



GOBIERNO DEL ESTADO DE  
**GUERRERO**  
2015 - 2021



Secretaría de  
**Educación Guerrero**



Programa Fortalecimiento de los  
Servicios de Educación Especial  
**GUERRERO**

# GUÍA PARA LA ATENCIÓN DE LAS ALUMNAS Y ALUMNOS CON TRASTORNO POR DÉFICIT DE ATENCIÓN E HIPERACTIVIDAD



Colección Guías para la discapacidad



**HÉCTOR ANTONIO ASTUDILLO FLORES**

Gobernador Constitucional del Estado de Guerrero

**HERIBERTO HUICOCHA VÁZQUEZ**

Secretario de Educación en el Estado de Guerrero

**LENIN CARBAJAL CABRERA**

Subsecretario de Educación Básica

**EDGAR RÍOS MIRANDA**

Director de Educación Especial

**GUILLERMO FRANCO MORA**

Coordinador Estatal del Programa de Fortalecimiento de los Servicios de Educación Especial

**CARLOS ENRIQUE GONZÁLEZ NORIEGA**

Jefe del Departamento de Integración Educativa

Elaboración:

**ERÉNDIRA BELLO VILLALVA**

**IBAN OCAMPO MANZANAREZ**

**FRANCISCO JAVIER CRUZ JIMÉNEZ**

Revisión y estilo de texto:

**ROSALBA PARRA ALARCÓN**

**NETZAR GILBERTO VIVEROS OCAMPO**

**CARLOS ENRIQUE GONZÁLEZ NORIEGA**



# Índice

	Pág.
Presentación	7
El Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad	9
Estructura de la ficha	15
Fichas de Preescolar	17
Fichas de Primaria	39
Fichas de Secundaria	61
Para saber más	83
Referencias bibliográficas	87



# Presentación

La educación es un derecho fundamental de todo ser humano. En nuestro país, el artículo 3° de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos establece que “Toda persona tiene derecho a la educación”. Asimismo, en su fracción II, inciso f, se marca que uno de los criterios que orientará la educación es que “será inclusivo, al tomar en cuenta las diversas capacidades, circunstancias y necesidades de los educandos. Con base en el principio de accesibilidad se realizarán ajustes razonables y se implementarán medidas específicas con el objetivo de eliminar las barreras para el aprendizaje y la participación”.

En ese mismo orden de ideas, el capítulo II de la Ley General de Educación, en su artículo 7°, fracción II, establece que la educación que garantice el Estado será “Inclusiva, eliminando toda forma de discriminación y exclusión, así como las demás condiciones estructurales que se convierten en barreras al aprendizaje y la participación”. De igual forma, en su capítulo VIII de dicha ley, los artículos 61° al 68° expresan los criterios e implicaciones de la Educación Inclusiva, de los cuales, el artículo 64°, fracción VI, manda “garantizar la satisfacción de las necesidades básicas de aprendizaje de los educandos con alguna discapacidad, su bienestar y máximo desarrollo para la autónoma inclusión a la vida social y productiva”.

Asimismo, la Ley de Educación del Gobierno Libre y Soberano de Guerrero emitida el 23 de octubre de 2020 y publi-

cada en el Periódico oficial del Estado de Guerrero, a través de su artículo 35°, manifiesta que “la educación especial buscará la equidad y la inclusión, la cual deberá estar disponible para todos los tipos, niveles, modalidades y opciones educativas establecidas en esta ley”.

Con base en lo anterior, la Dirección de Educación Especial, dependiente de la Subsecretaría de Educación Básica de Guerrero, así como el Programa Fortalecimiento de los Servicios de Educación Especial, ponen a disposición del personal docente, de apoyo y de los padres y madres de familia la presente “Guía para la atención de las alumnas y alumnos con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad” (TDAH) la cual busca fortalecer a los diferentes actores educativos y ser un referente en la atención de las alumnas y alumnos con este Trastorno, bajo el objetivo de contribuir al equipamiento de los servicios para mejorar la práctica educativa mediante los principios de inclusión, calidad y equidad.

Es de resaltar que esta Guía fue elaborada con el apoyo de un grupo de docentes y especialistas que trabajan en dichos servicios en el Estado, coordinados y asesorados por el equipo técnico del Departamento de Integración Educativa, con base en los diferentes diagnósticos de índole cuantitativa y cualitativa que se derivaron de los procesos de evaluación implementados en la estructura educativa, teniendo como finalidad el brindar mayores y mejores herramientas teórico-prácticas que permitan diseñar

estrategias y técnicas de intervención para atender con excelencia, equidad e inclusión a la población con TDAH.

El material aborda al principio referentes teóricos que fundamentan la pertinencia de cada una de las fichas de trabajo, pero principalmente cuenta con una visión que fortalece la práctica educativa con un lenguaje incluyente y con la intención de que las actividades puedan ser desarrolladas, tanto por el personal de Educación Especial y de los diferentes niveles educativos, como por madres, padres o tutores de las alumnas y alumnos con esta condición.

Las fichas de trabajo se encuentran organizadas en apartados que conforman los niveles de preescolar, primaria y secundaria, los cuales explican los propósitos que se buscan alcanzar, las áreas o habilidades que se pretenden mejorar, la vinculación que tienen con el plan y programas de estudio vigentes, el conjunto de recursos materiales a utilizar, la descripción de cómo desarrollar la actividad, sugerencias de evaluación y variantes, bajo un enfoque flexible en donde la creatividad, experiencia y contextos juegan un papel determinante a tomar en cuenta.

Si bien cada actividad está vinculada a elementos del programa de estudios, es importante mencionar que esta sugerencia no es limitativa, sino un referente para que las y los docentes tengan un punto de partida, ajustándolo a las necesidades y características de su grupo.

Asimismo, atendiendo al principio de innovación, al interior de cada ficha de trabajo podrán encontrar un código QR, el cual redirige a una carpeta digital que contiene videos, materiales de trabajo, manuales e instrumentos de evaluación sugeridos para desarrollar y dar seguimiento a cada actividad.

Finalmente, al término del documento se encuentra una sección denominada “para saber más”, en la cual se incluyen libros y manuales descargables para conocer un poco más sobre el TDAH y las herramientas de trabajo docente que favorecen el enfoque de inclusión.

En espera de que esta Guía sea de gran utilidad para las personas que intervienen en el proceso de atención de las alumnas y alumnos con TDAH, la Dirección de Educación Especial exhorta a continuar mejorando día a día, mostrando el esfuerzo y dedicación que caracteriza a la comunidad escolar en general.

**MTRO. EDGAR RÍOS MIRANDA**  
**DIRECTOR DE EDUCACIÓN ESPECIAL**



# El Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad

El Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH), es un trastorno del neurodesarrollo que está definido por:

...niveles problemáticos de inatención, desorganización y/o hiperactividad-impulsividad. La inatención y la desorganización implican la incapacidad de seguir tareas, que parezca que no escuchan y que pierdan los materiales a unos niveles que son incompatibles con la edad o el nivel del desarrollo. La hiperactividad-impulsividad implica actividad excesiva, movimientos nerviosos, incapacidad de permanecer sentado, intrusión en las actividades de otras personas e incapacidad para esperar que son excesivos para la edad o el nivel del desarrollo (Asociación Americana de Psiquiatría, 2014, p. 32).

De acuerdo con Borunda (2008), las características centrales del TDAH son siete:

1. Actividad excesiva e inapropiada sin relación con las tareas. Es ruidoso, habla en exceso, interrumpe al profesor, se para de su asiento.
2. Poca atención mantenida. Se distrae fácilmente por estímulos irrelevantes.
3. Dificultad para inhibir estímulos. No espera turnos, responde sin pensar y es vulnerable a sufrir accidentes.
4. Dificultad para establecer relaciones interpersonales o llevarse bien. Le es difícil ajustar sus respuestas a las situaciones.
5. Debido a sus características, hay una repercusión en sus habilidades cognitivas como mala organización, memoria secuencial, para seleccionar información, completar tareas y en el seguimiento de instrucciones.
6. Baja autoestima. Tienden a tener pocos amigos y poseer la percepción de fallar en todo y no hacer nada bien.
7. Comorbilidad. En la mayoría de las veces, su padecimiento se encuentra asociado con otros trastornos: trastorno oposicionista-desafiante, trastorno de la conducta, trastorno del aprendizaje, ansiedad y depresión.

Para la presente guía se toma como base la conceptualización considerada por el DSM-5, por lo que define tres tipos de TDAH: tipo combinado, tipo con predominio del déficit de atención, y con predominio hiperactivo-impulsivo.

El TDAH es una condición compleja y de diagnóstico difícil (Penas-Padilla, 2019), ya que no existen marcadores biológicos (DSM-5, 2014). Regularmente los padres o docentes son los primeros en detectar señales de alerta en el comportamiento del niño, es por eso, que ellos son una fuente confiable de información sobre la conducta del alumno (Federación Española de Asociaciones para la Ayuda al Déficit de Atención e Hiperactividad (FEEA DAH), 2010; Pujol y Ama-

dor, 2006).

La evaluación para su diagnóstico debe ser llevada a cabo desde el campo de la psicología (psicólogo clínico o neuropsicólogo) o de la medicina (neuropediatra, paidopsiquiatra). El diagnóstico es básicamente clínico, ya que aún no existen pruebas de laboratorio o de gabinete que se consideren contundentes para determinarlo (DSM-5, 2014; FEEA DAH, 2010), es por eso que necesita realizar la aplicación de pruebas, escalas, cuestionarios, entrevistas y la observación.

El evaluador debe estar calificado y capacitado en el área de detección y diagnóstico del TDAH, para realizar la historia clínica.

El preescolar es impulsivo, poco reflexivo y cambia de actividad constantemente, cuando tiene TDAH se diferencia de sus compañeros por la excesiva intensidad de su actividad (con frecuencia caótica y sin propósito específico), así como por su conducta impulsiva y agresiva. En estos niños es frecuente el oposicionismo, la torpeza motora, los trastornos del sueño y las dificultades en la interacción social (Ruiz y Saucedo, 2012, p. 17).

Es en la etapa escolar cuando las manifestaciones clínicas son más intensas, empiezan a ser frecuentes las quejas por rendimiento académico inadecuado, mal comportamiento, falta de respeto hacia los profesores, malas relaciones con amigos, las relaciones con los hermanos son hostiles (Ruiz y Saucedo, 2012, p. 27).

En la adolescencia disminuye la hiperactividad, por ello, parece que el sujeto ha mejorado. La impulsividad, la inatención y la deficiencia de las funciones ejecutivas persisten y afectan de modo específico esta etapa de la vida. Los adolescentes muestran mayor falla académica, reprobación y abandono escolar prematuro. Se exponen con mayor frecuencia al tabaquismo, consumo de alcohol e inicio tem-

prano de la vida sexual, así como accidentes automovilísticos (Ruiz y Saucedo, 2012, p. 31).

Aquellos con predominancia inatento, muestran retraimiento y son pocos sociables. No logran ordenar tareas y cuadernos, muestran fallas en tareas relevantes y obligatorias. En exámenes omiten respuestas, no leen instrucciones, y cometen muchos errores. Muchos de ellos, pueden pasar horas viendo televisión o jugando videojuegos, mostrando atención sostenida, sin embargo, necesitan de un tercero para estudiar o completar labores. Es común que presenten ansiedad por temores excesivos, dificultad para conciliar el sueño, comer en exceso, morderse las uñas, etc.

### **Principales retos a los que se enfrentan NNA con TDAH**

En Niñas, Niños y Adolescentes (NNA) con TDAH existen tres áreas particularmente afectadas debido a su condición, y es en ellas en las que presentan más retos. Uno de estos retos tiene que ver con las diferencias existentes en los procesos de la atención y memoria, el segundo relacionado al poco control inhibitorio, y el tercero reto se relaciona con el desfase en el desarrollo de sus habilidades sociales (Pardos et al., 2009).

Los procesos de memoria y atención son imprescindibles en las funciones ejecutivas de NNA escolares. García (2014), citado por Lestón (2019, p. 137) menciona que en estos procesos es necesaria la focalización, que va unida a la activación y el funcionamiento de los procesos de selección, distribución y mantener la actividad psicológica, pero que en NNA con TDAH el foco tiende a ser muy cambiante. Es conveniente aclarar que NNA con TDAH no tienen dificultades en

la atención involuntaria pues pueden poner atención a todo tipo de estímulos, los problemas se hacen presentes cuando es necesario mantener la atención de manera voluntaria (atención sostenida) ante una actividad o estímulo, principalmente si son actividades poco motivadoras.

Por otro lado, existen autores que afirman que el TDAH es producto de la afectación del control inhibitorio, según esta explicación, el control inhibitorio está conformado por tres factores: 1) la capacidad de inhibir respuestas automáticas ante un suceso, 2) la interrupción de respuestas automáticas mientras se ejecuta una respuesta motora; y c) la capacidad de controlar interrupciones o interferencias de estímulos, internos y ambientales (Ramos-Galarza y Pérez-Salas, 2017). Lo que provoca un mayor número de dificultades en el autocontrol durante tareas o actividades en ellos y, por lo tanto, es necesario la implementación de apoyos externos para lograr su regulación.

Asimismo, muchos estudios han sustentado que NNA con TDAH presentan déficits personales y una competencia social baja, a pesar de sus esfuerzos por lograr la aceptación por sus pares. Según Pardos et al. (2009), cerca del 75% de NNA con TDAH han sido rechazados por sus compañeros, y ese rechazo regularmente es constante y frecuente. Debido a que suelen presentar conductas desorganizadas, agresivas, antisociales, mal carácter, prepotencia y un mal desempeño escolar. Además, estas dificultades interpersonales no sólo se extienden al grupo de pares, sino también, en las relaciones con profesores y padres. Las habilidades que se han identificado en las que NNA con TDAH requieren mayor apoyo son: el autoconcepto, la autorregulación conductual y emocional, y en el seguimiento de normas y reglas.

### **Intervención: Familia, escuela e individual.**

El tratamiento global que desde hace años es recomendado por varios autores (de Burgos et al., 2011; FEEA DAH, 2010; Penas-Padilla, 2019; Pujol y Amador, 2006; STILL, 2011), por tener evidencia científica de su efectividad, consiste en un abordaje multidisciplinario y de forma multimodal, es decir que, una vez que se tenga el diagnóstico certero de TDAH, la intervención debe estar enfocada a la combinación de los siguientes tratamientos, coordinados temporalmente entre sí y adaptados a las características individuales: el tratamiento farmacológico, el psicológico y el psicopedagógico.

El tratamiento psicopedagógico: Consiste en una colaboración cercana entre los padres y el profesorado. Su propósito principal es el desarrollo de habilidades académicas de NNA mientras estudia o lleva a cabo sus responsabilidades. Consiste en la puesta en marcha de programas de intervención para el mejoramiento conductual y de aprendizaje, aumentar la motivación y disposición para el estudio, la mejora de la autopercepción y establecer hábitos de estudios a quien no los tiene.

### **Consideraciones generales para trabajar las actividades de la mejora de la atención en NNA con TDAH**

Al momento de trabajar en la mejora de la atención en NNA, es recomendable y será de gran utilidad tener en cuenta las siguientes pautas (Ciudad-Real y Martínez, 2020):

1. **Claridad en las instrucciones:** Las explicaciones de las ta-

reas o actividades que se van a realizar deben ser claras y correctas. A NNA les debe quedar clara la actividad o tarea que tiene que llevar a cabo.

2. **Instrucciones breves:** Al dar las indicaciones a NNA, procurar que sean concisas y concretas. Dar amplias explicaciones puede ser un elemento para provocar la distracción.
3. **Actividades estructuradas:** Las tareas o ejercicios deben tener un orden o secuencia, este orden se debe de dar a conocer.
4. **Cumplir pequeños objetivos:** Se recomienda hacer una división de las actividades que son muy extensas, de manera que a las NNA se les presente una tarea muy amplia en pequeños pasos u objetivos.
5. **Perseverancia:** Una de las habilidades que se quiere desarrollar es la constancia, para ello el personal docente debe dar muestras de esta habilidad al aplicar el trabajo destinado a favorecer la atención, lo puede hacer al llevar a cabo las actividades de una forma adecuada y organizada.
6. **Conocer los intereses de NNA:** Tener en cuenta sus intereses y preferencias permitirá captar más su atención, incrementar su motivación y disposición para el trabajo.
7. **Provocar la motivación:** Presentar las actividades siempre como un juego, de forma lúdica y divertida. Lo anterior provocará el deseo de llevar a cabo la actividad porque resultará agradable y atractiva.
8. **Ambiente de trabajo libre de estímulos:** Buscar la posibilidad de que las actividades se apliquen en un lugar sin distractores o con pocos de ellos, para favorecer la concentración en la

tarea.

