



# Recrea

COMPILACIÓN DE ESTRATEGIAS  
EDUCATIVAS







# Recrea

COMPILACIÓN DE ESTRATEGIAS  
EDUCATIVAS



CASA GALLINA  
CULTURA • COMUNIDAD • MEDIO AMBIENTE











## Recrea: Compilación de estrategias educativas

### Edición

Casa Gallina

### Coordinación editorial

Mariana Malinalli Camarena

Josefa Ortega

Cecilia Pompa Alcalá

### Textos

Mariana Malinalli Camarena y Cecilia Pompa Alcalá

Testimonios recuperados donde se refiere cada autor

### Corrección de estilo

Andrea Cuevas

### Transcripción de testimonios

Jimena Luna Díaz

### Ilustraciones

Del juego de mesa *Recreo la Ciudad* por Jimena Estíbaliz

### Fotografías

**Juego de mesa:** Luis Gómez

**Tenexcalcingo, Guerrero:** Obdulía Ruiz

**Tlapa de Comonfort, Guerrero:** Leonila Monrán  
y Nancy Cantú

**Juchitán, Oaxaca:** Itzel Cortés y Luis Carrasco

**Hopelchén, Campeche:** Silvia Mercedes Salazar, Rafael Mis  
Pech, Verónica Hernández, Carlos Limber Pacheco, Sergio  
Miller Euán y Carlos Alberto Pech

**Santa María la Ribera, Ciudad de México:** Luis Gómez,  
Ari Monroy, Lorena López y Mariana Malinalli Camarena

**Milpa Alta, Ciudad de México:** Rebeca Abad Alcántara,  
Vianey Ailín Valdez, Constantina Sánchez  
y Mariana Malinalli Camarena

**Zihuateutla, Puebla:** Gaspar Luna y  
Mariana Malinalli Camarena

### Diseño editorial

Ulrich Santa María Bouquet

## CASA GALLINA

CULTURA • COMUNIDAD • MEDIO AMBIENTE

**Casa Gallina** es un proyecto cultural transdisciplinario cuyo programa se enfoca en aprendizajes y acciones sobre cultura, comunidad y medio ambiente, ubicado en Santa María la Ribera, un barrio de la Ciudad de México.

**Casa Gallina** busca facilitar sinergias al interior de las comunidades locales y construir redes con proyectos afines en otros territorios.

### Mesa directiva

#### Presidente

Aimée Labarrère de Servitje

#### Miembros

Lisl Schoepflin

Miguel Iwadare

Luis Vargas Santiago

Mark E. Oemcke

Josefa Ortega

#### Miembros honorarios

Hans Schoepflin

Oswaldo Sánchez

#### Equipo

Josefa Ortega

Susana Pineda

Mariana Malinalli Camarena

David Hernández

Rodrigo Simancas

Mariano Arribas

Gabriela Cruz

Luis Gómez

Edwin Llerena

Leticia Rocha

### Primera edición: 2023

Esta publicación es un proyecto de **Casa Gallina**

D.R. © De los textos

D.R. © De las ilustraciones

ISBN: En trámite

Este material se realizó gracias al apoyo de donadores que aportaron a una campaña de fondeo colectivo a través de Donadora.

### CASA GALLINA

Sabino 190, Santa María la Ribera

Alcaldía Cuauhtémoc,

Ciudad de México. 06400

info@casagallina.org.mx

<https://casagallina.org.mx/>







## Índice

Presentación	8
Recrea: construir aprendizaje desde un juego de mesa	10
Llegada y distribución de la maleta pedagógica	16
Educación ambiental: ¿Cómo se aborda en el salón de clases?	22
Creando otros juegos: apropiación de <i>Recreo la ciudad</i>	26
Jugando en diversos territorios	34
• Mapa de regiones participantes	38
• Santa María la Ribera • Ciudad de México	40
• Milpa Alta • Ciudad de México	46
• Hopelchén • Campeche	50
• Juchitán de Zaragoza • Oaxaca	60
• Tenexcalcingo • Guerrero	66
• Tlapa de Comonfort • Guerrero	68
• Zihuateutla • Puebla	70
Procesos de recreación del juego	72







¡Vamos a jugar!	84
Elementos del juego	86
Actividades diseñadas por profesores	94
• Maternal	94
• Preescolar	98
• Primaria baja	110
• Primaria alta	118
• Secundaria	134
• Enseñanza de la lengua	142
¡Construye tu juego!	150
Diálogos entre profesores: compartir desde su entorno	156
Glosario	172
Bibliografía	175
Elementos recortables	176





## Presentación

---

**Recrea. Compilación de estrategias educativas** reúne los intercambios, diálogos y experiencias generados en un proceso de trabajo en el que se convocó a un grupo de educadores (formales y no formales) en distintos territorios del país para activar y apropiarse del juego de mesa *Recreo la ciudad* producido por **Casa Gallina** en 2019.

Esta publicación surge con la intención de poner en circulación la metodología y los recursos del juego de mesa para otros educadores que puedan activarlo en un formato editorial. Contar con proyectos educativos desarrollados por profesores y profesoras permite construir un diálogo entre pares profesionales, intercambio que se construye desde el conocimiento de la labor educativa compartida.

Desde Casa Gallina nos entusiasma contar con la apropiación de estos contenidos, conceptualizados como herramientas abiertas para ser cuestionadas, adaptadas y reconfiguradas de acuerdo a los contextos de cada educador. Agradecemos a los profesores que desarrollaron y compartieron sus proyectos para hoy contar con una herramienta construida y enriquecida con sus miradas.



**Santa María la Ribera, Ciudad de México**  
Niños de la Primaria República de Cuba en Casa Gallina



## Recrea:

construir aprendizaje desde un juego de mesa

---

Esta memoria surge a partir de la apropiación que un grupo de profesoras y profesores hicieron del juego de mesa *Recreo la ciudad*, a través de las herramientas adquiridas por el Programa de capacitación en educación ambiental desarrollado por **Casa Gallina**, que surgió a partir del mismo juego. Dieciocho docentes de seis regiones de la República Mexicana desarrollaron actividades, clases o proyectos vinculados con los elementos del juego de mesa y el programa de capacitación.

*Recreo la ciudad* es un juego de mesa colaborativo, diseñado para que niñas y niños reflexionen y observen sobre la forma en la que habitan y se relacionan con su entorno desde una perspectiva de conciencia ambiental. Mediante retos y dificultades que se resuelven con el uso del cuerpo y en cooperación con otros jugadores, los participantes ganan recursos vitales –agua limpia, aire limpio y suelo fértil– de forma estratégica y colaborativa para derrotar a seis villanos –la deforestación, el coche, el cemento, la basura, el consumismo y la industrialización– y, así, llegar a un equilibrio ambiental y bienestar colectivo. Este juego es también una herramienta educativa que parte de la premisa de que niñas y niños son agentes de cambio que pueden tomar decisiones y acciones en su vida cotidiana para regenerar su entorno.



### Juego de mesa: *Recreo la ciudad*

Edición

Casa Gallina

Diseño de juego:

Javier García Silva

Conceptualización y textos

Javier García Silva

David Hernández

Ilustraciones

Jimena Estíbaliz

Coordinación

David Hernández

Formación y diseño

Karina Oropeza



Durante la etapa de diseño del juego, se realizaron algunas sesiones de pilotaje en las que se convocó a niños para participar con la primera versión dentro de las instalaciones de Casa Gallina, acompañados por parte del equipo involucrado en el diseño, quienes fungieron como observadores y propusieron una serie de ajustes sobre el cierre y duración del mismo. En una segunda etapa se replicaron estas sesiones, programadas hacia finales de 2020, posterior al periodo de confinamiento por la llegada del SARS-COV 2 a nuestro país. Lo que esta situación produjo fue un replanteamiento de algunas dinámicas físicas que durante la construcción de contenidos del juego funcionaban, pero que bajo esta “nueva normalidad”, y considerando las restricciones sugeridas por las autoridades de salud, no parecían pertinentes. La llegada del virus cambió sin duda nuestra manera de relacionarnos, incluso con los propios juegos de mesa.

Durante esa etapa, también se proyectó que el juego pudiera conectar con otros territorios que no necesariamente estuvieran en entornos urbanos. Fue entonces que se realizó la conexión con profesores de educación básica y enseñanza de lenguas originarias de otras regiones del país, para que encontraran en el juego un material didáctico y de apoyo para sus proyectos de trabajo, pensando en la maleabilidad que esta herramienta ya había demostrado tener.

Con una lista definida de los territorios del país que se involucraron para realizar este proceso de capacitación y acompañamiento, Mónica Alba, de la consultora ambiental Alya Natura, desarrolló un programa de capacitación en educación ambiental dirigido a docentes, facilitadores y educadores que trabajan con grupos de niñas y niños en contextos escolarizados o no escolarizados. Su aplicación está dividida en cinco módulos que son complementarios entre sí, pero no necesariamente se deben impartir de forma secuencial.

El programa vincula el uso del juego en asignaturas como ciencias ambientales, educación cívica y ética, y geografía, entrelazando los contenidos de las sesiones de juego con los componentes curriculares y aprendizajes esperados del Programa Nacional de Estudios de Educación Básica de la Secretaría de Educación Pública (SEP); puede aprovecharse tanto en contextos rurales como urbanos. Por su naturaleza lúdica y de trabajo en equipo, también es atractivo para niñas y niños en espacios destinados exclusivamente al juego, como el recreo.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Mónica Alba Murillo, Programa de capacitación en educación ambiental para docentes *Recreo la ciudad*. (2021). Ciudad de México: Casa Gallina.



