidiana de niñas y niños para que, a través de la escucha, los lleve a pensar y a cuestionarse. Los temas están enfocados a los intereses, miedos o preocupaciones que rodean a la infancia, pero, sobre todo, se busca que reflexionen sobre los valores humanos que, por la época en la que vivimos, parecen haber sido dejados de lado y rescatarlos es una labor no solo necesaria, sino urgente.

POBLACIÓN ESPECÍFICA

El proyecto de LA PREGUNTA MÁGICA va dirigido a niñas y niños de entre 3 y 6 años que vivan en ciudades o en el medio rural. Al tratar temas cercanos al acontecer de la infancia y utilizar un lenguaje sencillo, La Pregunta Mágica, sirve como acompañamiento para la población escolar, así como para apoyar a la reflexión y la apertura del diálogo entre la familia en casa.

JUSTIFICACIÓN DEL PROTOTIPO EN TÉRMINOS DE DESARROLLO INFANTIL

Niños y niñas buscan entender el mundo que los rodea y las cosas que les pasan, y su primera pregunta es el tan conocido y familiar ¿por qué? En la primera infancia, el ser humano se asombra y se pregunta no sólo sobre sí mismo, sino también sobre el mundo y la sociedad en que vive, tiene necesidad de encontrar un marco de referencia que dé significado a aquello que le resulta enigmático. Como lo plantea el filósofo americano Matthew Lipman, en un momento dado los niños y las niñas son filósofos naturales.

Lev Vygotsky, psicólogo ruso, destaca la importancia de la interacción entre personas para el desarrollo del pensamiento. LA PREGUNTA MÁGICA busca, a través de preguntas expuestas mediante escenas de situaciones cotidianas y diálogos sencillos, provocar en el público infantil una disposición favorable a la indagación y a la búsqueda del conocimiento.

Guion



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN,
CIENCIA, TECNOLOGÍA
E INNOVACIÓN



Ago Agu Radio para bebés

Linda Mujica Leal (Colectivo)

Licenciada en Ciencias de la Comunicación por el Instituto Veracruzano de Educación Superior

Es una producción radiofónica que contribuye al desarrollo pleno y feliz de la primera infancia. Consta de 11 capítulos dirigidos a bebés de 0 a 3 años de edad y a sus cuidadores.

Este material educativo ofrece un abanico de experiencias interactivas y multisensoriales, enfocadas a estimular a través del arte y la literatura el desarrollo cognitivo, psicomotriz, lingüístico y socioemocional del bebé.

En cada capítulo se incluyen sonidos ambientales e instrumentales, juegos, cuentos, cantos y arrullos que propician la atención receptiva y proveen oportunidades para el aprendizaje temprano, que son componentes esenciales de cuidado cariñoso y sensible.





UN PLANETA MUSICAL

GUIÓN DE 3 MINUTOS DE DURACIÓN COMO DEMO:

OP.- RÚBRICA DE ENTRADA. BAJA PARA TÍTULO DEL CAPÍTULO

LOC: El pulso, ¿qué es y cómo podemos encontrarlo?

OP.- RÚBRICA MEZCLA CON LATIDOS DE CORAZÓN

LOC: ¿Has escuchado los latidos de tu corazón? ¿Son rápidos, son lentos? ¿Has notado que cuando te agitas o te emocionas, tu corazón late más rápido?

OP.- SUBEN LATIDOS Y SE ALTERNAN EN DIFERENTE VELOCIDAD

LOC: Así como tu cuerpo y tu corazón tienen un pulso, toda la música tiene su propio pulso. ¡Sí, claro! Y este pulso es a veces rápido y a veces lento, dependiendo de lo que la música nos quiera decir. Pero... ¿cómo podemos encontrarlo?

GARY: El pulso se encuentra con el cuerpo. Cuando escuchas música tus pies empiezan a moverse solitos, aunque no te des cuenta.

OP.- ENTRA RITMO TOCADO POR GARY

GARY: Tus pies, tus manos y tu cuerpo se mueven siguiendo... precisamente... ¡el pulso!

OP.- SUBE RITMO TOCADO POR GARY

GARY: Sólo date cuenta de cómo responde tu cuerpo a la música que estamos tocando.

LOC: Quiere decir que mi cuerpo responde a la música, siguiendo el pulso... ¿está fácil? ¿no?

Planeta Musical

Oscar Isaac Guerra Calderón (Individual)

Licenciatura en Periodismo y Comunicación Colectiva por la UNAM

A través de diferentes sonidos, un “Planeta Musical” busca cautivar la atención de los niños para vincularlos con algún concepto del mundo musical como: pulso, tono, melodía, la diferencia entre oír y escuchar, entre muchos temas que son parte de un universo armónico que dan vida a este programa. Un “Planeta musical” es una serie que pretende en 10 capítulos didácticos y a manera de juego desarrollar en los niños y las niñas el gusto por la música.