9. **Variabilidad en las actividades:** Con el objetivo de evitar hartazgo o fatiga a la hora de poner en práctica este tipo de actividades , es recomendable ir cambiando y variando las tareas, por ejemplo, si en una semana se utilizan “laberintos”, lo más conveniente es que la siguiente semana se utilicen “búsqueda de diferencias”.
10. **Periodicidad del trabajo:** Es recomendable practicar dos o tres veces por semana y no más de 15 minutos, y no más de una o dos actividades o tareas.
11. **Momento del día para aplicar la actividad:** Los momentos más recomendables para llevar a cabo las actividades de atención son: antes de empezar las actividades escolares, y cuando hay un cambio de tema o actividad escolar. No se recomienda dejarlo al final de la jornada porque, probablemente, la fatiga ya se habrá acumulado en NNA y la efectividad de la intervención será poca o nula.
12. **Presentar las actividades como un reto o desafío:** Es importante no facilitarle demasiado la tarea a NNA. La ayuda sólo debe ser la necesaria.
13. **Reconocimiento de sus logros y avances:** Por pequeños que sean los logros o avances se deben reconocer y/o alabar verbalmente, por ejemplo: ¡Muy bien!, ¡Bravo!, ¡Te está quedando muy bonito!, etc.
14. **Ser facilitador:** En este sentido se recomienda no señalar los errores, sino guiar a las alumnas y alumnos a que se den cuenta de los fallos cometidos al realizar la actividad.

15. **Utilizar recompensas:** Es recomendable trabajar con alguna motivación o usar el sistema de puntos, por ejemplo, cada vez que termine alguna actividad obtendrá cierto número de puntos, cada vez que reúna una cierta cantidad de ellos, se le otorgará una recompensa previamente acordada con él o ella. Lo anterior provocará en NNA una actitud de disposición para el trabajo y se mantendrá motivado a realizar las actividades.



# Estructura de la ficha

**Propósito:** tienen como base los objetivos y propósitos del programa de estudios pero adaptados a las metas que pretende alcanzar cada ficha.

**Áreas o Habilidades a fortalecer:** Aquí encontrará las habilidades o áreas que se desarrollan en las alumnas y los alumnos con la aplicación de cada ficha.

**Recursos:** aquí no solo encontrará los recursos que se ocupan en la ficha sino también un código QR que enlaza a la nube para poder descargarlos.

**Nombre de la ficha:** diseñadas con nombres creativos para su fácil manejo.

**Número de ficha:** Para que pueda ubicarla fácilmente.

## Búsqueda de diferencias

FICHA 11


**PROPÓSITO:**  
Que las alumnas y alumnos ejerciten la atención y memoria, mediante actividades que favorezcan la percepción, discriminación, la clasificación, búsqueda de estrategias y resolución de problemas.

**ÁREAS O HABILIDADES A FORTALECER**

- Atención.
- Memoria.

**RECURSOS**

- Letras en foami o cartulina, que formen una palabra al unir las y ordenarlas.
- Hoja impresa de la actividad con dos dibujos, en los cuales existan cierto número de diferencias entre un dibujo y otro.



**ALINEACIÓN CURRICULAR**

**Área de desarrollo y grado:** Educación socioemocional 2°.  
**Dimensión socioemocional:** Autoconocimiento.  
**Habilidad asociada a la dimensión socioemocional:** Atención.  
**Indicador de logro:** Sostiene la atención focalizada durante 2 o 3 minutos en diferentes objetos relacionados con los cinco sentidos, para identificar los efectos de la agitación y la tranquilidad.

**DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD** **Tiempo aproximado: 20 min.**

1. Previo a la clase esconda estratégicamente las letras que forman la palabra que haya elegido (se sugiere que sea una palabra conocida por el grupo y que les agrade, por ejemplo, algún personaje de televisión o videojuego). Puede esconderlas en el aula, debajo de algunas butacas o en la cancha de la escuela.
2. Inicie la clase saludando y mencione que en esta ocasión hay una palabra que se le ha escapado y necesita de la ayuda de todas y todos para encontrarla. Dígalas que se separó en le-

**Alineación curricular:** en este apartado podrá ubicar los elementos del programa de estudio con los que se vincula la ficha.

**Tiempo aproximado:** brinda una idea del tiempo que podría tardar aplicando la ficha.

**Descripción de la actividad:** a detalle se presenta la secuencia de actividades y explicación de cómo realizar la ficha.

**Descripción de la actividad:** (continuación).

**Sugerencias de evaluación:** se identifican los posibles elementos a evaluar según cada ficha. Además podrá encontrar en el código QR de recursos el formato del instrumento para poder evaluar al grupo.

tras y que están escondidas.

3. Enseguida, pídale que en conjunto localicen las letras escondidas. Supervise de cerca la actividad.
4. De ser necesario puede dar algunas pistas, o mencionando la palabra "caliente" cuando alguien se encuentre cerca de la letra, o bien la palabra "frío" cuando estén muy lejos de encontrarla.
5. Conforme vayan encontrando las letras guíe a las alumnas y los alumnos a ir conformando la palabra oculta.
6. Una vez que hayan formado la palabra felicite al grupo y reconozca el trabajo con algún reforzador social (aplausos por ejemplo).
7. Pida que formen oraciones con la palabra que realizaron, o bien un dibujo.
8. Como cierre, entregue a cada alumna y alumno una hoja con dos dibujos aparentemente iguales, pero con algunas diferencias entre ambos.
9. Indique que deberán encerrar o marcar las diferencias que encuentren y gritar "¡logrado!" una vez que hayan concluido.

**INDICADORES DE EVALUACIÓN**

Apóyese de una lista de cotejo que contemple los siguientes elementos:

Criterios de evaluación	SÍ	NO
Encontró todas las diferencias.		
Terminó en menos de 5 minutos.		
Se concentró durante la actividad.		

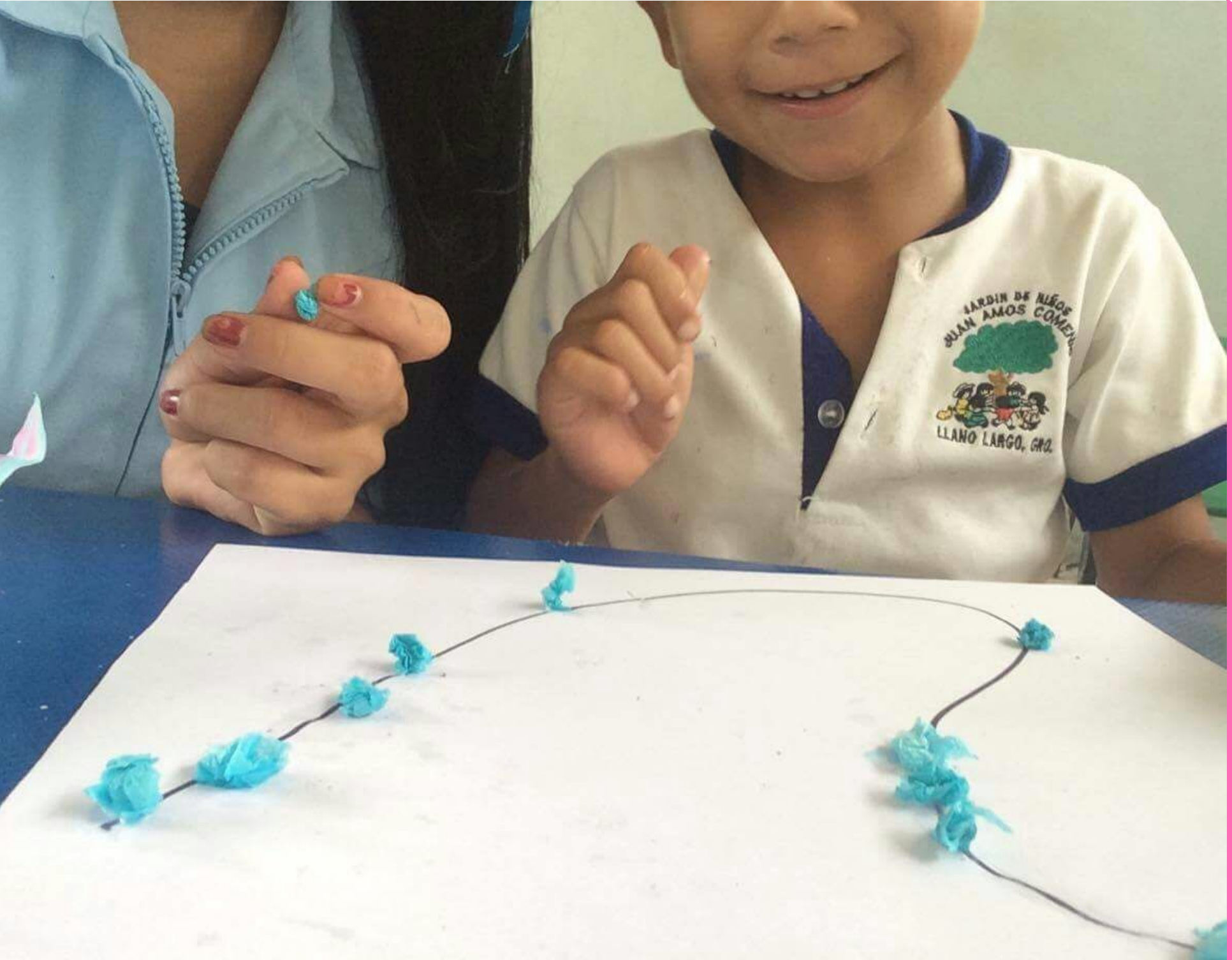
Valoración de los criterios	Nivel de desempeño
Tres criterios demostrados	Muy bien
Dos criterios demostrados	Satisfactorio
Un criterio demostrado	En proceso

**VARIANTE DE LA ACTIVIDAD**

- I. En vez de letras puede esconder palabras completas que formen una oración con algún mensaje con contenidos que esté abordando, como el cuidado del medio ambiente o algún acontecimiento cívico.
- II. Para favorecer aún más la atención, puede dividir una imagen de algún personaje, animal u objeto y esconder las piezas en el salón para posteriormente armar el rompecabezas.
- III. En la última actividad puede variar el número de diferencias a encontrar y nivel de dificultad (discreción de las diferencias) en relación a la edad, habilidad y experiencia de cada alumna y alumno.

**Variantes de la actividad:** se ofrecen en esta sección sugerencias con las que podrá generar más ideas para realizar variaciones a la actividad.





**FICHAS DE PREESCOLAR**



# Programa el robot

FICHA  
01

PREESCOLAR



## PROPÓSITO:

Que las alumnas y los alumnos ejerciten la atención selectiva y sostenida para favorecer el desarrollo adecuado y conclusión de las tareas, al tiempo que fortalecen la capacidad de observación, la motricidad fina, la memoria visual y la concentración.



## ÁREAS O HABILIDADES A FORTALECER

- Atención.
- Memoria.



## RECURSOS

- Papel crepé, canicas, colores, crayolas o plumones.
- Impresiones de los modelos de programación del robot.



## ALINEACIÓN CURRICULAR

**Campo de formación académica:** Pensamiento Matemático.

**Eje:** Número, álgebra y variación.

**Tema:** Número.

**Aprendizaje esperado:** Compara, iguala y clasifica colecciones con base en la cantidad de elementos.



## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

**Tiempo aproximado:**  
30 min.




1. Diga a las alumnas y los alumnos que van a jugar a programar un robot, para ello deberán de colocar los pompones, bolitas de papel, canicas o simplemente a colorear (de acuerdo al diseño y materiales del robot que usted elabore) de la misma manera que el programa que tiene el robot que les va a proporcionar.
2. Explique que tienen que poner mucha atención porque sino los robots no podrán realizar las acciones para los que están diseñados.

3. Proporcione los materiales y los robots que tendrán que programar y el programa que tendrán que insertar en los mismos (ayude a quienes presenten mayores dificultades en la actividad).
4. Comience con patrones de dos por dos hasta llegar al patrón de cuatro por cuatro o un patrón mayor.



### SUGERENCIA DE EVALUACIÓN

Pida a las alumnas y alumnos que valoren su desempeño y cómo se sintieron con base en tres criterios, para ello pida que iluminen la carita que mejor se acerque a su percepción:

	Me cuesta mucho trabajo, no lo he logrado.
	Tengo dificultades pero me falta poco para realizarlo correctamente.
	¡Lo logré! Puedo realizarlo.



### VARIANTE DE LA ACTIVIDAD

- I. En caso de que las alumnas y los alumnos logren sin dificultad la actividad, propóngales ahora programar a sus robots como si lo viéramos en un espejo de tal forma que ambos (el robot modelo y el que van a reproducir) quedarían encontrados, en el código QR encontrará el ejemplo.
- II. Puede integrar otros diseños similares para que el niño los reproduzca en cuadrículas. Del lado izquierdo coloque el diseño que deberá copiar, respetando los colores y dimensiones, del lado derecho coloque una plantilla cuadrículada para que la alumna o el alumno pueda reproducirlo. Al escanear el código QR encontrará unos ejemplos.

# El intruso

FICHA  
02

PREESCOLAR



## PROPÓSITO:

Que las alumnas y los alumnos fortalezcan la percepción, la atención visual y aumenten la capacidad de observación para identificar los elementos que no corresponden dentro de un conjunto.



## ÁREAS O HABILIDADES A FORTALECER

- Atención.
- Memoria.



## RECURSOS

- Objetos o imágenes de objetos diversos que puedan formar campos semánticos.
- Plantillas impresas con las actividades.
- Marcadores, lápiz o pinzas para ropa.



## ALINEACIÓN CURRICULAR

**Campo de formación académica:** Lenguaje y comunicación.

**Ámbito:** Oralidad.

**Práctica social del lenguaje:** Explicación.

**Aprendizaje esperado:** Explica cómo es, cómo ocurrió o cómo funciona algo, ordenando las ideas para que los demás comprendan.



## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

**Tiempo aproximado:**  
30 min.




1. Presente al grupo el conjunto de imágenes u objetos diversos que previamente seleccionó, cuidando que sean conocidos por el grupo y que permitan formar campos semánticos.
2. Modele la actividad creando un conjunto, por ejemplo puede agrupar frutas o animales. Pida que nombren los objetos o imágenes y que le digan en qué se parecen o qué tienen en común.

3. A continuación realice una agrupación que contenga un “intruso”, es decir, algún elemento que no corresponda a la razón de la clasificación, por ejemplo, en el conjunto de las frutas agregue un carrito, un mueble o algún animal.
4. Cuestione sobre la validez del conjunto y brinde espacio a la participación verbal del grupo. Elimine al intruso y vuelva a preguntar.
5. Permita la participación de alumnas y alumnos para que agrupen algunos conjuntos y supervise que sean de manera correcta.
6. Pida la participación de una alumna o alumno y solicite que arme un conjunto con algún intruso. El resto del grupo deberá adivinar cuál es el elemento que no tiene relación con los demás. Alterne las participaciones.
7. Finalmente entregue de manera individual una plantilla en la que se presenten cuatro o más imágenes y pida a la alumna o alumno que nombre cada uno de los objetos ahí presentados, que mencione para qué sirven, cómo se utilizan y si se parecen en algo.
8. Comente que la actividad consistirá en encontrar y tachar la imagen que no guarda relación semántica, por lo que no debería estar ahí. Pida que justifique su elección.
9. Entregue otra plantilla e invite a la alumna o alumno a encontrar al intruso.



### INDICADORES DE EVALUACIÓN

Pida a las alumnas y alumnos que valoren su desempeño y cómo se sintieron con base en tres criterios, para ello pida que iluminen la carita que mejor se acerque a su percepción:

	Me cuesta mucho trabajo, no lo he logrado.
	Tengo dificultades pero me falta poco para realizarlo correctamente.
	¡Lo logré! Puedo realizarlo.



### VARIANTE DE LA ACTIVIDAD

- I. Puede variar la actividad dependiendo del nivel del grupo, por ejemplo, si están conociendo las vocales, puede incluir imágenes que inicien con la misma vocal pero una que no concuerde, por ejemplo: anillo, ala, elote y arco. La alumna o el alumno deberá marcar al intruso, puede hacerlo con un marcador o colocando una pinza para ropa sobre él.