Arriba  
**Ocomantla, Zihuateutla, Puebla**  
Primaria Bilingüe Licenciado Benito Juárez

Abajo  
**Santa María la Ribera, Ciudad de México**  
Alumnos de la Primaria República de Cuba  
en Casa Gallina



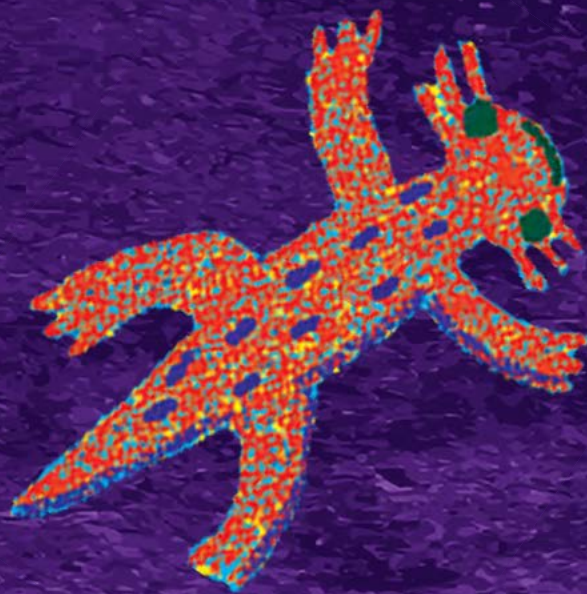


**Playa San Vicente, Juchitán, Oaxaca**  
Escuela Primaria Cristóbal Colón

Los temas y contenidos abordados en cada módulo se han basado tanto en los conceptos que contiene el juego *Recreo la ciudad*, como en las dinámicas y estrategias que surgen al jugarlo. Se compone de 20 sesiones, distribuidas en los cinco módulos mencionados, donde cada uno de ellos contiene apartados de diagnóstico y autoevaluación a modo de que el lector / participante pueda encontrar una serie de reflexiones puntuales sobre el eje de trabajo dentro de la sesión.











Llegada y distribución  
de la maleta pedagógica



A través de la vinculación con ENLACE, Comunicación y capacitación A.C. en Guerrero y Campeche, Calpulli Tecalco A.C. en Milpa Alta, y Diidxazá Xtinu en Oaxaca, así como el vínculo con otros planteles educativos de diferentes regiones del país, en septiembre de 2021 fue posible enviar 64 maletas pedagógicas para profesores y educadores de 54 centros educativos, teniendo un alcance inicial de 3,295 estudiantes. Posteriormente, en abril de 2022, a través de la alianza con Koliijke ADVC, se enviaron 13 maletas pedagógicas a telesecundarias de Zihuateutla, Puebla, teniendo un alcance de 502 alumnos. Las maletas pedagógicas contenían las siguientes herramientas para poder implementar el programa de capacitación: un juego de mesa *Recreo la ciudad*, un programa educativo impreso y seis cápsulas de video de acompañamiento didáctico.

Estos materiales didácticos se distribuyeron de la siguiente manera:




Número de maletas pedagógicas	Lugar
10	Santa María la Ribera, Ciudad de México
5	Milpa Alta, Ciudad de México
23	Hopelchén, Campeche
12	Juchitán de Zaragoza, Oaxaca
13	Tlapa de Comonfort, Guerrero
1	Tenexcalcingo, Guerrero
13	Zihuateutla, Puebla

“Desde el momento en el que abro el juego me parece muy interesante porque es lo que les hace falta a los alumnos en la escuela: cómo concientizarlos, cómo irlos introduciendo hacia la importancia de cuidar el medio ambiente. Que los niños aprendan a convivir y respetar la naturaleza. Yo quisiera aprender mucho para poder inculcar este aprendizaje a mis alumnos”.

---

**Alberta Ramírez Arias**

Profesora de primaria en Tlapa de Comonfort, Guerrero.

“En la escuela en donde estoy se donó un terreno de dos hectáreas y teníamos un proyecto para ir a sembrar rábanos con los niños, pero no se le dio seguimiento por la pandemia. Para los alumnos es un juego llamativo, se sorprenden. Ellos van a tratar de ponerle ideas diferentes, no les vamos a explicar, yo les entrego el material y ellos van a tratar de resolverlo a su manera. Es transversal y se comparte con otras asignaturas”.

---

**Rafael Valentín Mis Pech**

Profesor de primaria en Hopelchén, Campeche.



Posterior a la distribución, se dio inicio al programa de seguimiento con cada región. De septiembre de 2021 a mayo de 2022, se llevaron a cabo siete sesiones en línea de acompañamiento, coordinadas por la mediadora y educadora Cecilia Pompa, para la revisión, adecuación y evaluación de los contenidos y materiales pedagógicos del programa en Oaxaca, Guerrero, Campeche y Ciudad de México. Luego se realizó el mismo proceso con los docentes de Zihuateutla, Puebla, con la variante de que las sesiones fueron compactadas en el periodo de un mes. Durante estas sesiones las y los participantes dialogaron sobre la implementación del juego y el programa de capacitación, asimismo, un grupo de docentes desarrollaron proyectos adaptados a los grados y contextos de cada uno, los cuales forman el contenido de esta memoria.

El alcance final del programa fue de 18 docentes de las seis regiones, quienes pudieron concluir el programa de capacitación y crear sus proyectos. Un aspecto importante fue que esta primera implementación del programa se realizó en contexto con la pandemia, por lo que las y los docentes se encontraban en adaptación constante y con una carga de trabajo inusual. El contacto era irregular con sus grupos de trabajo y existía una incertidumbre sobre la modalidad presencial o virtual de su metodología escolarizada, lo que provocaba que las posibilidades de implementación del propio juego, así como de las activaciones propuestas por los profesores, estuvieran sujetas a constantes cambios.

Durante todo este proceso, Casa Gallina permaneció en contacto con los 77 profesores a los que se les hizo llegar la maleta pedagógica, generando un acompañamiento en la implementación del programa, al tiempo que se producían posibilidades de desarrollo e implementación de materiales para cada territorio tomando en cuenta que el seguimiento se puede retomar en un futuro.

“Nunca dejo de impresionarme por lo que transmite este material a nuestros pequeños. Lo que les entusiasma es la transversalidad de los temas que leen para mejorar cuestiones del medio ambiente, también lo que hace el trueque, lo que es el agua, el viento. Lo que les divierte a los niños es la manipulación de los materiales y es lo que veo muy atractivo por las figuras que traen, son muy aptos para su edad. Ellos están ganando confianza sobre la práctica de la lectura y escritura”.

—

**David Wicab Huchin**

Profesor de primaria en Hopelchén, Campeche.



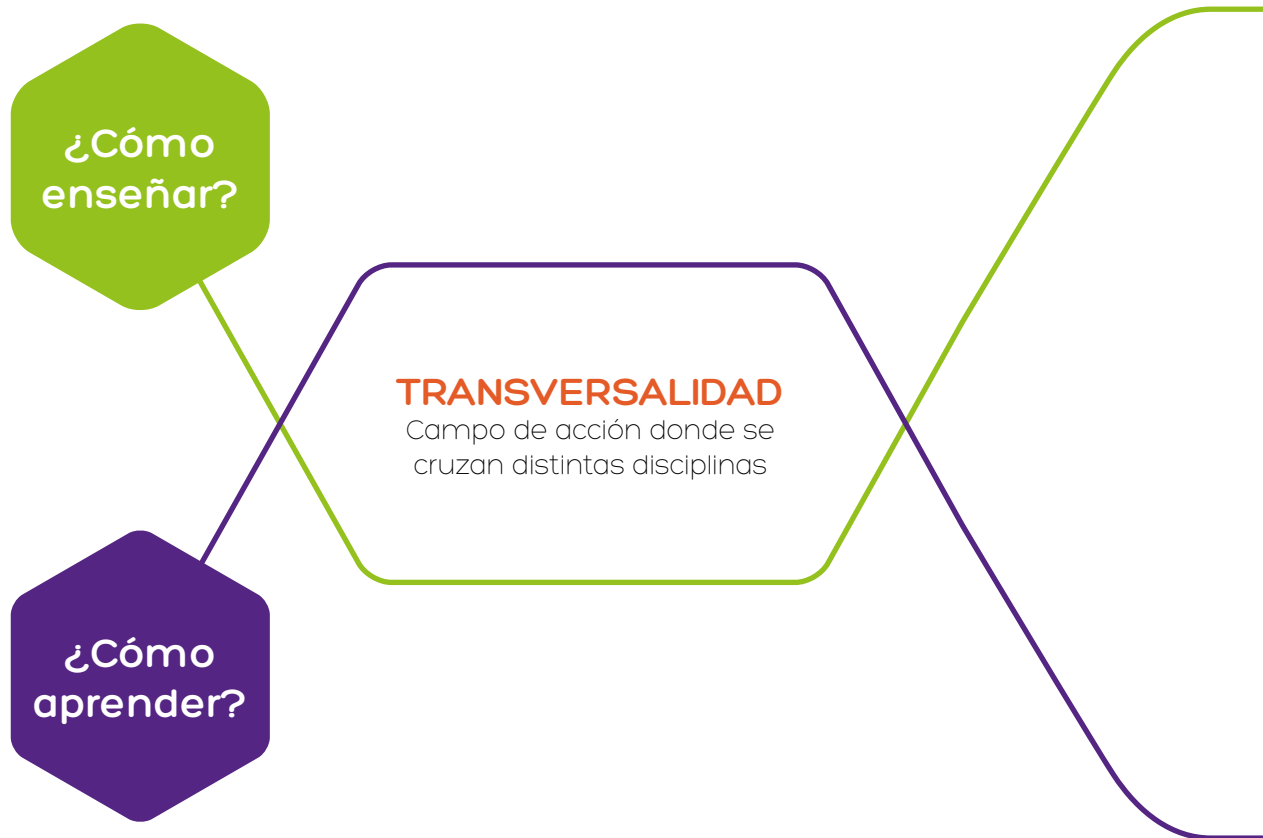
Milpa Alta, Ciudad de México  
Calpulli Tecalco

## Educación ambiental:

¿cómo se aborda en el salón de clases?