Dirigido a niños entre 3 y 6 años de edad, en cada programa participará una lectora-locutora y un especialista en educación musical infantil, utilizando música original y sonidos para ejemplificar el tema a tratar.

Guion

Emoticiero de la Imaginación

Diego Rodrigo Sosa Ortega (Colectivo)

Doctor en Media Arts and Drama por parte de la Royal Holloway de Londres

El material educativo que se presentan son 10 y muestran varias emociones primarias que viven los niños diariamente en su contexto familiar o escolar. Dos de esos materiales toman en cuenta la alegría, dos la tristeza, dos la sorpresa, dos el miedo, una la aversión y una el enojo.

Cada programa, con duración de 15 minutos, está dividido en tres partes. La primera es sobre noticias del día, sección narrada desde el punto de vista del niño. La segunda es una radionovela que da explicación de la emoción tratada. Finalmente, la tercera parte consta de preguntas abiertas sobre el tema a expertos, con el fin de sugerir estrategias para el manejo de las emociones primarias.

Emoticiero.

La Cápsula Informativa de tu imaginación.

Sisuki: Hola! Bienvenidos a Emoticiero. Transmitiendo desde las ondas radiofónicas de tu imaginación. Yo soy Sisuki y tendré el placer de informarte, con la ayuda de tu amigo imaginario, sobre los eventos importantes que te hicieron llorar, reír, enojarte, sentirte feliz y que pudiste superar, haciéndote crecer cada día más ¿Crees que no tienes amigo imaginario? Seguro que sí y a lo mejor no te has atrevido a conocerlo.

Patita la ardillita que se cree perrita: ¡A lo mejor soy yo!

Sisuki: ¡¿Qué haces tú aquí?! Te dije que me esperaras en la realidad.

Patita: Es que... es que... es que... allá afuera es muy aburrido. Yo prefiero estar aquí. En la imaginación de los niños.

Sisuki: ¿Por qué?

Patita: *(Triste)* Es que aquí puedo ser lo que yo quiera.

Sisuki: ¿Lo que tú quieras?

Patita: Sí, mira... Puedo ser grandota *(Hace la voz más gruesa)*

Guion

GUIÓN No. 1	GUIÓN: Xóchitl Ortiz y Mónica Palomino.
SERIE: Lecturas para anidarte. <i>Una voz, un regazo y palabras que acarician.</i>	LOCUCIÓN: Xóchitl Ortiz y Mónica Palomino.
CAPÍTULO: Libros sin palabras	IDEA ORIGINAL: Xóchitl Ortiz.
TEMA: Revivir el ritual amoroso donde la voz nos conecta con la literatura oral y escrita.	REALIZACIÓN: Mónica Palomino.

01	<u>OPERADOR</u>	<u>RÚBRICA LIGA CON PUENTE DE MÚSICA DE FANTASÍA (QUIZÁ MÚSICA ACUÁTICA) A FONDO.</u>
02	LOCUTORA 1	(FX LLAVE ENTRA EN CHAPA) ¡Ya es hora! Es el momento para nosotros. Para ti, para ella y él; y para el nene, la pequeña, tu hijo, tu sobrino, tu nieta...
03		
04		
05		Que se pare el mundo. Estos minutos los apartamos para vivirse entre apapachos, besitos, arrullos y lecturas en voz alta.
06		
07		Se necesita muy poco: una cama, una colchoneta, un tapete o una alfombra...
08		
09		Y... si hay libros, bien. Y si no, ya habrá.
10		Por el momento, tu presencia es aún más importante; porque tú eres un libro sin páginas, lleno de nanas, arrullos e historias;
11		de tu boca (o memoria) nacen (o llegan) las palabras que dan alimento a este micro universo que se está abriendo... ¡Ya!
12		
13		
14		<u>(RECHINIDO DE PUERTA LIGA CON EFECTO DE MAGIA)</u>
15	<u>OPERADOR</u>	<u>ENTRA MÚSICA DE FLAUTA A FONDO</u>

Lecturas para Anidarte

Mónica Guadalupe Palomino González (Colectivo)

Licenciada en Ciencias de la Comunicación por la UAM

Este es un programa radiofónico que lleva a la radio la experiencia de la lectura con y para la primera infancia. Aquí se une la riqueza expresiva del medio radiofónico con la creación de una pausa en el tiempo y en el espacio para propiciar encuentros afectivos alrededor del libro y la lectura. Se desea ampliar el conocimiento de madres, padres y demás cuidadores sobre la importancia de los primeros años y de la crianza amorosa, a través de la difusión de una serie de 10 programas radiofónicos, que serán diseñados siguiendo la estructura de sesiones de bebeteca que tienen como base vivir una experiencia amorosa a través de encuentros con la literatura oral y escrita.

Guion



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN,
CIENCIA, TECNOLOGÍA
E INNOVACIÓN

Comité organizador

✦ **Materiales Educativos** para la **Primera Infancia** de la **Ciudad de México**



Anáhuac
México