# ¿En dónde están? Atención y conteo

FICHA  
03

PREESCOLAR



## PROPÓSITO:

Que las alumnas y alumnos fortalezcan los procesos de atención selectiva y sostenida a través de actividades que implican el conteo.



## ÁREAS O HABILIDADES A FORTALECER

- Atención.
- Memoria.



## RECURSOS

- Revistas o volantes de publicidad.
- Dibujos.
- Ilustraciones diversas.



## ALINEACIÓN CURRICULAR

**Campo de formación académica:** Pensamiento matemático.

**Eje:** Análisis de datos.

**Tema:** Recolección y representación de datos.

**Aprendizajes esperados:** Contesta preguntas en las que necesita recabar datos; los organiza a través de tablas y pictogramas que interpreta para contestar las preguntas planteadas.



## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

**Tiempo aproximado:**  
20 min.

1. Mencione que la actividad consistirá en encontrar objetos concretos en algún dibujo, publicidad de supermercado, ilustraciones de cuentos, etc.
2. Presente a las alumnas y alumnos un dibujo, publicidad o ilustración de un cuento y pida que encuentren algún objeto concreto, por ejemplo: la botella, las manzanas, la princesa, etc. Vaya aumentando el grado de dificultad, presentando dibujos




más complejos en los que identifiquen, por ejemplo, todos los patos que haya en el dibujo, todas las flores amarillas, etc.

4. Entregue, de manera individual, la ilustración, dibujo o plantilla con la que trabajarán, permita que la observen y pregunte qué es lo que hay, dé oportunidad a que expresen sus respuestas respetando turnos, en caso de que omitan algún elemento de la imagen, hágaselos notar diciendo que además de lo que ya mencionaron, hay árboles, nubes, montañas, o según sea el caso de la ilustración o plantilla con la que trabajarán.
5. Explique que deberán buscar los elementos que ahí se especifican (en este caso los animales) y que por cada uno que encuentren, iluminarán un cuadro en la columna que corresponda, formando una gráfica. Para evitar que se confundan, deberán marcar, rodear o tachar cada elemento encontrado.
6. Ayude para que comparen las cantidades encontradas de cada uno de los elementos y respondan ¿cuántos hay? ¿cuáles son más? ¿cuáles son menos?
7. Finalmente, motive la participación del grupo para que expresen qué les pareció la actividad, solicitando que presten atención a quien desee participar.



### INDICADORES DE EVALUACIÓN

Pida a las alumnas y alumnos que valoren su desempeño y cómo se sintieron con base en tres criterios, para ello pida que iluminen la carita que mejor se acerque a su percepción:

	Me cuesta mucho trabajo, no lo he logrado.
	Tengo dificultades pero me falta poco para realizarlo correctamente.
	¡Lo logré! Puedo realizarlo.



### VARIANTE DE LA ACTIVIDAD

- I. Puede dirigir la actividad al canal auditivo: reproduzca una canción, de preferencia en español y en la que se repita en varias ocasiones una palabra. Pida que escuchen la música y que cuenten cuántas veces menciona determinadas palabras. Puede proporcionarles una hoja para que registren el conteo o bien hacerlo de manera mental.



# El tangram

FICHA  
04

PREESCOLAR



## PROPÓSITO:

Que las alumnas y los alumnos desarrollen la creatividad y habilidad para armar figuras utilizando el tangram como material didáctico.



## ÁREAS O HABILIDADES A FORTALECER

- Atención.
- Memoria.



## RECURSOS

- Tangram
- Imágenes de las figuras formadas con el tangram.



## ALINEACIÓN CURRICULAR

**Campo de formación académica:** Pensamiento matemático.

**Eje:** Análisis de datos.

**Tema:** Recolección y representación de datos.

**Aprendizajes esperados:** Reproduce modelos con formas, figuras y cuerpos geométricos.



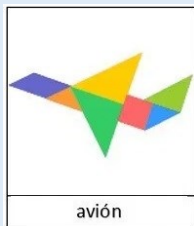
## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

**Tiempo aproximado:**  
30 min.

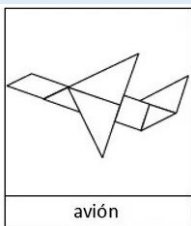
1. Entregue a cada alumna y alumno un juego de piezas del Tangram (puede imprimirlo y pegarlo sobre cartoncillo o bien adquirirlo en algún almacén didáctico).
2. Deje que lo exploren y jueguen con él, que armen figuras de manera libre.
3. Enseguida presente situaciones donde las alumnas y los alumnos puedan formar una gran variedad de modelos figurativos

(casas, peces, gatos) y figuras geométricas (rectángulos, trapecios, cuadrados, triángulos, romboides). Recuerde que las piezas deben tocarse, pero no superponerse.

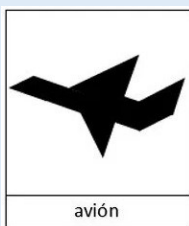
4. Inicialmente proporcione la figura a reproducir con las figuras a colores.
5. Luego entregue la figura a reproducir con las líneas marcadas.
4. Finalmente proporcione siluetas que deberán ser cubiertas con las piezas disponibles.



avión



avión






avión



### INDICADORES DE EVALUACIÓN

Pida a las alumnas y alumnos que valoren su desempeño y cómo se sintieron con base en tres criterios, para ello pida que iluminen la carita que mejor se acerque a su percepción:

	Me cuesta mucho trabajo, no lo he logrado.
	Tengo dificultades pero me falta poco para realizarlo correctamente.
	¡Lo logré! Puedo realizarlo.



### VARIANTE DE LA ACTIVIDAD

- I. Brinde indicaciones como: “construyan una flecha con tres piezas del tangram”, “construyan un cuadrado con dos piezas del tangram” o bien, indique que hagan transformaciones: “Ahora que ya formaron un triángulo, muevan una pieza para que se vuelva un cuadrado”.
- II. Asigne a cada alumna y alumno un animal diferente para armar. Una vez armados varios animales creen un cuento entre todo el grupo, procurando que cada alumna y alumno presente su animal cuando sea mencionado en la historia.

# El semáforo

FICHA  
05

PREESCOLAR



## PROPÓSITO:

Que las alumnas y los alumnos aprendan a autorregular la ira, la impulsividad y la agresividad a través de técnicas para el manejo adecuado de sus estados emocionales.



## ÁREAS O HABILIDADES A FORTALECER

- Conducta.
- Autorregulación emocional.



## RECURSOS

- Un semáforo diseñado.



## ALINEACIÓN CURRICULAR

**Área de desarrollo:** Educación socioemocional.

**Dimensión socioemocional:** Colaboración.

**Habilidad asociada a la dimensión socioemocional:** Inclusión.

**Indicador de logro:** Habla sobre sus conductas y las de sus compañeros, explica las consecuencias de sus actos y reflexiona ante situaciones de desacuerdo.



## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

**Tiempo aproximado:**  
20 min.

1. Explique al grupo el funcionamiento del semáforo, diseñe uno y utilícelo en la clase. Una manera de practicar este juego consiste en colocar semáforos en diferentes lugares del aula y de la escuela como una forma de recordarles que siempre se puede emplear esta técnica ante una situación problema.
2. Explique que las emociones como la ira, el enfado, el miedo o la frustración no son sus "enemigas" pero en ocasiones nos conducen a comportarnos de manera inadecuada o a dañar a




otras personas, por lo que es importante poder gestionarlas de manera adecuada.

3. Paso 1. Parar, semáforo rojo.
4. El rojo significa detenerse, se activa antes de que la niña o el niño pierda por completo el control.
5. Explique que el semáforo en rojo se activa cuando se experimenta un sentimiento de enfado, enojo, miedo o frustración.
6. Advierta que el color rojo significa que se necesita parar para no actuar de manera inadecuada o dañar a sus compañeras y compañeros.
7. Ayude a las alumnas y alumnos a identificar y entender sus emociones y a detener su comportamiento.
8. Paso 2. Pensar, semáforo amarillo.
9. Explique que el amarillo significa reflexionar, analizar la situación para encontrar la solución más adecuada al problema que está provocando la molestia, el enojo o la frustración.
10. Ayude a las alumnas y alumnos a reflexionar sobre lo ocurrido y a buscar la causa de su enfado, molestia, enojo o frustración, a proponer soluciones más asertivas y a evaluar las consecuencias de sus acciones.
11. Trabaje actividades que les ayuden a relajarse y recuperar el control.
12. Paso 3. Solucionar, semáforo verde.
13. Este paso significa avanzar y sirve para proponer alternativas o soluciones al conflicto o problema de manera responsable y sin causar daño a los demás.
14. Ayude a las alumnas y alumnos a elegir la mejor solución y a ponerla en práctica.



### INDICADORES DE EVALUACIÓN

Dé oportunidad a las alumnas y alumnos de que reflexionen y valoren su respuesta, basándose en los siguientes criterios que son representados por cada uno de los colores del semáforo, para ello se les entrega un dibujo del semáforo en el que deberán iluminar solo el color que corresponda a su respuesta.

	No pude parar a tiempo. La emoción me llevó a cometer conductas no apropiadas.
	Estoy a un paso de controlar mis emociones. Debo esforzarme un poco más.
	¡Lo logré! Ahora puedo manejar mis emociones y dar soluciones adecuadas.



### VARIANTE DE LA ACTIVIDAD

- I. Puede incluir esta estrategia cuando analicen cuentos o fábulas en plenaria, de manera que las conductas y emociones de los personajes las puedan identificar y clasificar de acuerdo al semáforo.

# Ayudando a Donald a controlarse

FICHA  
06

PREESCOLAR



## PROPÓSITO:

Que las alumnas y los alumnos identifiquen y reflexionen sobre lo que les produce malestar y aprendan a mantener el autocontrol ante diferentes situaciones.



## ÁREAS O HABILIDADES A FORTALECER

- Conducta.
- Autocontrol emocional.



## RECURSOS

- Proyector.
- Bocinas.



## ALINEACIÓN CURRICULAR

**Área de desarrollo:** Educación socioemocional.

**Dimensión socioemocional:** Autorregulación.

**Habilidad asociada a la dimensión socioemocional:** Expresión de las emociones.

**Indicador de logro:** Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente.



## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

**Tiempo aproximado:**  
35 min.

1. Muestre el video del “Pato Donald”. Destaque los trucos que aprende el Pato Donald para conseguir el control y si le resultó efectivo o no e invite a las alumnas y alumnos a que digan por qué.
2. Invite al grupo a que practiquen cada uno de los trucos que le proponen al Pato Donald para controlar sus emociones.
3. Ayude a los niños y niñas a identificar las señales que el cuer-




po les da cuando los empujan, los acusan, no les compran lo que quieren, cuando pierden en algún juego, cuando les toman sus cosas sin su permiso, etc. Cuando esto pasa y el cuerpo se tensa es momento de emplear algunos de los trucos analizados.

4. Comente que una forma de lograr el autocontrol es aprender a relajarse. Lo primero es identificar cuando su cuerpo está tenso o relajado, proponga a que tensen sus músculos y luego los relajen, inicie con los músculos de la cara, después de las manos, los brazos, las piernas, todo el cuerpo, etc. Después proponga hacer un ejercicio de relajación a través de la respiración profunda. Muéstreles cómo hacerlo.
5. Mencione que practicarán cada uno de los trucos del Pato Donald además del ejercicio de relajación durante varios días y en diferentes situaciones.



### INDICADORES DE EVALUACIÓN

Pida a las alumnas y alumnos que valoren su desempeño y cómo se sintieron con base en tres criterios, para ello pida que iluminen la carita que mejor se acerque a su percepción:

	Me cuesta mucho trabajo identificar y controlar mis emociones.
	Tengo dificultades pero me falta poco para identificar y controlar mis emociones.
	¡Lo logré! Puedo identificar y controlar mis emociones con facilidad.



### VARIANTE DE LA ACTIVIDAD

- I. En plenaria, pueden compartir las estrategias que utilizan para controlar sus emociones de manera que puedan armar un compendio. Posteriormente plantee algunas situaciones y pida a alguna alumna o alumno que la escenifique, por ejemplo: “Juanito iba caminando cuando de repente se tropezó y se le cayó su torta”. Ante esta situación la alumna o alumno pondrá en práctica alguna de las estrategias propuestas por sus compañeras y compañeros. Finalice con comentarios en cada situación.

# El panel de las emociones

FICHA  
07

PREESCOLAR



## PROPÓSITO:

Que las alumnas y alumnos aprendan a reconocer y gestionar las emociones propias y de las demás personas.



## ÁREAS O HABILIDADES A FORTALECER

- Conducta.
- Autoconocimiento.
- Gestión de emociones.



## RECURSOS

- Panel de las emociones.
- Fotografías, nombres o distintivos personales de cada alumna y alumno.
- Cuento el monstruo de colores.
- Proyector.



## ALINEACIÓN CURRICULAR

**Área de desarrollo:** Educación socioemocional.

**Dimensión socioemocional:** Autorregulación.

**Habilidad asociada a la dimensión socioemocional:** Expresión de las emociones.

**Indicador de logro:** Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente.



## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

**Tiempo aproximado:**  
60 min.

Paso 1. Presentación del Panel de las emociones.

1. Cuento o proyecte el cuento “El Monstruo de colores”. Comente y analice con las alumnas y alumnos el cuento, asegúrese que todos identifican y entienden cada una de las emociones.
2. Presente el “Panel de las emociones” para que asocien cada imagen del panel con una emoción. Puede elaborarse con la figura del monstruo de las emociones, con emojis u otro recurso que elija, utilizando el color amarillo para la alegría, rojo

para el enfado, rabia o ira, negro para el miedo, azul para la tristeza y verde para la calma.




Paso 2. ¿Cómo me siento hoy?

1. Diariamente al inicio de las actividades o de cada actividad, pregunte al grupo ¿cómo se sienten hoy? Pida a cada alumna y alumno que coloquen su fotografía, nombre o algo que los represente y distinga de cualquier otra compañera o compañero en la emoción que corresponda a su estado emocional.
2. Al término de la jornada o de la actividad, pregunte nuevamente a cada alumna y alumno ¿cómo se siente?, regrese al “Panel de las emociones” y analicen juntos si se ha producido un cambio y a qué creen que se debió dicho cambio.
3. Utilice diariamente el “Panel de las emociones” y practique frecuentemente con el grupo hasta que puedan diferenciarlas claramente, comprendan su significado y su origen, así como identificar como se manifiestan.



### INDICADORES DE EVALUACIÓN

Pida a las alumnas y alumnos que valoren su desempeño y cómo se sintieron con base en tres criterios, para ello pida que iluminen la carita que mejor se acerque a su percepción:

	Me cuesta mucho trabajo identificar y controlar mis emociones.
	Tengo dificultades pero me falta poco para identificar y controlar mis emociones.
	¡Lo logré! Puedo identificar y controlar mis emociones con facilidad.



### VARIANTE DE LA ACTIVIDAD

¿Qué emoción tiene?

- I. Presente una ilustración en la que se aprecie claramente algún tipo de emoción como enojo, alegría, miedo, tristeza o calma y pregunte al grupo ¿cuál piensan que es la emoción que están presentando en esa imagen? Pregunte por qué lo piensan y qué pudieran hacer para cambiar el tipo de emoción, en caso de que la emoción sea una negativa.
- II. Que alguien del grupo pegue en el “Panel de las emociones” la imagen correspondiente de acuerdo a la emoción presentada.



# Me defino ¿Cómo soy?

FICHA  
08

PREESCOLAR



## PROPÓSITO:

Que las alumnas y alumnos reconozcan sus características personales favoreciendo su autoconcepto en un ambiente de confianza y respeto.



## ÁREAS O HABILIDADES A FORTALECER

- Habilidades sociales.
- Conocimiento.



## RECURSOS

- Hojas para rotafolios.
- Imágenes, pegamento y fotos de las alumnas y los alumnos (opcional).
- Marcadores y cinta adhesiva.



## ALINEACIÓN CURRICULAR

**Área de desarrollo:** Educación socioemocional.

**Dimensión socioemocional:** Autoconocimiento.

**Habilidad asociada a la dimensión socioemocional:** Autoestima.

**Indicador de logro:** Reconoce y expresa características personales: su nombre, cómo es físicamente, qué le gusta, qué no le gusta, qué se le facilita y qué se le dificulta.



## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

**Tiempo aproximado:**  
20 min.

1. Diga al grupo que van a jugar a definirse, para ello tienen que poner mucha atención en lo que sus compañeras y compañeros van a contestar porque después van a trabajar con lo que digan.
2. Invite a las alumnas y alumnos a moverse libremente por todo el salón. En un determinado momento diga el nombre de alguien del grupo y pídale que diga algo que le gusta, que no le




gusta, que se le facilita, que se le dificulta, que le genera alegría, tristeza u otra emoción. Pida una sola cosa a la vez.

3. Cuando la totalidad del grupo hayan respondido al menos a una pregunta, pida que hagan un círculo y comenten lo que recuerdan de cada compañera y compañero, por ejemplo, ¿qué le gusta a Juan?, ¿a quién le dan miedo las arañas?, etc.
4. Con el fin de ir completando una descripción de cómo es cada integrante del grupo, proponga hacer una lámina por cada alumna y alumno en donde se dibuje, escriba o coloque una imagen de lo que les gusta, lo que no les gusta, lo que se les facilita, lo que se les dificulta, lo que les genera alegría, tristeza u otra emoción. Acuerden la manera de cómo se va a ir elaborando e inicien con su elaboración.
5. Realice la actividad en otra ocasión y completen las descripciones en cada una de las láminas de las alumnas y alumnos.



### INDICADORES DE EVALUACIÓN

Pida a las alumnas y alumnos que valoren su desempeño y cómo se sintieron con base en tres criterios, para ello pida que iluminen la carita que mejor se acerque a su percepción:

	Me cuesta mucho trabajo decir lo que me gusta o disgusta o identificar mis emociones.
	Tengo dificultades pero logro decir lo que me gusta o disgusta o algunas de mis emociones.
	¡Lo logré! Puedo expresar mis cualidades.



### VARIANTE DE LA ACTIVIDAD

- I. Sentados en círculo en el suelo pida al grupo que describan a una compañera o compañero en específico, diciendo las cualidades con las que la o lo identifican (de esta forma cada quien reconocerá cómo es percibido por sus compañeras y compañeros).

# Contemos una historia

FICHA  
09

PREESCOLAR



## PROPÓSITO:

Que las alumnas y los alumnos escuchen de forma activa a sus compañeras y compañeros que estén hablando para poder continuar la historia.



## ÁREAS O HABILIDADES A FORTALECER

- Habilidades sociales.
- Escucha activa.



## RECURSOS



## ALINEACIÓN CURRICULAR

**Campo de formación académica:** Lenguaje y comunicación.

**Ámbito:** Oralidad.

**Práctica social del lenguaje:** Narración.

**Aprendizaje esperado:** Narra anécdotas, siguiendo la secuencia y el orden de las ideas, con entonación y volumen apropiado para hacerse escuchar y entender.



## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

**Tiempo aproximado:**  
20 min.

1. Organice equipos de 5 o 6 integrantes. Explique que se trata de contar una historia entre todos.
2. Ejemplifique con un equipo, inicie la historia y pida que la compañera o compañero de la derecha continúe agregando algo a la historia y así hasta elaborar una pequeña historia entre todos. Finalmente pida a quien desee participar que cuente la




historia completa que elaboraron de manera conjunta.

3. Explique la importancia de mirar a la persona que está hablando y de “abrir bien las orejas” para escuchar con atención lo que se va diciendo y no perder la historia.



### INDICADORES DE EVALUACIÓN

Pida a las alumnas y alumnos que valoren su desempeño y cómo se sintieron con base en tres criterios, para ello pida que iluminen la carita que mejor se acerque a su percepción:

	Me cuesta mucho trabajo seguir y completar la historia, no lo he logrado.
	Tengo dificultades pero puedo seguir y completar la historia.
	¡Lo logré! Puedo escuchar atentamente, seguir y completar la historia correctamente.



### VARIANTE DE LA ACTIVIDAD

- I. Proporcione a las alumnas y alumnos 4 o 5 imágenes que formen una historia en orden cronológico y pida que con base en las imágenes realicen el relato de la historia.

# Pedimos perdón

FICHA  
10

PREESCOLAR



## PROPÓSITO:

Que las alumnas y alumnos aprendan a reconocer sus errores y pedir perdón al relacionarse con los demás.



## ÁREAS O HABILIDADES A FORTALECER

- Habilidades sociales.
- Normas de cortesía.



## RECURSOS

- Cuento ¿me perdonas?
- Proyector y Bocina.



## ALINEACIÓN CURRICULAR

**Campo de formación académica:** Lenguaje y comunicación.

**Ámbito:** Literatura.

**Práctica social del lenguaje:** Producción, interpretación e intercambio de narraciones.

**Aprendizaje esperado:** Comenta, a partir de la lectura que escucha de textos literarios, ideas que relaciona con experiencias propias o algo que no conocía.



## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

**Tiempo aproximado:**  
20 min.

1. Inicie preguntando al grupo si saben lo que significa ser cortés o amable y por qué es importante serlo.
2. Plantee la situación siguiente: Si durante el recreo una compañera o compañero tropieza con alguien y dice “perdón, fue sin querer” ¿eso es ser amable?
3. A continuación, narre o proyecte el cuento ¿Me perdonas? Utilice un lenguaje corporal exagerado para que las alumnas y




alumnos puedan comprender mejor la historia. Haga preguntas durante la narración o proyección para asegurarse de que comprenden el cuento.

4. Comente con el grupo acerca del cuento y de la importancia de pedir perdón cuando se cometen errores o se ha hecho algo mal.
5. Pida a las alumnas y alumnos que cuenten alguna experiencia en la que hayan tenido que pedir perdón o les hayan pedido perdón.
6. Concluya que para mostrar amabilidad y cortesía cuando cometemos un error, cuando nos equivocamos o cuando hacemos mal las cosas, debemos mirar a la persona, decir una frase o expresión como: “disculpa”, “lo siento” o “perdón” y acompañar la expresión con un tono de voz suave.
7. Proponga y dramaticen diferentes situaciones para que las alumnas y los alumnos tengan oportunidad de practicar esta fórmula social, por ejemplo: una compañera o compañero está dibujando y alguien pasa rápido y mueve sin querer la mano de quien está dibujando...te detienes, le diriges tu mirada y le pides que te perdone.



### INDICADORES DE EVALUACIÓN

Pida a las alumnas y alumnos que valoren su desempeño y cómo se sintieron con base en tres criterios, para ello pida que iluminen la carita que mejor se acerque a su percepción:

	Me cuesta mucho trabajo pedir perdón a mis compañeros o a otras personas.
	Tengo dificultades para pedir perdón pero logro hacerlo.
	¡Lo logré! Puedo pedir perdón cuando cometo errores o me equivoco.



### VARIANTE DE LA ACTIVIDAD

- I. Muestre ilustraciones en donde se aprecie una situación que amerite pedir perdón y que las alumnas y alumnos puedan armar una historia, utilizando la norma social de pedir perdón.



# FICHAS DE PRIMARIA





# Búsqueda de diferencias

FICHA  
11



## PROPÓSITO:

Que las alumnas y alumnos ejerciten la atención y memoria, mediante actividades que favorezcan la percepción, discriminación, la clasificación, búsqueda de estrategias y resolución de problemas.



## ÁREAS O HABILIDADES A FORTALECER

- Atención.
- Memoria.



## RECURSOS

- Letras en foami o cartulina, que formen una palabra al unir las y ordenarlas.
- Hoja impresa de la actividad con dos dibujos, en los cuales existan cierto número de diferencias entre un dibujo y otro.



## ALINEACIÓN CURRICULAR

**Área de desarrollo y grado:** Educación socioemocional 2°.

**Dimensión socioemocional:** Autoconocimiento.

**Habilidad asociada a la dimensión socioemocional:** Atención.

**Indicador de logro:** Sostiene la atención focalizada durante 2 o 3 minutos en diferentes objetos relacionados con los cinco sentidos, para identificar los efectos de la agitación y la tranquilidad.



## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

**Tiempo aproximado:**  
20 min.

1. Previo a la clase esconda estratégicamente las letras que forman la palabra que haya elegido (se sugiere que sea una palabra conocida por el grupo y que les agrade, por ejemplo, algún personaje de televisión o videojuego). Puede esconderlas en el aula, debajo de algunas butacas o en la cancha de la escuela.
2. Inicie la clase saludando y mencione que en esta ocasión hay una palabra que se le ha escapado y necesita de su ayuda para encontrarla. Dígales que se separó en letras y que están

PRIMARIA

escondidas.

3. Enseguida, pídeles que en conjunto localicen las letras escondidas. Supervise de cerca la actividad.
4. De ser necesario puede dar algunas pistas, o mencionando la palabra “caliente” cuando alguien se encuentre cerca de la letra, o bien la palabra “frío” cuando estén muy lejos de encontrarla.
5. Conforme vayan encontrando las letras guíe a las alumnas y los alumnos a ir conformando la palabra oculta.
6. Una vez que hayan formado la palabra felicite al grupo y reconozca el trabajo con algún reforzador social (aplausos por ejemplo).
7. Pida que con la palabra que formaron, creen oraciones o bien elaboren un dibujo.
8. Como cierre, entregue a cada alumna y alumno una hoja con dos dibujos aparentemente iguales, pero con algunas diferencias entre ambos.
9. Indique que deberán encerrar o marcar las diferencias que encuentren y gritar “¡logrado!” una vez que hayan concluido.



### INDICADORES DE EVALUACIÓN

Apóyese de una lista de cotejo que contemple los siguientes elementos:

Criterios de evaluación	SÍ	NO
Encontró todas las diferencias.		
Terminó en menos de 5 minutos.		
Se concentró durante la actividad.		

Valoración de los criterios	Nivel de desempeño
Tres criterios demostrados	Muy bien
Dos criterios demostrados	Satisfactorio
Un criterio demostrado	En proceso



### VARIANTE DE LA ACTIVIDAD

- I. En vez de letras puede esconder palabras completas que formen una oración con algún mensaje con contenidos que esté abordando, como el cuidado del medio ambiente o algún acontecimiento cívico.
- II. Para favorecer aún más la atención, puede dividir una imagen de algún personaje, animal u objeto y esconder las piezas en el salón para posteriormente armar el rompecabezas.
- III. En la última actividad puede variar el número de diferencias a encontrar y nivel de dificultad (discreción de las diferencias) en relación a la edad, habilidad y experiencia de cada alumna y alumno.

# Cuenta los símbolos

FICHA  
12



## PROPÓSITO:

Que las alumnas y alumnos ejerciten la atención y memoria, mediante actividades que favorezcan la percepción, discriminación, la clasificación, búsqueda de estrategias y resolución de problemas.



## ÁREAS O HABILIDADES A FORTALECER

- Atención.
- Memoria.



## RECURSOS

- Hojas impresas de la actividad con los símbolos.
- Lápiz.



## ALINEACIÓN CURRICULAR

**Asignatura y grado:** Matemáticas 3°.

**Eje:** Análisis de datos.

**Tema:** Estadística.

**Indicador de logro:** Recolecta, registra y lee datos en tablas.  
Lee pictogramas sencillos.



## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

**Tiempo aproximado:**  
20 min.

1. Dé la bienvenida al grupo e inicie con el saludo habitual.
2. Mencione al grupo que trabajarán a través de la tarea de búsqueda y contabilización de símbolos, para lo cual deberán prestar mucha atención a las indicaciones.
3. Pida a las alumnas y alumnos que observen con atención la hoja o modelo (matriz) que les entregará.
4. Proporcione a cada integrante del grupo una hoja en donde vaya plasmando la cantidad de símbolos que encuentren.

PRIMARIA

5. El grupo realizará el conteo lo más rápido que pueda, dentro del intervalo de tiempo que usted considere oportuno, pueden ser 60 segundos.
6. A continuación explique que jugarán a “las máquinas”, que son las encargadas de transformar algunas características de las figuras.
7. Inicie dibujando un triángulo sin algún relleno de color en el pizarrón.
8. Delante de la figura dibuje una letra “C”, que es la máquina que cambia el “Color” de nuestra figura. Enseguida, dibuje un triángulo y rellene el área con algún color.
9. Enseguida dibuje la letra “F”, que es la máquina que transforma la forma de nuestra figura. Luego entonces dibuje otra figura (se sugiere un círculo), pero con el mismo color que tenía la figura anterior, pues esta máquina sólo cambia la forma, mas no el color.
10. Delante de la figura resultante puede escoger nuevamente la máquina “C” o “F”, dependiendo de las variantes que guste integrar.
11. Gana la alumna o alumno que logre completarlo sin errores.



### INDICADORES DE EVALUACIÓN

Criterios de evaluación	SÍ	NO
Contabilizó todos los símbolos.		
Realizó el conteo correctamente.		
Terminó en menos de 60 segundos.		

Valoración de los criterios	Nivel de desempeño
Tres criterios demostrados	Muy bien
Dos criterios demostrados	Satisfactorio
Un criterio demostrado	En proceso



### VARIANTE DE LA ACTIVIDAD

- I. Aumente el tipo de símbolos y la cantidad de los elementos de cada uno de ellos con relación a la edad, habilidad y experiencia del alumnado.
- II. En la actividad de las máquinas, y de acuerdo al nivel de la alumna o alumno, puede integrar una máquina más: la “T”, esta máquina cambia Todo (Color y forma), entonces si se le aplica la máquina “T” a un círculo azul, el resultado será un triángulo sin color, pues cambió los dos atributos al mismo tiempo.

# Caricaturas, presenta...

FICHA  
13



## PROPÓSITO:

Que las alumnas y alumnos ejerciten la atención, memoria y coordinación motriz, mediante actividades que favorezcan la percepción, concentración y agilidad mental.



## ÁREAS O HABILIDADES A FORTALECER

- Atención.
- Memoria.



## RECURSOS

- Espacio cómodo y libre de distractores.



## ALINEACIÓN CURRICULAR

**Área de desarrollo y grado:** Artes 2°.

**Ejes:** Elementos básicos de las artes.

**Tema:** Cuerpo-espacio-tiempo.

**Aprendizaje esperado:** Realiza movimientos corporales rítmicos a diferentes velocidades, para realizar secuencias.



## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

**Tiempo aproximado:**  
20 min.

1. Inicie con el saludo habitual y explique la consigna, las reglas y la canción a todo el grupo:  
“Vamos a jugar un juego que se llama *Caricaturas, presenta...* El juego consiste en que yo voy a cantar una canción y propondré un tema, ustedes tienen que decir el nombre de una cosa relacionada a ese tema. Les voy a poner un ejemplo”.
2. Inicie, cantando el estribillo, al mismo tiempo que invita a llevar el ritmo golpeando dos veces sus piernas con la palma de sus manos, aplaudiendo dos veces (también pueden ser dos

chasquidos). De manera que, cada parte que pronuncie de la canción coincida con los dos golpes que se dará en sus piernas, como se señala de la siguiente forma:

**Caricaturas**, (dos golpes a sus piernas con la palma de sus manos). (Dos aplausos).

**Presenta**, (dos golpes a sus piernas con la palma de sus manos). (Dos aplausos).

**Nombres de** (dos golpes a sus piernas con la palma de sus manos). (Dos aplausos).

**ANIMALES**, (dos golpes a sus piernas con la palma de sus manos). (Dos aplausos).

**Por ejemplo**, (dos golpes a sus piernas con la palma de sus manos). (Dos aplausos).

**León**. (dos golpes a sus piernas con la palma de sus manos) (Dos aplausos).

3. Continúe diciendo: “Todos los demás empezarán a dar nombres de animales que se les ocurran, por turnos, por ejemplo: perro, gato, delfín, caballo, etc.

Las reglas son:

- No se vale repetir nombres.
- El turno avanzará hacia la derecha del círculo.
- Si alguien se equivoca, se tarda mucho o repite un elemento ya dicho, el juego reinicia con el jugador siguiente al que perdió, el cual propondrá un nuevo tema.



### INDICADORES DE EVALUACIÓN

Criterios de evaluación	SÍ	NO
En ningún momento se equivocó.		
Conservó el ritmo del estribillo.		
Estuvo atento a todo el juego.		

Valoración de los criterios	Nivel de desempeño
Tres criterios demostrados	Muy bien
Dos criterios demostrados	Satisfactorio
Un criterio demostrado	En proceso



### VARIANTE DE LA ACTIVIDAD

- I. Puede ir incorporando temas variados, desde educativos hasta cotidianos. Por ejemplo: Nombres de personajes de la Revolución Mexicana, personajes de la Independencia, ríos del País, Estados de la República, entre otros.
- II. Varíe la velocidad de los ritmos y alterne la secuencia de los movimientos, por ejemplo, dos golpes con los pies y un aplauso, o un aplauso y dos golpes en las piernas, de tal forma que las alumnas y los alumnos memoricen distintos patrones de movimientos.