—

Este mapa es una representación gráfica de las conversaciones que las y los profesores tuvieron en torno al uso del juego como herramienta educativa; se cuestionaron sobre las metodologías que utilizan para introducir y compartir conocimiento, repensando, a su vez, la manera en la que ellos mismos aprenden.







# APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

## ¿Cómo es mi metodología de enseñanza?

“Cada uno tiene su forma de enseñar, son los niños los que nos enseñan más. Para mí, el punto de partida es el cuento: en la narración es importante la circunstancia, si es ajena a la realidad del niño no es atractivo, tiene que ser algo que acontezca en su comunidad”.

—  
**Francisco Abarca**

Director de escuela primaria en Juchitán de Zaragoza, Oaxaca.

## ¿Cómo es mi propio proceso de aprendizaje?

“Mi metodología es iniciar con desaprender lo que creo que tengo ya dominado, aceptando nuevas cosas.

Utilizo como herramientas el dibujo y la observación y, a partir de ese acercamiento, busco fuentes de información”.

—  
**Itzel Cortés**

Profesora de primaria en Playa San Vicente, Oaxaca.

# PENSAMIENTO SISTÉMICO

## ¿Qué herramientas utilizo para integrar un nuevo conocimiento?

“El diálogo es una de las herramientas más importantes, permite compartir conocimientos tanto en adultos y niños. Si uno dialoga, transfiere los conocimientos a través del lenguaje llano y sincero. Otra cosa importante es que se realice en la lengua que dominan”.

### **Vicente Marcial**

Profesor de enseñanza del zapoteco del Istmo en Juchitán de Zaragoza, Oaxaca.

## ¿Cómo aprenden los alumnos?

“Para compartir con los niños tratamos de construir con ellos a partir de su contexto, rescatar sus necesidades, su centro de interés, rescatar su lengua para implementar estrategias que sean interactivas y que involucren su entorno social, así como rescatar sus saberes comunitarios”.

### **Luis Carrasco**

Profesor de primaria en Juchitán de Zaragoza, Oaxaca.

## ¿Cómo identifico que eso que aprendo puedo compartirlo?

“Como docentes, estamos acostumbrados a enseñar como nosotros aprendimos. En el caso de los alumnos, primero sería activar la participación individual y después en comunidad”.

### **Dora Reyes**

Maestra de preparatoria en Santa María la Ribera, Ciudad de México.









Milpa Alta, Ciudad de México  
Calpulli Tecalco

**Creando otros juegos:**  
apropiaciones del juego de mesa *Recreo la ciudad*

Desde su planeación y conceptualización, el juego de mesa *Recreo la ciudad* fue desarrollado sobre problemáticas ambientales sucedidas en entornos urbanos, ejemplificando la mayoría de sus dinámicas en situaciones con referentes directos de la Ciudad de México. Esta configuración de contenidos tuvo como objetivo principal que el material pudiera tener una resonancia en las infancias que se involucrarían en la activación del juego, haciendo de este un material que hablara desde su entorno y que, con ello, pudiera generar relaciones entre los conceptos de educación ambiental y las dinámicas que en él se plantean. Recurriendo a la metodología que propone la pedagogía del aprendizaje significativo, desarrollada por David Ausubel, el verdadero conocimiento se dará cuando los nuevos contenidos que se aprendan tengan una conexión con los conocimientos previos, reconstruyendo con ambas informaciones una nueva idea sobre lo que se aprende.

En una primera etapa de activación, estos referentes producían el eco necesario para que los niños y el resto de los jugadores encontraran referencias de lo que se vive dentro de la ciudad.

Los primeros acercamientos de los profesores también estuvieron limitados por periodos de intermitencia entre clases presenciales y virtuales, debido a las disposiciones oficiales por parte de las autoridades de salud de todo el país. Muchos de ellos tuvieron que adecuar dinámicas con sus grupos de trabajo a modelos híbridos o completamente virtuales. Durante la llegada de la maleta pedagógica, varios profesores pudieron tener sesiones cortas de juego con grupos reducidos de alumnos, otros tuvieron que implementar y conocer el juego en un entorno familiar. Este primer acercamiento les permitió observar algunas mecánicas y situaciones que plantea el juego con referencias específicas de una región urbana.

En las primeras sesiones del programa de capacitación se planteó pensar en una serie de paralelismos y analogías desde cada uno de los contextos territoriales de los participantes, con el fin de que, una vez que se pudiera desarrollar el juego en su modalidad completa con los grupos de trabajo, los contenidos no se convirtieran en limitantes que complicaran la dinámica. También se analizaron casos donde se podían tener sesiones previas para preparar a los jugadores, de tal forma que si el juego tenía una referencia ajena a su contexto, estarían listos para encontrar y cuestionar algunas situaciones que les fueran similares dentro de su propio entorno.

El juego empezó a tomar otros caminos, no solo se consideraron adaptaciones según el entorno territorial, sino también el sentido significativo según las edades de los grupos de trabajo, tomando en cuenta sus capacidades como grupo,



“Para mí, los temas relacionados con ecosistemas siempre son complicados de presentar en el sentido de que, como vivimos en una ciudad, los problemas siempre vienen planteados en ecosistemas de sectores rurales [...]. No podemos ver ahora cómo nos puede impactar la ausencia de una especie, pero estamos conectados. A mí me cuesta trabajo porque, cuando era niña, me hablaban de la playa y yo nunca había ido, nos decían “imagínate el mar”, pero no puedo imaginar algo que nunca he visto. Desde mi enseñanza me costó mucho porque me querían mandar a un espacio que yo no conocía...”

---

**Alicia Hernández Vargas**

Profesora de secundaria en Santa María la Ribera,  
Ciudad de México.

“Vemos que el juego está pensado para un contexto urbano. Cuando nuestra compañera expone el lugar donde trabaja, me acuerdo cuando me inicié en mi primera comunidad aquí en Oaxaca: hace 21 años me enviaron a una comunidad donde tenía que entrar caminando, a tres horas de la cabecera al municipio, cruzar un río, tres arroyos y subir. En la Ciudad de México es un caos vivir ahí, pero si vamos a la comunidad donde está Silvia, es un lugar arraigado con valores de su propia cultura. Sin embargo, el daño del ambiente puede impactar también en una comunidad rural y en todos lados”.

---

**Luis Fernando Carrasco López**

Profesor de primaria en Juchitán, Oaxaca.



**Santa María la Ribera, Ciudad de México**

Alumnos de la Primaria República de Cuba en Casa Gallina

escuela e individuos activos. Así, se inició una etapa de reconfiguración del juego: cada uno de los profesores tenía un material moldeable a sus necesidades, que le permitía introducir conceptos y problemáticas ambientales atravesadas por sus propios intereses y reflexiones para compartirlo con sus alumnos.

A lo largo de las sesiones de acompañamiento y capacitación, la discusión central fue revisar estrategias para la introducción de temas relacionados con la educación ambiental. Cuando los profesores conectaron los objetivos a los contenidos del juego, encontraron una herramienta transdisciplinaria con la cual podían hacer entrecruces con otras materias y temas que exige la currícula escolar.

La ecología es una rama de las ciencias que, al ser estudiada, también es atravesada por otros campos de estudio, como la sociología, la historia y, por supuesto, la biología. Entender la complejidad de la educación ambiental es también reconocer que no puede ser aprendida como un hecho aislado, recurriendo al pensamiento sistémico como un marco de relación con el juego.

*Recreo la ciudad* lleva en su nombre una restricción que los profesores lograron convertir en una posibilidad. Cada uno pudo rediseñar el juego para compartirlo con sus alumnos, y juntos modelar una oportunidad para mejorar su entorno.

“A los niños de preescolar les llamó la atención, sobre todo porque es algo nuevo y lo manejamos como una sorpresa en la que se les iba a permitir involucrarse. Desde que sacamos los materiales y se les fue presentando, iban haciendo la relación con cosas que hay en su entorno: los edificios, la imagen en la caja, todo lo iban relacionando. Cuando vimos la mariposa, varios niños lo relacionaron con los insectos que han visto en el parque cerca de su casa y mencionaban qué es lo que más les gustaba de ellos. Esto nos permitió saber lo que reconocen dentro de su entorno y las problemática que ven en su colonia”.

---

**Cinthia Ximena Rivera García**

Profesora de preescolar en Santa María la Ribera, Ciudad de México.

“Estoy aquí para poder aprender un poquito más y poner en práctica con mis alumnos lo que es el juego como recurso didáctico, como una estrategia, como una metodología, para poder acercarnos al medio ambiente; nos hemos alejado consciente o inconscientemente y lo hemos dañado mucho. Quiero aprender y recuperar las experiencias de mis compañeros y a través del juego crear esa conciencia de respeto al medio ambiente”.

---

**Armando Carrasco López**

Profesor de primaria en Juchitán, Oaxaca.





**Playa San Vicente, Juchitán, Oaxaca**  
Escuela Primaria Cristóbal Colón



**Ocomantla, Zihuateutla, Puebla**  
Centro Comunitario Productivo de Ocomantla









Jugando en diversos territorios





Arriba  
**Santa María la Ribera, Ciudad de México**  
Primaria Ezequiel Chávez

Abajo  
**Ocomantla, Zihuateulta, Puebla**  
Primaria Bilingüe Licenciado Benito Juárez

“Nosotros que vivimos en las comunidades tenemos la creencia de que vivimos mitad hombre mitad animal, nos lo han transmitido de generación en generación. Me imagino que los personajes del juego son parecidos a los de nuestra región”.