# Laberintos

FICHA  
14



## PROPÓSITO:

Que las alumnas y los alumnos ejerciten la atención y memoria mediante actividades que favorezcan la percepción, discriminación, la clasificación, búsqueda de estrategias y resolución de problemas.



## ÁREAS O HABILIDADES A FORTALECER

- Atención.
- Memoria.



## RECURSOS

- Hojas impresas con laberintos.
- Objeto que represente un tesoro.
- Mapa del tesoro.



## ALINEACIÓN CURRICULAR

**Asignatura y grado:** Matemáticas 3°.

**Eje:** Forma, espacio y medida.

**Tema:** Ubicación espacial.

**Aprendizaje esperado:** Representa y describe oralmente la ubicación de seres u objetos, y de trayectos para ir de un lugar a otro en su entorno cercano (aula, casa, escuela).



## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

**Tiempo aproximado:**  
20 min.

1. Proporcione una hoja/formato al grupo, en la cual tienen que buscar el camino en un laberinto para unir dos elementos relacionados. Por ejemplo: “ayuda a Stuart a encontrar su paleta” o “lleva la fruta al carrito de la compra”, etc.
2. Indique que tienen determinado tiempo para que realicen y terminen la actividad (pueden ser 1, 2 o hasta 5 minutos).
3. En la medida de lo posible, utilice un temporizador para medir el tiempo, el cual debe estar a la vista del grupo.

4. A continuación mencione que, similar a la actividad del laberinto, deberán encontrar un tesoro escondido en la escuela.
5. Previamente esconda un objeto que pueda representar un tesoro, puede ser un juguete, una imagen o cualquier objeto que usted considere oportuno, puede ocultarlo en el aula, en el patio o alguna otra área.
6. Asimismo, previamente a la clase, elabore un “Mapa del tesoro”, con instrucciones precisas que las alumnas y los alumnos deberán seguir si quieren encontrarlo.
7. No olvide incluir un punto de partida, y desde esa ubicación trazar el número de pasos y la dirección que deben seguir para lograr el objetivo. Por ejemplo: “caminar 5 pasos a la derecha; ahora saltar como conejos 2 veces a la izquierda; gatear por debajo del escritorio hasta llegar a la pared...”



### INDICADORES DE EVALUACIÓN

Criterios de evaluación	SÍ	NO
Encontró el camino correcto.		
Tuvo como máximo 2 intentos fallidos.		
Terminó en menos de 5 minutos.		

Valoración de los criterios	Nivel de desempeño
Tres criterios demostrados	Muy bien
Dos criterios demostrados	Satisfactorio
Un criterio demostrado	En proceso



### VARIANTE DE LA ACTIVIDAD

- I. Puede aumentar la complejidad de los laberintos en relación a la edad, habilidad y experiencia del alumnado.
- II. En la actividad del mapa del tesoro, puede esconder varios objetos de manera que participe la totalidad del grupo. También puede ocultar piezas de rompecabezas para que al final entre todo el grupo lo armen.



# La silueta

FICHA  
15



## PROPÓSITO:

Que las alumnas y alumnos desarrollen el autoconocimiento favorable y las relaciones sociales adecuadas mediante la identificación de características positivas propias, el trabajo en equipo y el seguimiento de normas y reglas.



## ÁREAS O HABILIDADES A FORTALECER

- Habilidades Socioemocionales:
- Autoconcepto.



## RECURSOS

- Hojas impresas con la silueta o pliegos de papel bond.
- Marcadores o colores.
- Revistas, tijeras y pegamento (opcional).



## ALINEACIÓN CURRICULAR

**Área de desarrollo y grado:** Educación socioemocional 2°.

**Dimensión socioemocional:** Autoconocimiento.

**Habilidad asociada a la dimensión socioemocional:** Bienestar.

**Indicador de logro:** Reconoce y expresa qué acciones generan bienestar y malestar en diferentes escenarios.



## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

**Tiempo aproximado:**  
30 min.

1. Organice al grupo en parejas, proporcionando un pliego de papel bond a cada quien, en el cual tendrán que dibujar su silueta o contorno de su cuerpo simultáneamente. O bien puede entregarles la hoja con la silueta ya impresa.
2. Si trabajan con papel bond, señale que dividirán por la mitad con una línea vertical a la silueta (izquierda y derecha) y las diferenciarán una de otra con categorías (lo que les gusta y lo que no), para lo cual dibujarán en las esquinas superiores del

PRIMARIA

papel bond una carita sonriente en un lado y una triste en el otro.

3. Pida que decoren su producción con recortes de las revistas que representen lo que “les gusta” por un lado y por el otro lo que “no les gusta”, en los diferentes ámbitos (comida, familia, ver, jugar, oír, comprar, etc.). O bien, que sólo escriban lo que les gusta y lo que no les gusta, según corresponda.
4. Apoye en todo momento a las alumnas y los alumnos dando acompañamiento, orientación y aclarando dudas que surjan con el propósito de que logren una identificación completa, exacta y reflexiva de sí mismos.
5. Indique que deberán pegar en la pared lo realizado, llevando a cabo una exposición de sus producciones frente al grupo. (este momento será aprovechado para estimular el desarrollo favorable del autoconcepto).
6. Para finalizar propicie una reflexión grupal por medio de preguntas como: ¿Qué les pareció el juego? ¿Descubrieron alguna cualidad de ustedes durante este juego? ¿Alguien se dio cuenta de alguna característica (negativa o positiva) que no había notado antes? ¿Para qué nos sirve darnos cuenta de nuestros gustos, intereses y disgustos? Según lo que conocieron hoy ¿Con quién tienen más diferencias de gustos? ¿Se puede ser amigos cuando somos muy diferentes? ¿Alguna vez alguien se burló o criticó alguno de tus gustos o intereses? Platicquen los detalles. ¿Cómo se sintieron? ¿Cómo se sentirían otros niños si ustedes se burlaran de ellos?



### INDICADORES DE EVALUACIÓN

Criterios de evaluación	SÍ	NO
Reconoció sus gustos, intereses aversiones y desintereses.		
Comprendió las ideas, emociones y sentimientos de los otros.		
Se mostró conforme con las características propias (físicas, motoras, afectivas, intelectuales o sociales).		

Valoración de los criterios	Nivel de desempeño
Tres criterios demostrados	Muy bien
Dos criterios demostrados	Satisfactorio
Un criterio demostrado	En proceso



### VARIANTE DE LA ACTIVIDAD

- I. Esta actividad puede emplearla en el momento de cierre de alguna actividad o proyecto, a manera de autoevaluación la alumna o el alumno puede identificar en su silueta cuáles son las habilidades o conocimientos que domina y del otro lado cuáles son aquellas áreas que necesita reforzar.

# Calles y Avenidas (el gato y el ratón)

FICHA  
16



## PROPÓSITO:

Que las alumnas y alumnos desarrollen su autorregulación en las relaciones sociales mediante la identificación de características positivas propias y el seguimiento de normas y reglas.



## ÁREA O HABILIDADES A FORTALECER

- Habilidades Socioemocionales:
- Conciencia.
- Práctica de reglas.



## RECURSOS

- Un lugar amplio libre de obstáculos.



## ALINEACIÓN CURRICULAR

**Área de desarrollo y grado:** Educación socioemocional 1°.

**Dimensión socioemocional:** Colaboración.

**Habilidad asociada a la dimensión socioemocional:** Responsabilidad.

**Indicador de logro:** Reconoce que en un grupo todos deben cumplir con lo que se comprometen para lograr una meta común.



## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

**Tiempo aproximado:**  
20 min.

1. En un salón o lugar amplio y libre de obstáculos, divida al grupo en 5 o 6 equipos.
2. Coloque a las alumnas y alumnos en 5 o 6 hileras (cada equipo será una hilera) con los brazos estirados hacia los lados viendo hacia el mismo lado (pida que estiren bien sus brazos, tocándose la punta de los dedos (o tomados de las manos, de esta manera se formarán pasillos que llamarán "calles").

3. Indique al grupo que cuando usted diga “avenidas”, el grupo girará un cuarto de vuelta para la izquierda (o la derecha), previamente establecido, y tocarán la punta de los dedos (o se tomarán de las manos) a las personas que ahora están a su lado. Cuando diga “calles” regresan a su posición original.
4. Pida dos alumnas o alumnos para tomar los roles del “ratón” y del “gato”. El gato deberá tratar de atrapar al ratón.
5. Mientras se da la persecución, ordene para que cambien de “calles” a “avenidas”, el “gato” y el “ratón” correrán por los pasillos sin cruzar las paredes del laberinto.
6. Mencione los siguientes cambios de roles: Cada vez que el que desempeña el rol del “gato” atrape al “ratón”, el “gato” pasará a formar parte de la pared en las hileras y el “ratón” se convertirá en “gato”, es decir, desde ese momento a esa alumna o alumno le toca atrapar.
7. Para finalizar, pida al grupo que formen un círculo para comentar las experiencias de la actividad, provocando una reflexión grupal sobre la actividad, por medio de preguntas, por ejemplo: ¿Qué les pareció el juego? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué son las reglas o normas? ¿Qué reglas había en este juego? ¿Para qué sirven esas reglas? ¿Qué hubiera pasado si no se ponen reglas al juego? ¿Alguno rompió una regla o hizo trampa? ¿Cuál? ¿Por qué? ¿Las reglas de los juegos se pueden cambiar? ¿Cuál regla cambiarías? ¿En qué otro lugar o situación hay reglas? ¿Quién pone esas reglas? ¿Qué reglas de su casa y escuela no les gustan? ¿Qué reglas de su casa y escuela sí les gustan?



### INDICADORES DE EVALUACIÓN

Criterios de evaluación	SÍ	NO
Evidenció su concepto personal de regla.		
Mostró habilidad para respetar las reglas.		
Evitó hacer trampa.		

Valoración de los criterios	Nivel de desempeño
Tres criterios demostrados	Muy bien
Dos criterios demostrados	Satisfactorio
Un criterio demostrado	En proceso



### VARIANTE DE LA ACTIVIDAD

- I. Puede variar la actividad, indicando que cada cierto tiempo el “gato” y el “ratón” podrán tocar a alguien de sus compañeras o compañeros y dirán *CAMBIO*. Entonces, intercambiarán roles, a modo que, el que corría tome su lugar y su compañero pasa a correr.
- II. Vincule la actividad con algún contenido de la asignatura de matemáticas como fracciones, al pedir que giren, por ejemplo, un cuarto o un medio.

# Circuito de manos y pies

FICHA  
17



## PROPÓSITO:

Que las alumnas y alumnos practiquen el autocontrol mediante el trabajo del control de la inhibición de sus conductas motrices, el freno cognitivo y el seguimiento de instrucciones y reglas del juego.



## ÁREAS O HABILIDADES A FORTALECER

- Conducta:
- Control inhibitorio e inhibición conductual.



## RECURSOS

- Hojas impresas con imágenes de manos y pies (derechos e izquierdos).
- Cinta adhesiva.



## ALINEACIÓN CURRICULAR

**Área de desarrollo y grado:** Educación socioemocional 1°.

**Dimensión socioemocional:** Autorregulación.

**Habilidad asociada a la dimensión socioemocional:** Metacognición.

**Indicador de logro:** Reconoce con apoyo de un mediador, los pasos que siguió en la resolución de un problema y las emociones asociadas a este proceso.



## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

**Tiempo aproximado:**  
30 min.

1. Forme un circuito en un salón o lugar amplio y libre de obstáculos, pegando las imágenes con la cinta adhesiva en el suelo, de 3 en 3, de manera combinada para hacer una fila, puede consultar el ejemplo de la imagen al escanear el código QR con su celular.
2. Mencione que las hojas funcionarán como instrucciones para indicar con qué mano o pie pueden apoyarse, y deberán avanzar saltando según lo vayan indicando el resto de las hojas.

PRIMARIA

3. Indique a las alumnas y los alumnos que deberán formar una fila, y esperar su respectivo turno conforme vaya avanzando la fila. Tendrán el objetivo de poner el pie y la mano en el lugar indicado sin dejar que el resto de cuerpo toque el suelo.
4. Puntualice que perderá su turno y regresará al final de la fila quien se equivoque y no ponga la mano o pie en el lugar que corresponde. Ganarán quienes logren terminar el circuito sin equivocarse.
5. Finalmente mencione que al ganador o ganadores, se les dará una “recompensa” previamente acordada, puede ser, por ejemplo: 10 minutos de relajación o descanso de las actividades escolares, leer su cuento favorito, hacer un dibujo, entre otras.



### INDICADORES DE EVALUACIÓN

Criterios de evaluación	SÍ	NO
Focalizó su atención en la actividad.		
Mostró control inhibitorio al realizar el circuito.		
Mostró habilidad para afrontar las derrotas.		

Valoración de los criterios	Nivel de desempeño
Tres criterios demostrados	Muy bien
Dos criterios demostrados	Satisfactorio
Un criterio demostrado	En proceso



### VARIANTE DE LA ACTIVIDAD

- I. Se pueden realizar las siluetas de las manos y pies con hojas, cartulinas o cartón reciclados. El alumnado pueden ayudar a colorear las imágenes de los pies y manos.
- II. Como variante puede incluir el famoso juego “*Twister*”, el cual consta de un tapete con círculos de colores y una ruleta que al girarla indica qué parte de nuestro cuerpo debemos colocar en alguno de los círculos de determinado color.

# Go-No Go (Hacer-No hacer)

FICHA  
18



## PROPÓSITO:

Que las alumnas y alumnos practiquen el autocontrol mediante el seguimiento de instrucciones y reglas del juego.



## ÁREAS HABILIDADES A FORTALECER

- Conducta:
- Control inhibitorio.



## RECURSOS

- Tarjetas impresas con diferentes parejas de imágenes. También pueden utilizarse pares de objetos relacionados (por ejemplo: lápiz-pluma) que se encuentren a la mano.



## ALINEACIÓN CURRICULAR

**Área de desarrollo y grado:** Educación socioemocional 1°.

**Dimensión socioemocional:** Autorregulación.

**Habilidad asociada a la dimensión socioemocional:** Metacognición.

**Indicador de logro:** Reconoce con apoyo de un mediador, los pasos que siguió en la resolución de un problema y las emociones asociadas a este proceso.



## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

**Tiempo aproximado:**  
15 min.

1. Muestre, paulatinamente al alumnado, las parejas de imágenes de forma aleatoria, mientras dice lo siguiente:  
“Cuando te muestre la tarjeta del sol, tú dirás “luna” y cuando muestre la tarjeta de la luna, tú dirás “sol”.  
Otro ejemplo:  
“Cuando te muestre la tarjeta de la carita triste, tú dirás “contenta” y cuando muestre la tarjeta de la carita contenta, tú dirás “triste”.

PRIMARIA

Nota: Cada ronda que se juegue, únicamente se utilizará una pareja de imágenes. En una sesión de trabajo se pueden trabajar varias rondas, por lo que será necesario tener varios pares de imágenes.

2. Puede hacerlo más atractivo implementando un sistema de puntos, ya sea aciertos o fallos permitidos. Por ejemplo, si el total de veces que se mostrarán las tarjetas será 20, se acordará con la alumna, alumno o el grupo que mínimo debe obtener 15 aciertos, o se le dirá que tiene derecho a 5 fallos o errores. Si se cumple con este requisito habrá una “recompensa”.
3. La “recompensa” será previamente acordada, puede ser, por ejemplo: 10 minutos de relajación o descanso de las actividades escolares, leer su cuento favorito, hacer un dibujo, etc.



### INDICADORES DE EVALUACIÓN

Criterios de evaluación	SÍ	NO
Focalizó su atención en la actividad.		
Mostró control inhibitorio al realizar la actividad.		
Mostró habilidad para controlar su frustración.		