---

**Rafael Valentín Mis Pech**

Profesor de primaria en Hopelchén, Campeche.

“A pesar de que pertenecemos a la misma colonia, las características de las comunidades dentro de cada una de las escuelas son bastante diversas. La posibilidad que cada una tenemos para conocer más de su cultura, hábitos, o las formas de esta inmensidad que tiene que ver con la educación ambiental, va más allá de una capacitación docente muy fiel que pueda transmitir a los demás profes.”

---

**Edith Olivera Peláez**

Supervisora de nivel preescolar en Santa María la Ribera.

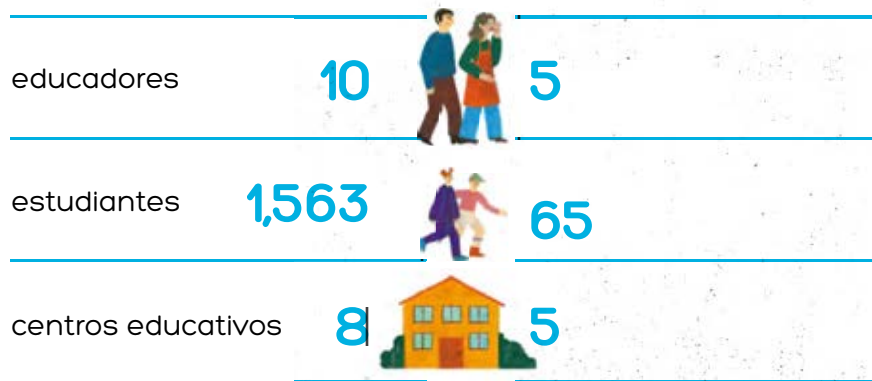


Durante el desarrollo del programa de capacitación fue fundamental conocer los territorios de los centros educativos donde fue implementado *Recreo la ciudad*, sus contextos naturales, sociales y culturales. A lo largo de las sesiones se generaron diferentes espacios de diálogo donde los docentes compartieron dichas características. A partir de las voces y la visión de los educadores, se realizaron las descripciones de cada localidad, comunidad o municipio, así como de sus centros educativos.

### Ciudad de México

**Santa María la Ribera**

**Milpa Alta**

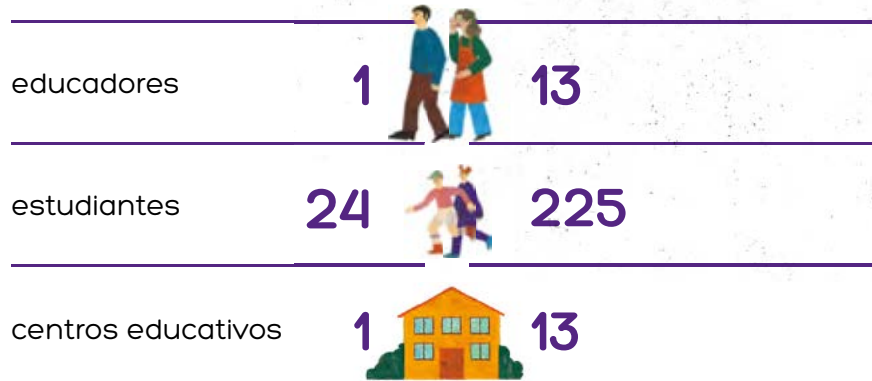


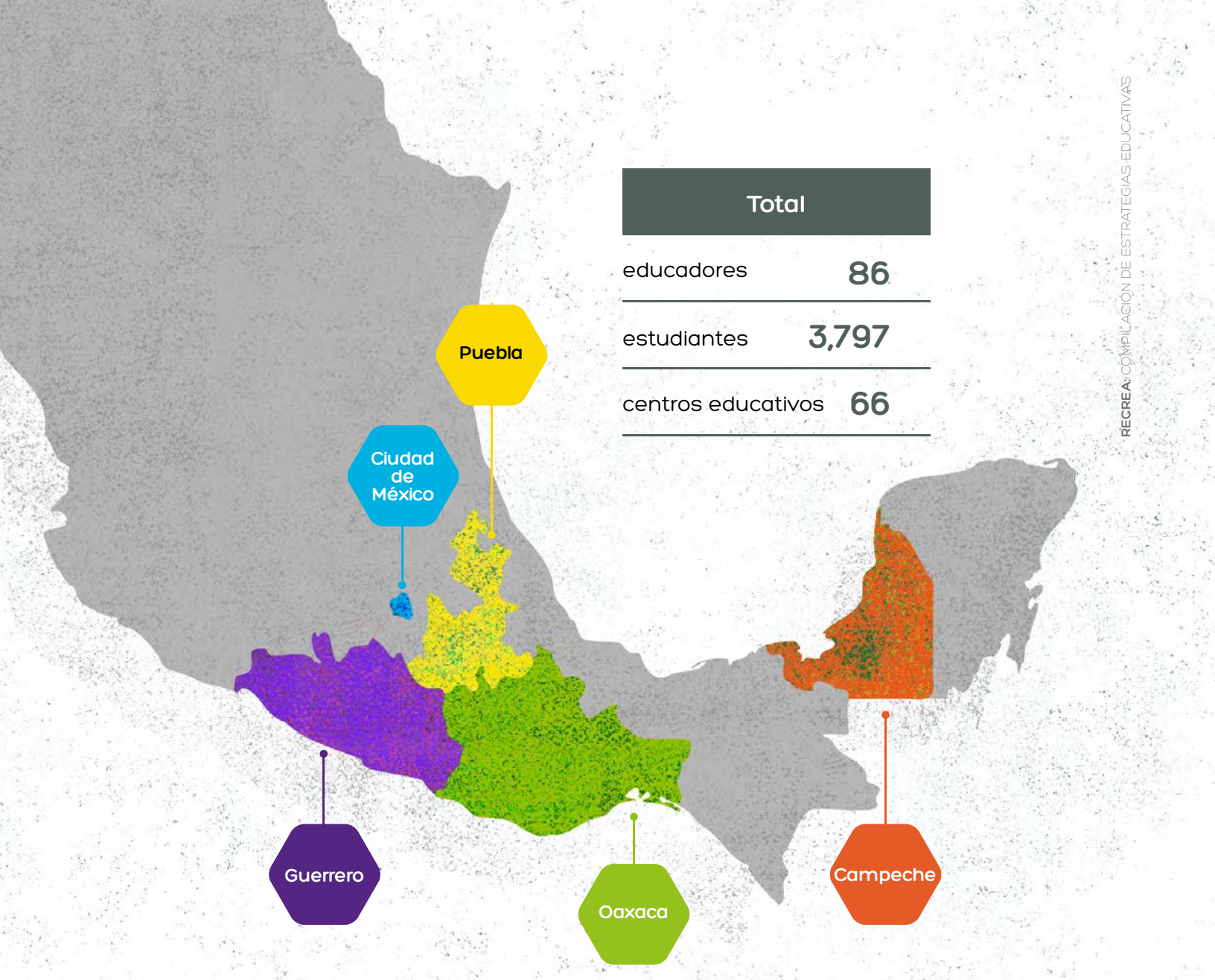
### Guerrero

**Tenexcalcingo**

**Tiapa de Comonfort**

en alianza con Enlace AC.





Total	
educadores	<b>86</b>
estudiantes	<b>3,797</b>
centros educativos	<b>66</b>

### Puebla

**Zihuateutla**  
en alianza con Kojijke

educadores **22**

estudiantes **502**

centros educativos **12**

### Oaxaca

**Juchitán de Zaragoza**  
en alianza con Diidxazá Xtinu

educadores **12**

estudiantes **1,069**

centros educativos **9**

### Campeche

**Hopelchén**  
en alianza con Enlace AC.

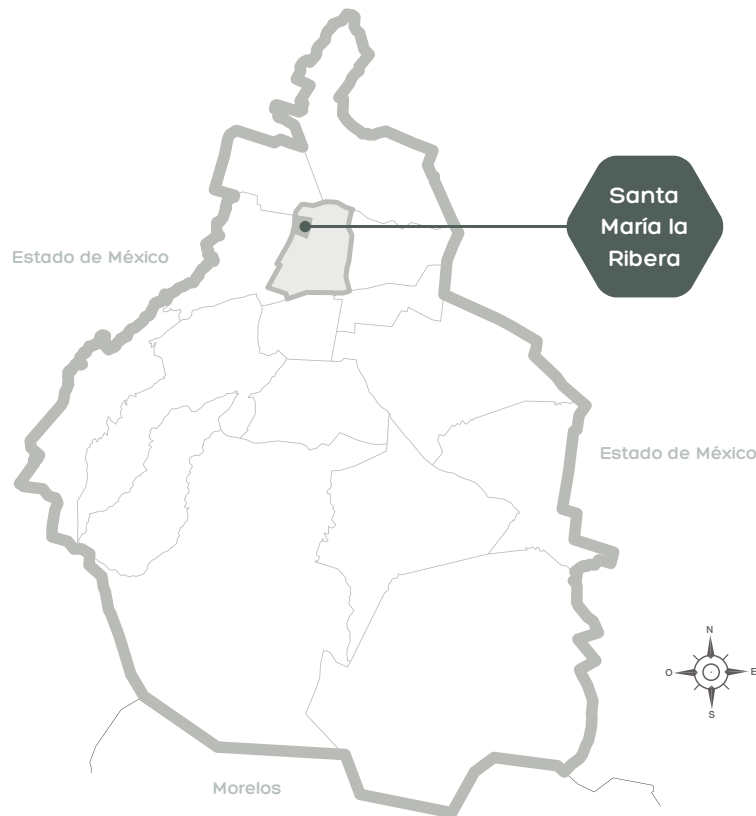
educadores **23**

estudiantes **349**

centros educativos **18**

## Santa María la Ribera, Ciudad de México

Es una colonia de la Ciudad de México, sede de **Casa Gallina**, en la que se llevan a cabo la mayoría de sus programas dirigidos a personas que viven, estudian o trabajan en la zona. Este territorio cuenta con diversos centros educativos con los que **Casa Gallina** ha establecido un vínculo constante desde 2015.