Valoración de los criterios	Nivel de desempeño
Tres criterios demostrados	Muy bien
Dos criterios demostrados	Satisfactorio
Un criterio demostrado	En proceso



### VARIANTE DE LA ACTIVIDAD

- I. Puede llevar a cabo la actividad de manera grupal, de esta manera no sólo ayudará a mejorar el control inhibitorio de la alumna o alumno con TDAH, sino que también impactará en el resto del grupo.
- II. Una variación útil será: cuando se le muestre una imagen al alumnado, tendrá que dar una respuesta motora. Por ejemplo: “Cuando te enseñe el sol, darás un aplauso y cuando te enseñe la luna darás un brinco”.
- III. Puede pasar al frente a grupos de entre 5 y 6 alumnas y alumnos y dar indicaciones de movimientos motrices que deberán realizar de manera contraria, por ejemplo, si dice “salto”, deberán agacharse, si menciona “atrás”, deberán dar un paso al frente.



# Stroop o juego de interferencia

FICHA  
19



## PROPÓSITO:

Que las alumnas y alumnos fortalezcan el autocontrol mediante la inhibición de conductas motrices, el seguimiento de instrucciones y reglas del juego.



## ÁREA O HABILIDADES A FORTALECER

- Conducta:
- Control inhibitorio.



## RECURSOS

- 3 hojas/fichas impresas o fotocopiadas con nombres de colores impresos en diferentes colores.



## ALINEACIÓN CURRICULAR

**Área de desarrollo y grado:** Educación socioemocional 1°.

**Dimensión socioemocional:** Autorregulación.

**Habilidad asociada a la dimensión socioemocional:** Metacognición.

**Indicador de logro:** Reconoce con apoyo de un mediador, los pasos que siguió en la resolución de un problema y las emociones asociadas a este proceso.



## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

**Tiempo aproximado:**  
15 min.

1. Muestre una a una las hojas o fichas impresas o fotocopiadas y las alumnas y los alumnos deberán nombrar el color de las palabras sin leer la palabra escrita.
2. Puede tomar como referencia las imágenes almacenadas en el código QR, añadiendo o eliminando palabras y colores de acuerdo a las características del grupo.

3. Las alumnas y alumnos comenzarán a leer en voz alta las columnas de palabras en el siguiente orden: iniciando por la primera columna de la izquierda y de arriba hacia abajo.
4. Para esta actividad, será indispensable que el grupo ya tenga adquirido el proceso de la lectoescritura.
5. Conforme se vaya desarrollando la habilidad y experiencia para resolver los problemas, se introducirá un límite de tiempo en la realización de la actividad, y en ese momento, el entrenamiento será intentar que las alumnas y alumnos mejoren su marca, superando los aciertos conseguidos anteriormente.
6. Para hacerlo más atractivo implemente un sistema de puntos, ya sea aciertos o fallos permitidos. Se podrá tomar el acuerdo de que el mínimo de aciertos de 33 posibles será de 25. Si se cumple con este requisito, las alumnas o alumnos obtendrán una "recompensa", la cual será previamente acordada, puede ser, por ejemplo: 10 minutos de relajación o descanso de las actividades escolares, leer su cuento favorito, hacer un dibujo, entre otras.



### INDICADORES DE EVALUACIÓN

Criterios de evaluación	SÍ	NO
Focalizó su atención en la actividad.		
Mostró control de su impulsividad.		
Mostró habilidad para controlar su frustración.		

Valoración de los criterios	Nivel de desempeño
Tres criterios demostrados	Muy bien
Dos criterios demostrados	Satisfactorio
Un criterio demostrado	En proceso



### VARIANTE DE LA ACTIVIDAD

- I. En lugar de mostrar una lista de palabras, puede presentarle a la alumna o alumno tarjetas individuales con las palabras para que las vaya mencionando.
- II. Puede incrementar la dificultad, agregando más colores y variaciones en las palabras escritas.
- III. Puede convertir la actividad a modo motor. Escriba con gises de colores en el piso lo mismo que en las hojas o plantillas (o bien puede colocar las palabras impresas en el piso), e indique que cuando escuchen el color deberán brincar sobre las palabras de ese color (aunque el texto diga otro color), o viceversa, cuando escuchen el nombre de un color deberán brincar sobre las palabras que digan ese nombre, aunque no coincida con el color.

# Carrera de caracoles

FICHA  
20



## PROPÓSITO:

Que las alumnas y alumnos fortalezcan el autocontrol mediante la inhibición de conductas motrices, el seguimiento de instrucciones y reglas del juego.



## ÁREA O HABILIDADES A FORTALECER

- Conducta:
- Inhibición conductual.



## RECURSOS

- Conos y pelotas (opcional).



## ALINEACIÓN CURRICULAR

**Área de desarrollo y grado:** Educación socioemocional 2°.

**Dimensión socioemocional:** Autorregulación.

**Habilidad asociada a la dimensión socioemocional:** Metacognición.

**Indicador de logro:** Explica por sí solo el procedimiento que realizó para afrontar un problema y las emociones asociadas a este proceso, los pasos que siguió en la resolución de un problema y las emociones asociadas a este proceso.



## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

**Tiempo aproximado:**  
20 min.

1. Realice la actividad en una cancha o espacio amplio y libre de obstáculos, dividiendo el salón o espacio para la actividad en carriles (con conos, cinta adhesiva, o gis) y estableciendo una línea de salida y otra línea de meta.

PRIMARIA

2. Mencione a las alumnas y alumnos que “van a competir en una carrera, solo que es una carrera muy distinta y especial. Como es una carrera diferente, van a correr como si fueran caracoles, no va a ganar el que llegue más rápido, sino el que llegue al último y vaya avanzando “cámara lenta”, por lo que sus movimientos deben ser muy lentos”. Explique que esta vez, la recompensa llegará si ellos son capaces de hacer lentos sus movimientos y, a la vez, ir siendo conscientes de los músculos que deben tensar (poner rígidos) en cada tramo del recorrido.
3. Indique al grupo que, por equipos, se colocarán en la línea de salida y a su señal iniciará la carrera.
4. Mencione que, cuando las alumnas y los alumnos terminen de recorrer el tramo, tomarán dos pelotas de plástico e intentarán botarlas a la vez una con cada mano.
5. Especifique que las alumnas o alumnos que ganen, obtendrán una “recompensa” previamente acordada, puede ser, por ejemplo: 10 minutos de relajación o descanso de las actividades escolares, leer su cuento favorito, hacer un dibujo, entre otras.



### INDICADORES DE EVALUACIÓN

Criterios de evaluación	SÍ	NO
Focalizó su atención en la actividad.		
Mostró control de su impulsividad.		
Mostró habilidad para controlar su frustración.		

Valoración de los criterios	Nivel de desempeño
Tres criterios demostrados	Muy bien
Dos criterios demostrados	Satisfactorio
Un criterio demostrado	En proceso



### VARIANTE DE LA ACTIVIDAD

- I. Se puede aumentar o disminuir el grado de dificultad, por ejemplo, hacer un circuito del recorrido.
- II. Pueden variar la forma de recorrer el camino o circuito, por ejemplo, solamente saltando, de “reversa”, en cuatro puntos de apoyo (manos y pies en el suelo), entre otras variantes.
- III. Puede regular la velocidad a la que vayan las alumnas y alumnos mediante el ritmo de sus aplausos (a mayor rapidez en los aplausos, deberán ir más rápido y a mayor lentitud de los aplausos, bajarán la velocidad las alumnas y alumnos) también lo puede hacer con pitidos de silbato.



**FICHAS DE SECUNDARIA**





## PROPÓSITO:

Que las alumnas y alumnos ejerciten su atención y memoria, así como su capacidad de retención y almacenamiento de información para favorecer su proceso de aprendizaje.



## ÁREA O HABILIDADES A FORTALECER

- Atención.
- Memoria.



## RECURSOS

- Lectura Zum.
- Preguntas de recuperación.
- Cuaderno y pluma.



## ALINEACIÓN CURRICULAR

**Área de desarrollo y grado:** Educación socioemocional 3°.

**Dimensión socioemocional:** Autoconocimiento.

**Habilidad asociada a la dimensión socioemocional:** Atención.

**Indicador de logro:** Practica estrategias para entrenar la atención durante 15 minutos de forma rutinaria y en distintos momentos, enfatizando la atención sostenida y enfocada en la respiración, en las sensaciones corporales, en los pensamientos y en la percepción.



## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

**Tiempo aproximado:**  
20 min.

1. Mencione a la alumna o alumno la siguiente instrucción: escucha la historia que voy a leerte. Cada vez que escuches la palabra “zum”, haz una señal levantando tu mano. También cuenta el número total de veces que mencione esta palabra.
2. Lea la siguiente historia a la alumna o alumno:

ZUM ES UNA ABEJA. NACIÓ EN UN JARDIN DE FLORES. VIVE EN UNA BONITA COLMENA CON SUS HERMANAS. SU MADRE, LA REINA SIEMPRE ESTA PONIENDO HUEVOS.

ZETA LA HERMANA MAYOR, HA ENSEÑADO A ZUM A VOLAR Y DEFENDERSE DE SUS ENEMIGOS.

DESDE LA MAÑANA, HASTA LA TARDE, ZUM VUELA DE LA ROSA AL JAZMÍN, DEL JAZMÍN AL CLAVEL Y DEL CLAVEL AL TULIPÁN.

ZUM CHUPA EL NECTAR DE LAS FLORES PARA HACER LA MIEL.

TODAS SUS HERMANAS LA QUIEREN MUCHO PORQUE ES MUY ALEGRE Y DIVERTIDA.

A ZUM, NO LE GUSTA QUE LA MOLESTEN; PREFERE QUE LA DEJEN TRABAJAR EN PAZ.

CUANDO LLEGA TARDE SE ENCIERRA EN LA COLMENA Y CUENTA A SUS HERMANAS, LAS COSAS QUE HA VISTO DURANTE EL DÍA.

3. Una vez terminada la lectura, realice las siguientes preguntas de recuperación a la alumna o alumno:

- ¿Qué es zum?
- ¿Donde vive zum?
- ¿Cómo se llama la hermana mayor de zum?
- ¿Porqué quieren sus hermanas a zum?
- ¿Qué hace zum cuando llega tarde a casa?.



### INDICADORES DE EVALUACIÓN

Ningún fallo:	Tu concentración es muy buena.
Has tenido uno o dos fallos:	Bien, aunque necesitas mejorar.
Has tenido más de dos fallos:	Practica más estos ejercicios.



### VARIANTES DE LA ACTIVIDAD

- I. Si el resultado de la evaluación no ha sido favorable, repita el ejercicio en otra ocasión para conseguir un mejor resultado y ejercitar la atención.
- II. Entrene la atención con ejercicios similares o lecturas más complejas que puede encontrar en el link establecido en el código QR.



# Memoriza

FICHA  
22



## PROPÓSITO:

Que las alumnas y los alumnos ejerciten su atención y memoria enfocando los recursos sensoriales, perceptuales y mentales en algún estímulo particular para favorecer su proceso de aprendizaje.



## ÁREAS O HABILIDADES A FORTALECER

- Atención.
- Memoria.



## RECURSOS

- Plantilla con figuras.
- Lápiz.



## ALINEACIÓN CURRICULAR

**Asignatura y grado:** Educación socioemocional 1°.

**Dimensión socioemocional:** Autorregulación.

**Habilidad asociada a la dimensión socioemocional:** Metacognición.

**Indicador de logro:** Identifica cuáles son las estrategias cognitivas y de regulación emocional que favorecen el aprendizaje.



## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

**Tiempo aproximado:**  
20 min.

1. Inicie la clase con el saludo habitual.
2. Comente al grupo que resolverán un ejercicio donde deberán prestar mucha atención a las indicaciones que se les darán en seguida, y enfatice que no deberán copiar ni anotar las indicaciones para no olvidarlas, solo deberán escuchar y resolver de manera individual el ejercicio.

SECUNDARIA

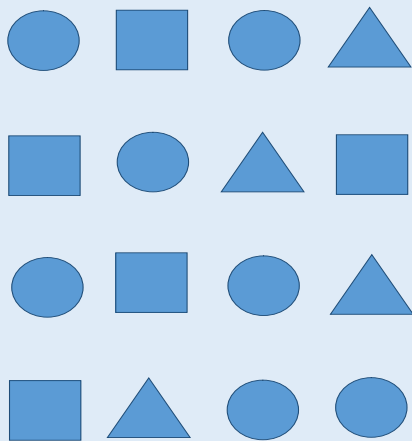
3. Mencione al grupo las siguientes instrucciones y pida que las memoricen:

- A cada triángulo le colocarás el número 1.
- En cada círculo escribirás el número 2.
- Dentro de cada cuadrado pondrás el número 3.

4. Brinde el tiempo suficiente para la ejecución de la actividad y supervise el procedimiento, evitando repetir las indicaciones una vez comenzado el ejercicio.

5. Corrobore los resultados de los ejercicios, puede hacerlo de manera grupal, en parejas o a manera de autoevaluación.

6. Si lo considera pertinente, puede repetir el ejercicio cambiando el orden de los números y las figuras, por ejemplo, en esta ocasión en vez de que a los triángulos les corresponda el número 1 pida que coloquen el número 2, al círculo el 3 y al cuadrado el 1.



Ejemplo de la plantilla que puede ser utilizada para realizar el ejercicio.



### INDICADORES DE EVALUACIÓN:

Puede emplear un instrumento de autoevaluación que contemple aspectos como los siguientes:

Entre 16 y 14 aciertos:	¡Excelente concentración!	
Entre 13 y 11 aciertos:	Bien, aunque puedes mejorar tu concentración.	
Menos de 10 aciertos:	Practica más ejercicios.	



### VARIANTES DE LA ACTIVIDAD

- I. Si el resultado de la evaluación no ha sido favorable, repita el ejercicio en otra ocasión para conseguir un mejor resultado y ejercitar la atención. Si ha sido muy fácil, elabore una ficha de mayor complejidad, cambiando o aumentando los códigos para escribir en las figuras, o incorporar más figuras.
- II. Esta ficha puede ser utilizada antes de iniciar cualquier actividad, como activación del pensamiento.
- III. Según el nivel de los alumnos puede vincularla a otros contenidos, por ejemplo, en vez de figuras planas puede incorporar sólidos geométricos, tipos de ángulos, entre otros.
- IV. Ejercite la atención con ejercicios similares o lecturas más complejas que puede encontrar en el link del código QR.

# Ejercicio de los 5 Sentidos

FICHA  
23



## PROPÓSITO:

Que las alumnas y alumnos se enfoquen en los estímulos que reciben a través de sus sentidos para favorecer su proceso su atención y sensorización.



## ÁREA O HABILIDADES A FORTALECER

- Atención.
- Memoria.



## RECURSOS

- Objetos de diversas formas, tamaños, texturas, colores u olores.
- Comida, por ejemplo, una fruta.



## ALINEACIÓN CURRICULAR

**Área de desarrollo y grado:** Educación socioemocional 2°.

**Dimensión socioemocional:** Autoconocimiento.

**Habilidad asociada a la dimensión socioemocional:** Atención.

**Indicador de logro:** Identifica que el proceso de regular la atención requiere tomar conciencia de los propios pensamientos y sensaciones corporales, y elaborar un plan para el logro de metas.



## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

**Tiempo aproximado:**  
25 min.

1. Inicie con el saludo habitual y a continuación dicte los pasos que se enlistan. Conforme vayan culminando cada instrucción proceda con la siguiente.
2. Paso 1: anota cinco cosas que puedas ver a tu alrededor.
3. Paso 2: observa cuatro cosas que puedas sentir (por ejemplo la textura de tu ropa, la brisa en tu piel, etc), escríbelo.

4. Paso 3: observa tres cosas que puedas escuchar y escríbelo.
5. Paso 4: identifica dos cosas que hueles, anótalos en tu cuaderno.
6. Paso 5: come alguna fruta, no lo mastiques, observa cómo se siente, su sabor, la textura, la consistencia (si es blanda o un poco dura), entre otras cosas.



### INDICADORES DE EVALUACIÓN

INDICADOR	SÍ	NO
Realizó los 5 pasos del ejercicio, utilizando diferentes receptores sensoriales: la visión, los oídos, el tacto y el gusto.		
Se concentró durante la actividad.		
Realizó sus anotaciones.		



### VARIANTES DE LA ACTIVIDAD

- I. También puede realizarse con otras actividades, por ejemplo al caminar contar nuestros pasos; cuando comemos, cuantas veces masticamos; al escuchar música, la velocidad del ritmo o los tiempos, entre otros.
- II. Otra alternativa puede ser organizar a las alumnas o alumnos en binas o pequeños equipos, vendar o taparle los ojos a un integrante mientras se le brindan distintos objetos o alimentos que deberá de descubrir cuales son utilizando el resto de sus sentidos como el tacto, el olfato o gusto.