### Ubicación geográfica

Es un barrio ubicado en la zona centro de la Ciudad de México, en la alcaldía Cuauhtémoc. Se distingue por ser una zona urbana rodeada de diferentes avenidas importantes, como la calzada San Cosme, avenida Insurgentes, Circuito Interior y avenida Flores Magón.



## Entorno natural

Aunque es un espacio urbano, cuenta con variedad de árboles, como jacarandas, colorines, laureles, higueras, entre otros. Además, se pueden encontrar insectos, aves y mamíferos, como perros, gatos, ardillas, zanates, colibríes, pinzón mexicano, palomas, entre otros.

## Patrimonio

En el centro de la colonia hay una alameda con áreas verdes y el Kiosco Morisco, considerado un espacio emblemático para las y los vecinos por ser un lugar importante de reunión y recreación, además del valor estético e histórico que le atribuyen los habitantes del barrio.

Escuela	Nivel Educativo
<b>CAI 30 Ovidio Decroly</b>	Guardería y preescolar
<b>Jardín de Niños Elena Zapata</b>	Preescolar
<b>Primaria República de Cuba</b>	Primaria
<b>Secundaria No. 4 “Moisés Sáenz”</b>	Secundaria

## Escuelas

---

### CAI 30 Ovidio Decroly

#### **Nivel educativo: Guardería y preescolar**

La escuela se encuentra casi en la esquina de la avenida México Tacuba, justo atrás de la estación del Metro San Cosme. En la entrada hay un estacionamiento con árboles y jardineras, cuenta con un patio, cuatro salas de educación inicial y cinco de preescolar, una sala de cantos y juegos con piano, un gimnasio con material (colchonetas, rodillos, cuñas), baños para uso del personal, y un área de juego para niños, con columpios, resbaladilla, un chapoteadero y un arenero. La escuela tiene áreas verdes con árboles y parcelas con flores, como girasoles, cosmos, nochebuena, hierbabuena; cuando crece mucho el pasto se encuentran caracoles, muchos pajaritos y mariposas. El servicio es exclusivo para hijos de trabajadores de la SEP, en un horario de 8:00 a 20:00 h. Se brinda desayuno, colación, comida y cena.

El nivel educativo es educación inicial lactantes, maternal y educación preescolar. La sala con mayor población actualmente es la destinada a maternal con 20 niños en total. Las instalaciones son adecuadas y seguras. En cada sala hay una maestra responsable de grupo (educadora o puericultista) y, dependiendo del nivel, se asignan de dos a tres asistentes educativas.

---

### Jardín de Niños Elena Zapata

#### **Nivel educativo: Preescolar**

Recibe a niños en edad preescolar, de 3 a 6 años de edad. Cuenta con una matrícula de 120 alumnos atendidos en las instalaciones de una casa adaptada como escuela en la colonia Santa María la Ribera. Cuenta con seis aulas, patio, salón de cantos y juegos, área de psicomotricidad, biblioteca y ludoteca.



---

## Escuela Secundaria No. 4 "Moisés Sáenz"

### **Nivel educativo: Secundaria**

La escuela cuenta con grandes extensiones de áreas verdes, lo que resulta en un microclima templado; las especies vegetales, en su mayoría inducidas, son: rosales, fresnos, bambú, jacarandas, nopal y maguey. Entre la fauna destacan las ardillas, caracoles, aves diversas como mirlos, zanates, colibríes, palomas, insectos como hormigas, escarabajos, mosquitos, mariquitas, cara de niño y arañas. En época de lluvias proliferan plagas como el chayotillo. La escuela pertenece al nivel educativo de secundaria, con aproximadamente 1000 alumnos en toda la escuela, de los cuales se trabajó con una muestra de 32 alumnos. Cuenta con todas las instalaciones necesarias, como drenaje, luz, agua potable, con servicio de internet en algunas zonas.

---

## Primaria República de Cuba

### **Nivel educativo: Primaria**

Se encuentra en una zona urbana muy cerca del centro de la Ciudad de México. Es una escuela primaria antigua con una comunidad grande, que ha asistido a ella por generaciones. Cuenta con más de 200 estudiantes con edades entre los 5 y 12 años. La comunidad en general es de clase media baja y la escolaridad media de los padres de familia es secundaria/preparatoria.



**Alameda de Santa María la Ribera, Ciudad de México**  
Niños de la Primaria República de Cuba

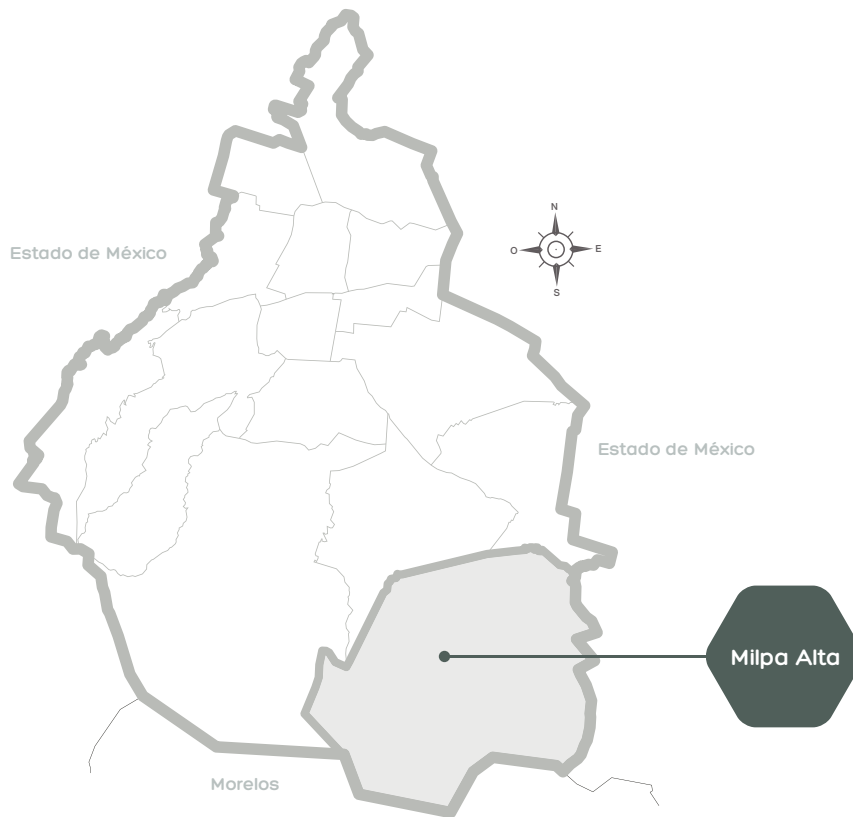




**Santa María la Ribera, Ciudad de México**  
Primaria Ezequiel Chávez  
Maestra Rosa Isela Villarreal

## Milpa Alta, Ciudad de México

Municipio / alcaldía ubicada al sur de la Ciudad de México, compuesta por varios pueblos originarios. Es una región que aún no ha sido urbanizada en su totalidad, por lo que se consideró como un territorio importante para implementar el programa. Además, **Casa Gallina** ha establecido un vínculo con diversos agentes de este territorio desde 2018.



### Demografía

Es una demarcación territorial compuesta de diversos pueblos originarios al sur de la Ciudad de México.



## Entorno y biodiversidad

Se distingue por ser una región semiurbana con un clima templado, donde la presencia de actividades agrícolas es fuerte, con cultivos de nopal y maíz principalmente. Se caracteriza por su zona montañosa, donde habitan diferentes especies endémicas, como el conejo teporingo, cacomixtle, colibrí, gorrión serrano, ardilla, entre otras especies.

## Aspectos culturales

Los habitantes se identifican como custodios y conservadores de la cultura náhuatl. Se realizan ferias culturales que atraen turismo de diferentes regiones, como la Feria Nacional del Mole Atocpan y la Feria Internacional del Folclor.

## Centro educativo

### Casa de Cultura Atocpan

#### **Especialidad: Enseñanza de la lengua náhuatl**

La Casa de Cultura Atocpan es un centro cultural con nivel multigrado, donde estudian alrededor de 400 alumnos por año. En esta región aún se habla la lengua materna, el náhuatl, por lo que es una de las clases que se da en diferentes niveles. Las instalaciones son de concreto, cuenta con jardines amplios, 14 aulas, dos auditorios al aire libre, dos cocinas, oficinas y estacionamiento.



**Milpa Alta, Ciudad de México**

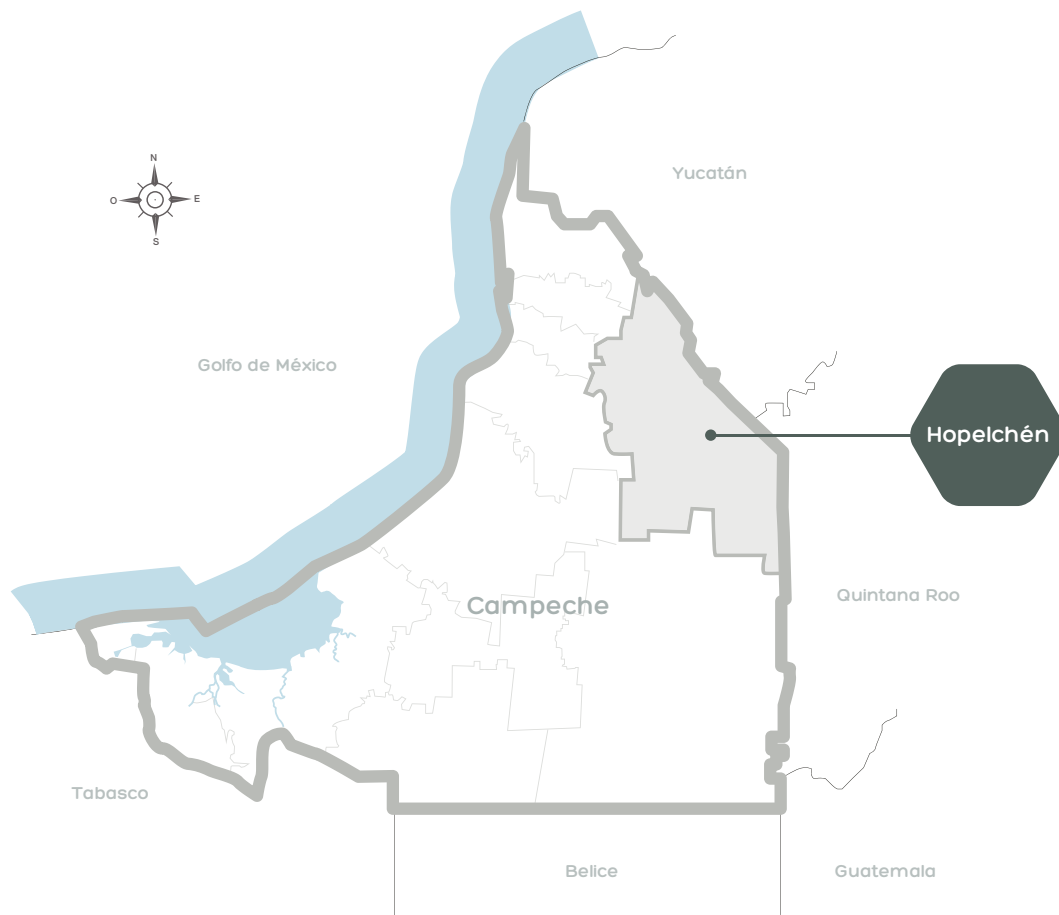




**Milpa Alta, Ciudad de México**  
Casa de Cultura Atocpan

## Hopelchén, Hopelchén

Hopelchén es uno de los trece municipios de Campeche, compuesto por diversas comunidades y localidades. Limita al norte con el estado de Yucatán y al sur con el municipio de Calakmul. En el municipio se hablan dos lenguas principalmente: el maya, predominantemente, y el chol. Históricamente es importante ya que fue asiento de importantes núcleos mayas. **Casa Gallina** comenzó el vínculo con este territorio gracias a la implementación del programa de capacitación y juego de mesa *Recreo la Ciudad*.





## Ubicación geográfica

Cabecera del municipio de Hopelchén, se encuentra en frontera con el estado de Yucatán.

## Turismo y arquitectura

Es una ciudad característica por sus atractivos turísticos, entre ellos, la arquitectura con diseño colonial, iglesias católicas del siglo XVI, el Convento y Templo de San Antonio de Padua del siglo XVII, las Cuevas Xtacumbilxunaan.

## Entorno y biodiversidad

El clima de la zona es tropical, con una estación seca de diciembre a abril y clima húmedo el resto del año. La temperatura es bastante alta durante todo el año.

## Escuela

Primaria Josefa Hurtado Trujeque

**Nivel educativo: primaria**

Se encuentra cerca de la región de la montaña, con un clima cálido que es excelente para la crianza de abejas y la agricultura. Cuenta con alrededor de 300 alumnos. El idioma que se habla es español. La escuela cuenta con todas las instalaciones.

## San Juan Bautista, Hopelchén

### Ubicación geográfica

La comunidad de San Juan Bautista Sahcabchén se ubica a 20 kilómetros de la cabecera municipal de Hopelchén, en el estado de Campeche. El acceso a la comunidad es difícil ya que únicamente se puede entrar pagando “flete” o en moto. Hay dos caminos, uno rumbo a Mérida y otro rumbo a Campeche.

### Entorno y biodiversidad

Predomina el ecosistema de selva baja, con un clima cálido y húmedo. Por su ubicación, llegan a haber inundaciones en temporada de lluvias. Las condiciones para la agricultura son buenas, así como para la crianza de abejas. La fauna es variada, se pueden encontrar animales como venados, puercos de monte, conejos, tortugas, armadillos, ardillas, tejones, tepezcuintles, pavos de monte, variedad de serpientes, aves como el cardenal, azulejos, siete colores, torcazas, águilas, gavilanes, búhos, zanate, colibríes, entre otros. Se acostumbra criar animales en los patios de las casas.

### Servicios

Se cuenta con agua potable y energía eléctrica, aunque presentan fallas constantes. Existe una Casa de salud que da servicio sólo una vez al mes para atender a la comunidad, sin embargo, las enfermedades epidemiológicas son una constante en la región. Existe también una cocina comunitaria subsidiada por el gobierno.

### Lengua

Español, aunque aún hay pobladores que hablan maya.

## Aspectos culturales

Hay un sentido comunitario fuerte, así como diferentes tradiciones y costumbres donde la comunidad se organiza, como el carnaval, fiestas en honor al santo patrono del pueblo, la fiesta de la guadalupana, día de muertos, hannicol, entre otros. En estas fiestas se sirven platillos tradicionales como la cochinita pibil, relleno negro, panuchos y tamales.

## Actividades económicas

La mayoría de los hombres son campesinos y, en el caso de las mujeres, el 98% se dedica a labores domésticas. Según la percepción de sus habitantes, los índices de pobreza son altos y hay una gran cantidad de alcoholismo.

## Escuela

### Primaria Joaquín Solís Moguel

#### Nivel educativo: primaria

Está conformada por 42 alumnos, de los cuales 23 son hombres y 19 mujeres; todos hablan español. La organización escolar es incompleta, con tres docentes frente a grupo y uno de educación física (a nivel multigrado). Todos los docentes cuentan con licenciatura. Su infraestructura es particular ya que está dividida por una calle; cuenta con tres salones, una biblioteca, dos baños para niñas y dos para niños, y un pequeño espacio habilitado como teatro y plaza cívica. La segunda área cuenta con una sala de cómputo, dirección, baños para los maestros y una bodega.

El espacio de esparcimiento para los alumnos es relativamente escaso, no cuenta con áreas verdes.

Las aulas son de techo de lámina con una extensión de 5 por 5.80 m<sup>2</sup>, cuentan con ventiladores, lo que ocasiona que alrededor del mediodía los alumnos se sientan apáticos a causa del calor. Cuenta con mesas y sillas suficientes para cada alumno, un pintarrón, una mesa y silla para el maestro, basurero, un archivero, dos anaqueles y un pequeño espacio de lectura. La sala de cómputo cuenta con 10 computadoras con sus respectivas sillas y mesas.

El aula habilitada como biblioteca cuenta con dos libreros, una buena cantidad de libros, así como sillas y mesas suficientes para que cada grupo haga uso de ellas. En este espacio se almacenan los materiales didácticos.



## Chunyaxnic, Hopelchén

### Ubicación geográfica

La comunidad de Chunyaxnic se encuentra en el municipio de Hopelchén, a 37 km de la cabecera municipal, en Campeche.

### Entorno y biodiversidad

Se encuentra en una región adyacente a las características de la sabana, donde la flora y la fauna existen en abundancia. En esta localidad está activo el programa UMA (Unidades de Manejo para la Conservación de la Vida Silvestre) que otorga una compensación económica anual a los ejidatarios por cuidar y conservar el medio ambiente.

### Lengua

Es una comunidad maya hablante. Aún se conservan las vestimentas y la comida tradicional de la región.

### Escuela

#### Escuela Primaria Rural "21 de Marzo"

##### **Nivel educativo: primaria**

En la comunidad de Chunyaxnic hay escuelas de nivel inicial, preescolar y primaria. En esta primaria laboran tres docentes porque es de organización incompleta. Cada docente atiende dos grados y cuenta con un total de cuarenta alumnos de los cuales la mayoría entiende el maya, aunque muy pocos lo hablan. La escuela tiene tres aulas en buenas condiciones, dos baños, un domo techado y un pequeño campo con pasto natural para diversos juegos de los alumnos. La instalación eléctrica no se encuentra en óptimas condiciones para alumbrado dentro de los salones, hay dificultad para trabajar con el proyector y para conectarse a internet.



**Hopelchén, Campeche**  
Primaria Joaquín Solís Moguel

## Komchén, Hopelchén

### Ubicación geográfica

Komchén es una comunidad dentro del municipio de Hopelchén, ubicada a 16 km de la cabecera municipal, en Campeche.

### Entorno y biodiversidad

Comunidad tranquila, rodeada de vegetación y animales de corral. Con una zona de monte alto, donde se pueden visualizar animales en peligro de extinción, como el venado cola blanca, tigrillo (ocelote), pavo de monte y armadillo.

### Actividades económicas

Los habitantes de la comunidad se dedican a la agricultura, la horticultura, apicultura y artesanías.

### Aspectos culturales

Entre sus tradiciones, se festeja el día de muertos y el día de la guadalupana. La gastronomía se compone de platillos tradicionales de la región, como cochinita pibil, relleno negro, brazo de reina, tamales de joloch, entre otros.

### Lengua

Los habitantes de esta comunidad hablan la lengua maya, aunque con el paso de los años se ha perdido la práctica con las nuevas generaciones.