# Encuentra la palabra

FICHA  
24



## PROPÓSITO:

Que las alumnas y alumnos ejerciten la observación, atención y concentración, para resolver retos que faciliten su aprendizaje.



## ÁREA O HABILIDADES A FORTALECER

- Atención.
- Memoria.



## RECURSOS

- Ejercicio impreso.
- Lápiz.



## ALINEACIÓN CURRICULAR

**Área de desarrollo y grado:** Educación socioemocional 3°.

**Dimensión socioemocional:** Autorregulación.

**Habilidad asociada a la dimensión socioemocional:** Metacognición.

**Indicador de logro:** Reorienta las estrategias cognitivas y de regulación emocional que le permiten alcanzar las metas propuestas.



## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

**Tiempo aproximado:**  
25 min.

1. Inicie con el saludo habitual a todo el grupo.
2. Enseguida, proporcione a cada alumna y alumno una hoja con una tabla de 11 filas y 11 columnas, en las que se pueda apreciar la numeración de cada fila y de cada columna. En cada celda estarán letras de manera aleatoria, puede guiarse del ejemplo de la tabla 1 (esta tabla la puede descargar accediendo al código QR)
3. Mencione al grupo que en esa ocasión deberán formar palabras ocultas, siguiendo ciertas indicaciones y atendiendo a las reglas que les indicará.

SECUNDARIA

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	A	K	E	O	N	A	C	V	A	N
2	C	E	I	J	E	G	E	O	S	X
3	Z	O	A	H	S	R	P	E	T	O
4	N	M	Q	J	M	T	L	W	N	N
5	Z	I	O	S	Z	P	Y	I	K	R
6	I	U	S	E	R	A	E	V	O	C
7	A	Q	B	G	T	Q	O	D	H	R
8	D	N	X	Z	C	A	F	C	M	X
9	E	V	E	F	R	J	I	S	W	T
10	Z	C	V	N	H	T	K	M	Q	D

TABLA 1

4. Enseguida entregue la hoja que contiene las claves para formar cada palabra, como la que a continuación se muestra.

HORIZONTAL	VERTICAL	LETRA
3	3	
4	7	
7	1	
8	4	
1	6	
1	10	

5. Explique que deberán realizar la búsqueda de acuerdo a las líneas horizontales y las columnas verticales, es decir, si la clave es "horizontal 3 y vertical 3", entonces deberá ubicarse en la celda que está en la fila 3 (contando de arriba hacia abajo), y la columna 3 (contando de izquierda a derecha).

6. Supervise la búsqueda individual y pida que formen las 4 palabras ocultas.

1ª. Palabra: \_\_\_\_\_

2ª. Palabra: \_\_\_\_\_

3ª. Palabra: \_\_\_\_\_

4ª. Palabra: \_\_\_\_\_



### INDICADORES DE EVALUACIÓN

Encontraste las 4 palabras:	¡Excelente concentración!	
Encontraste 3:	Bien, aunque puedes mejorar tu concentración.	
2 o menos:	Practica más ejercicios.	



### VARIANTES DE LA ACTIVIDAD

- I. Las alumnas y alumnos pueden inventar los acertijos para que otro compañero o compañera lo resuelva. De esta manera estaría trabajando la atención y la planeación.
- II. Fortalezca la atención con ejercicios similares o lecturas más complejas que puede encontrar en el link dentro de la carpeta digital del código QR establecido en el apartado de recursos de esta ficha.

# Cómo mejorar mi comportamiento

FICHA  
25



## PROPÓSITO:

Que las alumnas y alumnos identifiquen sus áreas de mejora para favorecer su imagen personal y las relaciones interpersonales que establece con sus pares.



## ÁREA O HABILIDADES A FORTALECER

- Conducta:
- Conciencia y voluntad.



## RECURSOS

- Lectura “La clave del éxito” (Méndez, 2005).
- Hojas de papel.
- Lápiz.



## ALINEACIÓN CURRICULAR

**Asignatura y grado:** Educación socioemocional 1°.

**Dimensión socioemocional:** Autorregulación.

**Habilidad asociada a la dimensión socioemocional:** Metacognición.

**Indicador de logro:** Identifica cuáles son las estrategias cognitivas y de regulación emocional que favorecen el aprendizaje.



## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

**Tiempo aproximado:**  
50 min.

1. Indique al grupo que realizarán la lectura “la clave del éxito”, la cual puede descargar directamente al escanear el código QR con su teléfono celular.
2. Luego, mencione que deberán escribir el nombre de algún personaje que admiren, escriban el motivo de su admiración y, de ser posible, la historia sobre cómo logró alcanzar sus metas la persona que seleccionaron, para lo cual pueden apoyar su redacción con las siguientes frases, conectores y/o consignas:

SECUNDARIA

- Yo admiro a:
  - Porque:
  - Comparte, si conoces la historia de cómo logró sus objetivos:
3. Solicite que dos o más integrantes del grupo compartan sus trabajos en clase y resalte las cualidades de cada uno de los personajes que se mencionen.
  4. Dedique unos minutos para reflexionar y, finalmente, pida que llenen el siguiente cuadro “¿Cómo mejorar mi comportamiento?”.

Ya sabes, la clave del éxito es perseverar en el esfuerzo. El que algo quiere, algo le cuesta. Elige una área de tu vida, en la que necesitas mejorar tu comportamiento y haz un plan. Recuerda que es paso a pasito, cuando lo logres, puedes ponerte otra meta en otra área. Pide ayuda a tus padres o profesores.

Parcela	Acciones
Alimentación	
Actividad física	
Higiene personal	
Colaboración en casa	
Orden de la habitación	
Estudio	
Conducta en la escuela	
Relación con los amigos	
Comportamiento cívico	



### INDICADORES DE EVALUACIÓN

INDICADOR	SÍ	NO
Identificó que la clave del éxito es persistir en el esfuerzo.		
Expresó su admiración por algún personaje que es exitoso.		
Elaboró un plan, para mejorar su comportamiento y alcanzar sus metas.		



### VARIANTES DE LA ACTIVIDAD:

- I. Puede presentar el cuadro únicamente con aquellas áreas donde identifica que la alumna o alumno presenta mayores dificultades.
- II. En lugar de analizar un personaje, pueden hacer una revisión de logros de la propia alumna o alumno, así como de algún familiar.



# Todo tiene solución

FICHA  
26



## PROPÓSITO:

Que las alumnas y alumnos empleen o establezcan el diálogo, la comunicación y reflexión como estrategia para la solución de conflictos a través de soluciones constructivas.



## ÁREA O HABILIDADES A FORTALECER

- Conducta:
- Solución de conflictos y criterio moral.



## RECURSOS

- Ficha para solucionar conflictos.
- Ficha con diferentes conflictos.



## ALINEACIÓN CURRICULAR

**Asignatura y grado:** Educación socioemocional 3°.

**Dimensión socioemocional:** Autorregulación.

**Habilidad asociada a la dimensión socioemocional:** Metacognición.

**Indicador de logro:** Reorienta las estrategias cognitivas y de regulación emocional que le permiten alcanzar las metas propuestas.



## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

**Tiempo aproximado:**  
40 min.

1. Distribuya a cada alumna y alumno la ficha para la reflexión y solución de conflictos.
2. Explique a las alumnas y alumnos lo siguiente: los conflictos son algo inevitable. Cuando hay un conflicto ambas partes tienen unos pensamientos y unos sentimientos. Es importante conocer lo que piensan y sienten cada una de las partes implicadas, así como lo que queremos conseguir. Esto nos lleva a identificar el conflicto.

3. Indique que cuando hayan identificado el conflicto, es importante que dialoguen con la otra parte. Mencione que muchas veces nuestras ideas sobre lo que piensa o siente la otra parte no son acertadas. Debemos escuchar a las demás personas implicadas y explicarles nuestro punto de vista, qué es lo que pensamos y cómo nos sentimos.
4. Continúe con el juego para resolver el conflicto, mencionando que entre todas las partes decidirán qué es lo que querrán conseguir. Señale la importancia de tener en cuenta a todas las partes para llegar a una solución positiva.
5. Una vez hecho todo esto, pida a las alumnas y alumnos que piensen en diferentes soluciones y valoren las ventajas y los inconvenientes de cada alternativa. Mencione que deberán escoger la más adecuada, la llevarán a la práctica y posteriormente valorarán la alternativa que decidieron aplicar.
6. Finalmente, a través de participaciones individuales, generen conclusiones colectivas o de grupo.



### INDICADORES DE EVALUACIÓN

INDICADOR	SÍ	NO
El adolescente elaboró sus dos fichas para solucionar conflictos.		
Propuso diferentes alternativas para su solución.		
Comprende que para solucionar un conflicto es importante conocer lo que pensamos y sentimos cada una de las partes implicadas.		



### VARIANTES DE LA ACTIVIDAD

- I. Propicie el empleo de la alternativa de solución que se eligió y denle seguimiento, si no ha funcionado, revisen estos cuadros para optar por otra alternativa propuesta.
- I. Pueden exponer situaciones de conflicto que ocurran en el salón, la escuela o el contexto inmediato, por ejemplo: "llega el fin de semana y quieres salir, pero tus familiares no te dejan porque tienes que visitar a un pariente" para analizar las posibles alternativas de solución.
- III. Elijan temas de interés para las alumnas o alumnos con base en sus gustos y edades.

# El círculo mágico

FICHA  
27



## PROPÓSITO:

Que las alumnas y alumnos empleen o establezcan el diálogo y la comunicación como estrategia para la solución de conflictos.



## ÁREA O HABILIDADES A FORTALECER

- Conducta:
- Empatía.
- Criterio moral
- Solución de conflictos.



## RECURSOS

- 1 Registro de las fases para ser llenado en plenaria.



## ALINEACIÓN CURRICULAR

**Asignatura y grado:** Educación socioemocional 3°.

**Dimensión socioemocional:** Colaboración.

**Habilidad asociada a la dimensión socioemocional:** Resolución de conflictos.

**Indicador de logro:** Evalúa, de manera colaborativa, alternativas de solución a una situación de conflicto, tomando en cuenta las consecuencias a largo plazo para prevenir conflictos futuros.



## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

**Tiempo aproximado:**  
55 min.

Antes de comenzar tome en cuenta lo siguiente:

El círculo mágico es una estrategia de intervención psicopedagógica grupal que puede utilizarse para resolver de manera socializada situaciones de conflicto ocasionadas por problemas de conducta, generando alternativas de solución por parte de los miembros del grupo, promoviendo actitudes de aceptación y respeto y fortaleciendo los principios de permanencia, pertenencia, responsabilidad y apego escolar.

SECUNDARIA

Comente que desarrollarán un “círculo mágico” que consiste en diferentes fases o etapas, mismas que irá nombrando y registrando en el esquema que podrá descargar del código QR. A continuación se describen las fases:

1. Catarsis: de manera respetuosa, digan lo que les molesta de una compañera o un compañero, argumentando el motivo (10 min).
2. Hipótesis: ¿qué creen que le está pasando?, ¿a qué se deberá su conducta? (10 min).
3. Desensibilización y empatía: ¿alguno de ustedes ha hecho algo similar en casa?, ¿alguno de ustedes se ha comportado de esa manera cuando están enojados o al límite?, ¿se han sentido rechazados, evidenciados o ridiculizados?, hagan memoria... su compañera o compañero no es tan diferente. ¿alguna vez su compañero ha hecho algo agradable por ustedes? (15 min).
4. Propuestas: ¿qué podemos hacer por su compañero?, ¿cómo hacer que no se sienta rechazado? (10 min).
5. Cierre: recapitulación de las etapas y puesta en marcha de una propuesta inicial (10 min).



### INDICADORES DE EVALUACIÓN

INDICADOR	SÍ	NO
Participó en diferentes fases del círculo mágico, realizando propuestas.		
Detectó lo que le molesta de su compañero.		
Se identifico con su compañero, porque en ocasiones, también comete errores o se ha sentido como su compañero.		
Ayudó a buscar una solución con sus compañeros de grupo para resolver los problemas de conducta de un compañero.		



### VARIANTE DE LA ACTIVIDAD

- I. Se sugiere que el estudiante en cuestión no esté presente en la realización del círculo mágico, para que todos puedan expresarse libremente. Sin embargo, si la maestra o maestro considera importante que esté presente, puede valorarlo.
- II. Si una propuesta de solución no funciona, se empleará otra.
- III. Pueden realizar esta misma estrategia en pequeños grupos.

# El maratón

FICHA  
28



## PROPÓSITO:

Que las alumnas y alumnos identifiquen y reconozcan sus características físicas, sociales y psicológicas, para fortalecer el conocimiento de sí mismo.



## ÁREA O HABILIDADES A FORTALECER

- Habilidades sociales:
- Autoconcepto.



## RECURSOS

- Tarjetas con preguntas y lista de cualidades.
- Letreros “Sí” y “No”.
- Espacio libre para correr.



## ALINEACIÓN CURRICULAR

**Asignatura y grado:** Educación socioemocional 1°.

**Dimensión socioemocional:** Autoconocimiento.

**Habilidad asociada a la dimensión socioemocional:** Conciencia de las propias emociones.

**Indicador de logro:** Expresa motivaciones, necesidades, deseos, emociones y pensamientos característicos de esta etapa de la vida e identifica sus causas y efectos.



## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

**Tiempo aproximado:**  
25 min.

1. Forme en una fila al grupo, dividiendo el salón o espacio de juego en dos partes iguales separadas por dicha fila. El muro de la derecha tendrá pegado un cartel con la palabra “Sí” y el de la izquierda la palabra “No”.



2. Explique que el juego consistirá en responder a las afirmaciones que irá presentando, corriendo rápidamente al muro que corresponda a la respuesta de cada participante. El grupo se colocará sobre la línea central, y cuando escuchen el enunciado arrancarán a toda velocidad a tocar el muro de su elección (sí o no). Por ejemplo, puede decir “me gusta escuchar música”, quienes consideren que eso es cierto correrán a la respuesta “sí” y quienes estén en desacuerdo con esa afirmación correrán al lado contrario (no).
3. Puntualice que una vez que las alumnas y alumnos hayan tocado los muros, deberán regresar a la línea central a esperar la siguiente afirmación, y así sucesivamente hasta responder a todos los enunciados. Los jugadores que toquen al último los muros de “sí” y “no”, serán penalizados con un punto que se anotará en una lista elaborada previamente. Cuando un jugador acumule tres puntos será sancionado eligiendo una pregunta que usted tendrá en su poder y que le implique a la alumna o alumno fortalecer su autoconocimiento, por ejemplo, ¿qué es lo que más te disgusta? Deberá responderla frente al grupo.
4. Es recomendable que escriban previamente las preguntas en pequeñas tarjetas, permitiéndole a la alumna o alumno escoger al azar. Si alguna alumna o alumno se negara a responder la pregunta, entonces se le impondrá una “penalización” a realizar como:
  - Realizar algún ejercicio físico.
  - Bailar al ritmo de las palmadas que den sus compañeras y compañeros.
  - Contar un chiste o cantar un pedacito de una canción.
  - Hacer la cara más graciosa que pueda hasta que un jugador se ría.



### INDICADORES DE EVALUACIÓN

INDICADOR	SÍ	NO
El adolescente mostró disposición y motivación para realizar el ejercicio.		
Reconoce sus gustos, intereses, aversiones y desintereses.		
Mostró empatía para comprender las ideas, emociones y sentimientos de los otros.		
Experimentó reacciones al exponer cierta información a mis compañeros (vergüenza, risa, miedo, desaliento, desconfianza, autodesprecio, seguridad, etc.).		



### VARIANTES DE LA ACTIVIDAD:

- I. Puede diseñar la lista de afirmaciones que desea conocer acerca de sus estudiantes.
- II. El grupo pueden proponer las penalizaciones o preguntas.

# Relajación muscular

FICHA  
29



## PROPÓSITO:

Que las alumnas y alumnos desarrollen la autorregulación emocional mediante la conciencia corporal y el aprendizaje de una técnica de relajación muscular



## ÁREA O HABILIDADES A FORTALECER

- Habilidades sociales:
- Autorregulación.



## RECURSOS

- Bocina y música relajante.
- Colchonetas, cobijas o tapetes de hule espuma.
- Espacio amplio y ventilado.