## Escuela

### Escuela Primaria Rural Pablo García

**Nivel educativo: primaria**

Se encuentra ubicada en el centro de la comunidad, en una zona muy tranquila rodeada de vegetación y de animales de corral. Cuenta con cuatro salones, una biblioteca, un aula de medios, dos baños, una plaza cívica, una dirección y una cooperativa. La escuela es de organización incom-

pleta (tetradocente): cuatro maestros frente a grupo, un maestro de educación física. Asisten 63 alumnos entre 6 y 12 años, la mayoría han sido becados con el programa de Benito Juárez y Pablo García. Presenta los servicios básicos de agua, luz e internet.



**San Juan Bautista, Hopelchén**  
Escuela Primaria Joaquín Solís Mogueta

## Bolonchén, Hopelchén

### Ubicación geográfica

Es una comunidad ubicada en Hopelchén, Campeche. Se encuentra a 35 km de la cabecera municipal, en la zona limítrofe entre Campeche y Yucatán.

### Entorno y biodiversidad

Asentada en un lugar con cerros, posee un clima caluroso, suelo fértil y vegetación abundante.

### Lengua

Predomina el español y la segunda lengua más hablada es el maya.

### Aspectos culturales

Durante agosto y abril, la comunidad celebra fiestas tradicionales; posee una cultura culinaria regional con platillos como la cochinita pibil, el relleno negro, salbutes y panuchos. Hay personajes emblemáticos como Manuel Crescencio García Rejón y Alcalá, creador del juicio de amparo.

### Escuela

#### Primaria Miguel Hidalgo

##### **Nivel educativo: primaria**

Escuela semiurbana con 290 alumnos. Bilingüe (maya-español). Las instalaciones cuentan con 12 salones, una dirección, baños, biblioteca, cancha con domo, aulas de educación especial y una cancha cívica.





**Hopelchén, Campeche**  
Primaria Joaquín Solís Moguel



## Juchitán de Zaragoza, Oaxaca

Municipio de Oaxaca ubicado al sureste del estado, en la región del Istmo de Tehuantepec. Es la tercera ciudad más poblada del estado y cuenta con 76 localidades. En la región hay una fuerte presencia de hablantes de la lengua zapoteca. Casa Gallina ha mantenido relación con este territorio desde 2019.





**Juchitán de Zaragoza, Oaxaca**  
Escuela Primaria Adolfo C. Gurrión

## Ciudad de Juchitán de Zaragoza, Juchitán, Oaxaca

### Geografía

La Ciudad de Juchitán de Zaragoza, conocida como Juchitán, se caracteriza por ser una región con clima cálido y con calor tropical debido a las lluvias en verano, además de tener rachas de viento en otoño e invierno. Los pobladores la identifican como una zona altamente sísmica.

### Entorno y biodiversidad

Muchas familias acostumbran sembrar árboles para dar sombra, así como tener plantas de ornato y flores en los corredores de la ciudad y en los patios de las casas. Sobre la fauna, se identifica la presencia de animales como ardillas, conejos, zanates, variedad de aves y animales domésticos.

### Lengua

El 60% de la población habla zapoteco, aunque la mayoría son adultos. Las y los niños están dejando de hablar esta lengua.

### Aspectos culturales

Existe una riqueza cultural de intensas costumbres y tradiciones, como las festividades de mayo cuando se venera al santo patrón del pueblo: San Vicente Ferrer. En esta festividad se realizan calendas, regadas de fruta y las velas, que son fiestas monumentales que duran toda la noche. Hay una gran variedad de comidas típicas con base de maíz "zapalote", como los tamales, tlayudas, moñitos y tortillas, entre otros.



## Escuela

### Primaria Adolfo C. Gurrión

#### **Nivel educativo: primaria multigrado con enseñanza del zapoteco del Istmo**

La escuela primaria Adolfo C. Gurrión tiene una matrícula de 300 alumnos, 14 docentes frente a grupo, 2 maestros de educación física, 4 personas de apoyo y administración, y un director.

Predomina la lengua zapoteca, a través de un proyecto institucional denominado *Cayunda Cuca Caside. Leo, escribo y aprendo.*

El 80% de sus instalaciones son nuevas, gracias a una reconstrucción realizada después de los daños ocasionados por el sismo de 2017. Cuenta con 14 aulas didácticas, una biblioteca escolar, un aula de medios, dos módulos sanitarios, una explanada de usos múltiples y un patio de recreo.



**Juchitán de Zaragoza, Oaxaca**  
Escuela Primaria Adolfo C. Gurrión

## Playa San Vicente, Juchitán, Oaxaca

### Ubicación geográfica

Se sitúa a 9 km del sureste de la ciudad de Juchitán de Zaragoza. Es una pequeña comunidad pesquera, asentada a orillas de la laguna superior.

### Entorno y biodiversidad

De clima húmedo y caluroso, su flora está compuesta por huizache (manglar en peligro de extinción), limones, cocos y diferentes variedades de árboles de ornato, entre ellos, flor de mayo y flor de abril. Su fauna está compuesta por peces, como el yolo, bagre, lisa, papalo, robalo, camarones, tortugas y variedades de medusas.

### Actividades económicas

Al ser una comunidad costera, la gente no vive ahí por temporadas largas, debido a que emigran en busca de trabajo. La población del lugar son personas de la ciudad de Juchitán que llegaron a asentarse hace unos 70 años aproximadamente, son los que abastecen el mercado de pescados de la ciudad de Juchitán.

### Aspectos culturales

Su comida está compuesta comúnmente por platillos con pescado, camarones, hasta tortugas y sus huevos, que son horneados, asados o fritos. Las costumbres son adoptadas de la cultura zapoteca. Actualmente la religión cristiana es profesada por la mayoría de la población. La gente adulta, así como los niños, dominan el idioma zapoteco.

## Escuela

### Primaria Cristóbal Colón

#### **Nivel educativo: primaria**

La población cuenta con nivel preescolar, primaria y telesecundaria. La escuela primaria se conforma de 34 alumnos en total, cuatro docentes (tres frente a grupos y un director). Los alumnos se resisten a hablar zapoteco en la escuela, aunque los docentes lo fomentan. Las instalaciones cuentan con dos aulas completas y una más austera construida por los padres, una bodega y cuatro baños (dos para alumnos y dos para alumnas), una plaza cívica deteriorada y una pequeña cancha de fútbol, además de contar con bardeado parcial de las instalaciones. Por efecto del clima, el espacio es algo árido, cuenta con dos árboles de huanacaxtle de 50 años aproximadamente.



Playa San Vicente, Oaxaca



## Tenexcalcingo, Guerrero

Comunidad que se encuentra en la zona de la montaña alta de Guerrero, en el municipio de Copanatoyac. Se ubica al borde de la carretera Tlapa-Marquelia y se caracteriza por tener un clima frío con poca vegetación.



### Aspectos culturales

Generalmente hay escasez de agua durante marzo, abril y mayo, por lo que en marzo la comunidad sube al cerro a pedirle agua a San Marcos, llevando flores, aguardiente y velas como ofrenda. Se realizan fiestas organizadas a través de mayordomías, donde se ofrecen alimentos, bebidas y música.

## Lengua

La lengua que se habla es el tu'un savi.

## Escuela

### Jardín de Niños Leona Vicario

**Nivel educativo: preescolar**

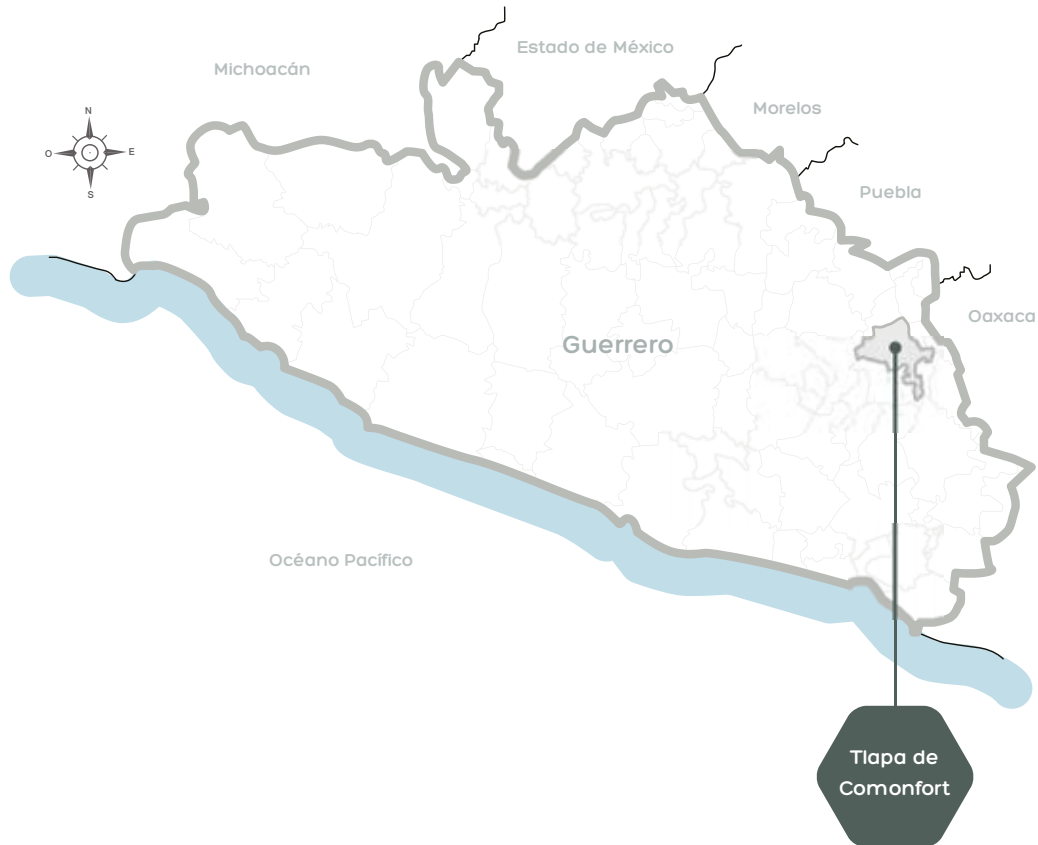
La escuela se encuentra a 45 minutos de Tlapa, ubicada abajo de la carretera Tlapa-Marquelia. El nivel educativo es preescolar indígena, la lengua que se habla es tu'un savi. El total de alumnos inscritos son 24 y la escuela cuenta con dos aulas.