## ALINEACIÓN CURRICULAR

**Asignatura y grado:** Educación socioemocional 2°.

**Dimensión socioemocional:** Autoconocimiento.

**Habilidad asociada a la dimensión socioemocional:** Conciencia de las propias emociones.

**Indicador de logro:** Describe las características fisiológicas de las emociones y emplea estrategias que le permiten tener una visión más amplia y objetiva de su personalidad y patrones habituales.



## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

**Tiempo aproximado:**  
30 min.

1. Distribuya por todo el salón colchonetas o tapetes de espuma y reproduzca música tranquila a bajo volumen. Las alumnas y alumnos elegirán un lugar y se recostarán lentamente, mirando hacia el techo. Pida que respiren profundamente 3 veces consecutivas y luego todos deberán cerrar los ojos.
2. La actividad consistirá en lograr una relajación generalizada mediante la tensión y relajamiento ordenado de las partes del cuerpo, por lo que se comenzará en la cabeza y se culminará

en los pies. Vaya indicando el segmento corporal que las alumnas y alumnos deberán detectar conscientemente y después pida que lo contraigan, tensen o “aprieten”.

3. Después de 3 segundos lo deberán relajar en su totalidad, mencione: “para relajarnos deben cumplir todas mis indicaciones, sólo hagan caso a mi voz. A partir de este momento queda prohibido hacer ruidos”.
4. Indique: “concentren su atención exclusivamente en su nuca, sean conscientes de su posición y temperatura, ahora apriétela lo más fuerte que puedan hasta que cuente tres, fuerte, muy fuerte, más...uno, dos, tres... relajen... suelten completamente su nuca, descansen, no deben sentir fuerza en esta parte de su cuerpo. Inhalen (se dejan pasar 3 segundos)... exhalen... ahora concéntrense en sus ojos, siéntanlos, sólo sus ojos, cuando cuente tres los apretarán muy fuerte y los relajarán hasta que yo vuelva a contar tres... uno, dos, tres, aprieten fuerte... no dejen de apretar, suelten... relajados, sin tensión...” Continúe hasta llegar a los pies. Las instrucciones deberán darse de manera lenta y utilizando una voz profunda.
5. Cuando se haya llegado a los pies, diga: “Ahora sean conscientes de todo su cuerpo. Sientan la diferencia entre estar tenso y estar relajado. Muy lentamente intenten sujetar la muñeca de su mano izquierda con su mano derecha, si su cuerpo no responde no se preocupen. Desde este momento ustedes podrán sentirse tan tranquilos como ahora con sólo tomar su muñeca de la mano izquierda, cuando se sientan tensos utilicen esto para relajarse... respiren profundo... voy a contar del uno al treinta, poco a poco recuperen la fuerza, pero sin moverse, cuando escuchen el número treinta abran lentamente sus ojos y comiencen a parpadear, no se levanten: uno, dos, tres, cuatro... Treinta”. Si alguno se queda dormido en esta última parte del ejercicio deberá respetarse su siesta.
6. Cuando todos hayan abierto sus ojos, pida que traten de sentarse poco a poco y después invite a que estiren su cuerpo como cuando acaban de despertar. Paulatinamente se irán poniendo de pie.



### INDICADORES DE EVALUACIÓN

INDICADOR	SÍ	NO
El adolescente mostró disposición para realizar la actividad.		
Fue capaz de seguir consistentemente todas las instrucciones.		
Comprende que utilizando esta estrategia puede afrontar problemas o recuperar la tranquilidad.		



### VARIANTES DE LA ACTIVIDAD

- I. Para finalizar la actividad puede pedir a las alumnas y alumnos formar un círculo y sentarse en sus sillas para conversar las experiencias. Las siguientes preguntas pueden usarse para abrir la reflexión: ¿Quién consiguió relajarse? ¿A quién se le dificultó o no lo logró? ¿Qué hacen cuando se sienten tensos o “estresados”? ¿Qué hacen para recuperar la tranquilidad?
- II. Este ejercicio puede repetirse en el aula de manera constante para bajar la intensidad después de una actividad física, o para relajarse después de actividades que requirieron esfuerzo mental. También puede recomendarlo para hacerlo en casa y convertirse en un hábito para que las alumnas y alumnos puedan recuperar su tranquilidad.



# Cuadro numérico

FICHA  
30



## PROPÓSITO:

Que las alumnas y los alumnos desarrollen una conciencia de la función social de las reglas y la habilidad para adaptarse a ellas en diferentes lugares y situaciones (juegos, escuela, casa, calle, etc.)



## ÁREA O HABILIDADES A FORTALECER

- Habilidades sociales y emocionales:
- Práctica y conciencia de reglas.



## RECURSOS

- Gises.
- Fichas o taparrosas rellenas de plastilina.



## ALINEACIÓN CURRICULAR

**Asignatura y grado:** Educación socioemocional 3°.

**Dimensión socioemocional:** Colaboración.

**Habilidad asociada a la dimensión socioemocional:** Resolución de conflictos.

**Indicador de logro:** Evalúa, de manera colaborativa, alternativas de solución a una situación de conflicto, tomando en cuenta las consecuencias a largo plazo para prevenir conflictos futuros.

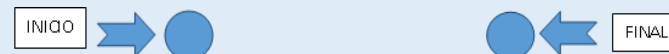


## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo aproximado:  
35 min.

1. Dibuje un cuadro en el piso como el siguiente:

4	5	12	13
3	6	11	14
2	7	10	15
1	8	9	16



2. Las alumnas y alumnos se formarán en una fila frente a la casilla #1 mientras escuchan las siguientes reglas:

- El juego consistirá en recorrer completamente el cuadro numérico saltando con un pie en el piso y el otro levantado mientras se avanza pateando una ficha en el orden que los números indican.
- Las alumnas y alumnos podrán empezar a avanzar a través del cuadro, para ello deberán colocar su tapa o ficha en la casilla de inicio y tratarán de empujarla con el pie de apoyo hacia el cuadro #1, si lo consiguen podrán avanzar a la casilla #2, luego a la #3 y así sucesivamente hasta que cometan un error (sólo puede usarse el pie de apoyo para patear la ficha, queda prohibido usar el pie levantado o las manos para intentar moverla). Se vale que las alumnas y alumnos den a su ficha tantos “golpecitos” como consideren necesario con el fin de acomodarla y lograr pasarla de casilla en casilla. También es válido pisar dentro de las casillas ocupadas por otras fichas; sin embargo, cualquier alumna o alumno perderá su turno cuando: 1.- al patear la ficha ésta no caiga dentro del número de casilla que le corresponde, 2.- cuando la ficha cae fuera de área de juego o queda sobre una raya, 3.- cuando la alumna o alumno apoye ambos pies en el piso o pisa alguna línea del cuadro.
- Para poder avanzar es necesario que la ficha y el pie se encuentren en la casilla que les corresponde: cuando una alumna o alumno logre pasar su ficha al siguiente cuadro pero no consiga pasar también el pie, la tapa deberá regresarse a la casilla donde se quedó el pie. Si un jugador llega al cuadro #16 deberá emprender el camino de regreso intentando volver al casillero #1. En cada turno las alumnas y alumnos deberán recorrer en orden todas las casillas necesarias para llegar a su ficha: no es válido comenzar directamente en la casilla donde se ha quedado la última vez.

**Gana la alumna o alumno que más casillas haya avanzado durante el tiempo destinado para el juego.**



**INDICADORES DE EVALUACIÓN**

INDICADOR	SÍ	NO
Practicó las reglas del juego.		
Demostró ser capaz de solucionar de manera adecuada, conflictos durante el juego.		
Reconoce haber hecho trampa en alguna ocasión. O que puede evitar hacer trampa.		



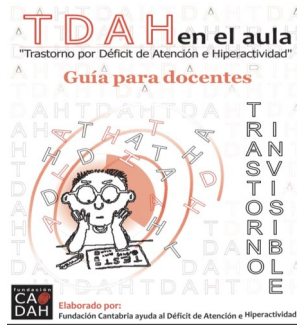
**VARIANTES DE LA ACTIVIDAD:**

- I. Las alumnas y alumnos pueden realizar propuestas para cambiar, quitar o agregar normas del juego.
- II. Terminado el juego, puede realizar las siguientes preguntas: ¿qué son las reglas o normas?, ¿qué reglas había en este juego?, ¿qué hubiera pasado si no se ponen reglas al juego?, ¿alguno rompió una regla o hizo trampa?, ¿cuál?, ¿por qué?, ¿qué reglas de su casa y escuela no les gustan, den ejemplos?, ¿son útiles?

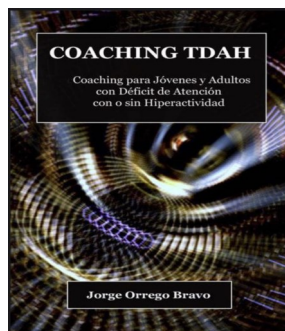
## Para saber más



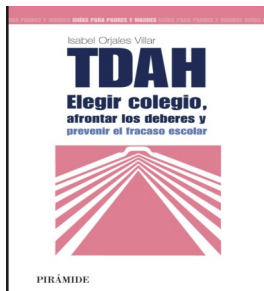
Escanee el código QR para acceder a una lista de 13 materiales de consulta con actividades, sugerencias y aportaciones teóricas relacionadas con la atención de niñas, niños y adolescentes con TDAH. A continuación se describen brevemente los materiales que podrá encontrar.



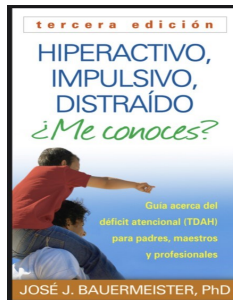
**TDAH en el aula guía para docentes.** El programa pretende asegurar que todos los profesionales que intervienen en el campo educativo, obtengan una formación básica sobre el proceso de identificación e intervención de las alumnas y los alumnos con esta condición.



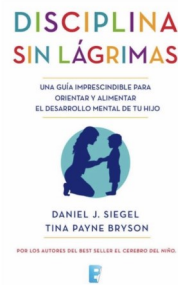
**Coaching TDAH para jóvenes y adultos con Déficit de Atención con o sin hiperactividad.** Es un libro de ejercitación de estrategias para reconocer y dominar los síntomas del déficit de atención/hiperactividad.



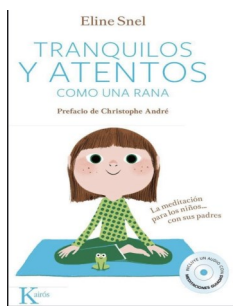
**TDAH: Elegir el colegio, afrontar los deberes y prevenir el fracaso escolar:** Es una guía que orienta a las madres y padres de niñas y niños con TDAH y con riesgo de tenerlo, para afrontar la vida escolar en conjunto, sobre el modo de implementar actividades de refuerzo académico en aquellas áreas que la investigación señala de mayor riesgo. Cómo potenciar el valor terapéutico de las actividades extraescolares y de estrategias para sobrevivir a los deberes.



**Hiperactivo, Impulsivo, Distráido. ¿Me conoces?.** El Dr. Bauermeister explica en este libro la naturaleza de los problemas de atención y las razones por las que las niñas y los niños con estos trastornos actúan como lo hacen. Usted aprenderá estrategias cuya eficiencia ha sido comprobada para superar los frustrantes problemas de la conducta, para ayudar a la niña o niño a tener éxito en la escuela y, de ser necesario, para encontrar la ayuda profesional adecuada.



**Disciplina sin lágrimas.** Los autores del libro analizan el desafío primordial en la educación de los hijos: la disciplina. Al definir el verdadero significado de la palabra «disciplina» (instruir sin gritos ni regaños), explican cómo establecer una conexión con la niña o el niño, redirigir las emociones y convertir una rabieta en una oportunidad para crecer.



**Tranquilos y atentos como una rana.** Este libro ofrece historias y ejercicios simples y breves que las niñas y los niños de 5 a 12 años podrán practicar a diario. La autora ha basado sus técnicas en el método de mindfulness desarrollado por Jon Kabat-Zinn. Los resultados han demostrado que las niñas y los niños que practican estos ejercicios duermen mejor, están más concentrados y serenos y se sienten más seguros.

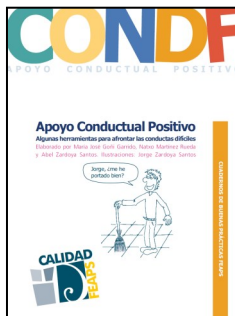




**Guía de Actuación en la Escuela ante el Alumno con TDAH.** Esta guía práctica pretende ampliar el conocimiento de docentes en relación al TDAH para que pueda comprender el trastorno y actuar convenientemente. Ser consciente de la condición y de lo que conlleva, es un primer paso para identificar a la alumna o alumno con TDAH y facilitarle las herramientas adecuadas para ayudarlo a desarrollar sus habilidades académicas de forma óptima.



Este documento, llamado **Trastorno por déficit de atención con hiperactividad. Guía para padres y educadores**, tiene como propósito dar respuestas a las demandas de conocimiento y comprensión en lo que es el TDAH y en la búsqueda de la calidad en las intervenciones, así como el fomento de la inclusión y participación de las familias en el tratamiento integral. Asimismo, brindar información útil y veraz a la población interesada en la catalogación y tratamiento correcto de este trastorno.



El libro **Apoyo Conductual positivo. Algunas herramientas para afrontar las conductas difíciles**, aborda conceptos básicos como lo son: qué es la conducta, las consecuencias, la relevancia del ambiente y la interacción de la conducta con las emociones; acercándonos al análisis conductual aplicado. Está basado en el enfoque Apoyo Conductual Positivo (ACP), que involucra las condiciones ambientales y/o las dificultades en el desarrollo de habilidades; pues el lugar de poner énfasis en tratar de corregir la “conducta problema”, se reitera en la modificación del contexto en donde se presenta el problema.

# Referencias bibliográficas

Asociación Americana de Psiquiatría. (2014). *Guía de consulta de los criterios diagnósticos del DSM 5*. <https://www.eafit.edu.co/ninos/reddelaspreguntas/Documents/dsm-v-guia-consulta-manual-diagnostico-estadistico-trastornos-mentales.pdf>

Borunda, G. (2011). *Actividades terapéuticas para niños con Trastorno por déficit de atención e hiperactividad. Guía práctica con ejercicios*. Editorial trillas.

Ciudad-Real, G. y Martínez, M. (5 de octubre de 2013). Pautas y actividades para trabajar la atención. *Orientación Andújar*. <https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2008/11/orientacion-andujar-pautas-y-actividades-para-trabajar-la-atencion.pdf>

De Burgos, R., Barrios, M., Engo, R., García, A., Gay, E., Guijarro, T., Romero, A., Sanz, Y., Martín, P., Prada, C. y Sánchez, V. (2011). *Trastorno por déficit de atención con hiperactividad: Guía para padres y educadores*. Editorial Glosa, SL.

Federación Española de Asociaciones para la Ayuda al Déficit de Atención e Hiperactividad. (2010). *Guía de actuación en la escuela ante el alumno con TDAH*. [https://sid.usal.es/idocs/F8/FDO25611/GuiaTDAH\\_Profesores\\_modificada.pdf](https://sid.usal.es/idocs/F8/FDO25611/GuiaTDAH_Profesores_modificada.pdf)

Lestón, T. V. (2019). Dificultades en atención y memoria en alumnado de Educación Primaria con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad. *Revista de psicología y educación*, 14(2), 136-143. <http://www.revistadepsicologiayeducacion.es/pdf/178.pdf>

Mena Pujol, B., Nicolau Palou, R., Salat Foix, L., Tort Almeida, P. y Romero Roca, B. (2006). *Guía práctica para educadores: El alumno con TDAH: Trastorno por Déficit de Atención con o sin Hiperactividad* (2ª ed.). Mayo.

Pardos, A., Fernández, A. y Fernández-Mayoralas, D. M. (2009). Habilidades sociales en el trastorno por déficit de atención/hiperactividad. *Revista de neurología*, 48(Nº Extra 2), 107-111. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4232564>

Penas Padilla, M. Z. (2019). *TDAH: historia, concepto, evaluación, diagnóstico, sobrediagnóstico y tratamientos* [Trabajo de fin de grado, Universidad de la Laguna]. Repositorio Institucional – RIULL. <http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/14619>

Ramos-Galarza, C. y Pérez-Salas, C. (2017). Control inhibitorio y monitorización en población infantil con TDAH. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 35(1), 117-130. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=79949625009>

Ruiz, M. y Saucedo, J. (2012). *Trastorno por déficit de atención a lo largo de la vida*. Editorial FT.