**Tenexcalcingo, Guerrero**  
Jardín de Niños Leona Vicario

## Tiapa de Comonfort, Guerrero

Ciudad dentro de la región de la montaña del estado de Guerrero, la cual es la cabecera del municipio con el mismo nombre. **Casa Gallina** comenzó el vínculo con este territorio a partir del programa de capacitación *Recreo la Ciudad*.



### Entorno y biodiversidad

Según la percepción de sus habitantes, cuenta con poca vegetación, aunque aún existen regiones con bosques de pino y encino. Se pueden encontrar diversas especies animales, como el conejo, tlacuache, venado, iguana, zorrillo, coyote, tejón, zorro, culebra, zopilote, paloma, gavilán y zanate. Por afectación a su hábitat, es difícil encontrar venados e iguanas, especies que antes habitaban este poblado.



## Clima

Se encuentra en la región de montaña, caracterizada por un clima caluroso subhúmedo.

## Escuela

### Jardín de Niños Colombia

#### Nivel educativo: preescolar

Escuela nivel preescolar con una matrícula de 227 niños. Compuesta por nueve educadoras, una directora, una administrativa, dos trabajadores de intendencia, una maestra de educación física, un maestro de música y una maestra de educación especial. Tlapa y el plantel tienen un clima caluroso, con poca vegetación.



Tlapa de Comonfort, Guerrero  
Jardín de Niños Colombia

## Zihuateutla, Puebla

El municipio de Zihuateutla se localiza en la parte norte del estado de Puebla y colinda con el estado de Veracruz, por lo que la mayor parte del año el clima es caluroso. Cuenta con abundante flora y fauna. El vínculo de este territorio con Casa Gallina se dio por el enlace con la organización Kolijke en 2019, la cual tiene como objetivo conservar y restaurar la biodiversidad de los ecosistemas tropicales de la Sierra Norte de Puebla.



### Aspectos culturales

La comida está basada en el maíz: tamales, molotes, tostadas, gorditas, mole, pozole, etc. En noviembre celebran a San Andrés, santo patrón de la región, con deportes, música de banda, misas, y su baile tradicional el Xochipitzahuatl

## Escuela

### Secundaria Carmen Serdán

#### Nivel educativo: telesecundaria

Ubicada en el municipio de Zihuateutla, pertenece al nivel de secundaria en modalidad de telesecundaria. Cuenta con 49 alumnos de los cuales 27 son varones y 22 mujeres, que hablan español, aunque hay personas de origen totonaco y náhuatl. A su cargo se encuentran tres maestros capacitados. Cuenta con tres aulas de clases, sala de cómputo, biblioteca, dirección, sanitarios para hombres y mujeres, y está en condiciones óptimas para el trabajo con los alumnos.



Ocomantla, Zihuateutla, Puebla  
Escuela Telesecundaria Cuauhtémoc









Playa San Vicente, Juchitán, Oaxaca  
Escuela Primaria Cristóbal Colón

## Procesos de recreación del juego

A lo largo de las sesiones del programa de capacitación, se revisaron los ejes de trabajo sobre educación ambiental que atraviesan y sostienen las dinámicas del juego de mesa. El objetivo fue compartir estos ejes como líneas de exploración para los profesores y profesoras con sus grupos de trabajo. Posterior a la reflexión conjunta de estos conceptos, se realizó una serie de actividades propuestas dentro del programa de capacitación, sobre ejercicios colaborativos que ayudaron a los profesores y profesoras a encontrar maneras alternativas de introducir estos aprendizajes con sus alumnos y alumnas.

A partir de la discusión y activación compartida, cada uno de los profesores esbozó maneras propias de utilizar el material, y pensó en las necesidades e intereses particulares de su grupo. También se buscaron relaciones que tuvieran que ver con situaciones particulares del entorno de cada territorio, la recuperación de algunos espacios físicos que estuvieron en desuso durante el periodo de confinamiento y mejorar la relación entre los estudiantes.

Durante las últimas tres sesiones de acompañamiento con las y los profesores, se trabajó con un esquema que permitió recopilar las propuestas de adecuación del juego que surgieron durante las sesiones de trabajo. Al contar con un formato determinado, las y los profesores de los territorios involucrados ampliaron su espectro de planeación, tomando en consideración desde las edades de las y los alumnos para las cuales podría funcionar su propuesta, hasta materiales didácticos necesarios para su ejecución.

La estructura sugerida para diseñar las actividades, proyectos o propuestas de clase, permitió que existiera una homologación en la configuración de los trabajos, aun cuando existe una diversidad amplia de los contenidos.

Los objetivos de estas actividades consideraban la propuesta de un proyecto a desarrollar o la memoria de una actividad ya ejecutada que pudiera compartirse con otras y otros profesores. Además de contar con las adecuaciones del juego de mesa, durante las sesiones se priorizó la relación de actividades tanto con los marcos pedagógicos, como con los módulos del programa de capacitación que aportan el soporte curricular de la actividad.



“Una vez que juguemos el juego, encontraremos la transversalidad con otras asignaturas. Y, al momento de jugarlo, siento que debemos pensar en cómo aplicarlo y buscar temas con los que se vincule”.

---

**Estefanía Ramírez**

Profesora de primaria en Hopelchén, Campeche.

A partir de estas sesiones, se conversó con las y los profesores sobre la posibilidad de una publicación que pudiera contener todas estas actividades y una nueva configuración del juego *Recreo la ciudad*.

Como parte de los propósitos de los distintos proyectos de educación ambiental que ha diseñado y ejecutado Casa Gallina con otras regiones del país, está presente el objetivo de potenciar de manera exponencial el acompañamiento y el compartir procesos de aprendizaje. De esta manera, la organización propuso recopilar los trabajos diseñados por las y los profesores involucrados en este programa de capacitación, pensando que puedan ser implementados por las y los lectores de esta publicación: educadores, profesores y cualquier otra persona que encuentre en ellos posibilidades de aprendizaje compartido.



**San Juan Bautista Sahcabchén, Hopelchén, Campeche**  
Escuela Primaria Joaquín Solís Moguel

Como se ha mencionado, el diseño y desarrollo del juego *Recreo la ciudad* se planteó sobre el entorno urbano de la Ciudad de México, a partir de algunas de las problemáticas ambientales que le aquejan.

Con la energía y el entusiasmo de 17 profesores que se dedicaron a pensar, diseñar y pilotear los elementos y contenidos del juego que tenían resonancia con sus grupos de trabajo, contamos con una variedad de actividades, proyectos y diseños de clase que pueden ser replicados y extendidos por quienes encuentren en esta serie de propuestas una posibilidad de activación con niños, niñas y adolescentes.

El siguiente apartado contempla las poblaciones con quienes se pueden implementar las propuestas de las y los profesores, así como una breve descripción de cada actividad.

“Son cuatro valores que estamos trabajando en el caso de la responsabilidad compartida. Para ello, debe estar involucrada toda la comunidad escolar, el director, los maestros, los niños y los padres de familia; aquí la solidaridad entre los mismos niños permite que se apoyen en lo que están haciendo. Hay una partecita que ya sembramos y entre ellos cargan el agua y riegan. Para el tejido social hay que pensar qué es lo que vamos a hacer y cómo, e involucrar las opiniones de todos. En cuanto a la resiliencia, pensamos en la necesidad que tiene la escuela, y los niños están dando lo mejor de ellos”.

---

**Silvia Mercedes Salazar Dzib**

Profesora de primaria en Hopelchén, Campeche.



## Maternal

Actividad dirigida para niños y niñas de 0 hasta 3 años.

La actividad *La sombra de los titanes*, diseñada por la educadora Itzi Figueroa, consiste en compartir aprendizajes básicos sobre el entorno, a través de un teatro de sombras, para que niños y niñas comiencen a relacionarse y ubicar el ambiente.

## Preescolar

Actividades dirigidas para niños y niñas de 4 a 6 años.

*Visita a la granja*, desarrollada por las profesoras Leonila Morán, Nancy Cantú y Tomasa García, en la que a través de una visita a una granja familiar se desarrollan habilidades como la observación y el pensamiento matemático.

*Crece junto a las plantas*, actividad diseñada por la profesora Obdulia Ruiz, parte de un preescolar indígena; plantea la recuperación de áreas verdes, así como la observación del crecimiento y cuidados de especies de flora de la comunidad.

Por último, *Guardianes del ambiente* es una actividad multigrado que contempla los tres niveles de preescolar usando un elemento del juego para involucrar a los niños y niñas en el cuidado medioambiental. Fue diseñada por las profesoras Lorena López y Ximena Rivera.



**Hopelchén, Campeche**  
Primaria Juaquín Solís Moguel

## Primaria baja

Actividades y proyectos dirigidos a niños y niñas de 6 a 9 años

**Considerando alumnas y alumnos de 1º, 2º y 3º de educación primaria.**

*Creando mi jardín*, un proyecto de la profesora Silvia Salazar, involucra a los dos primeros grados de primaria para la creación y recopilación de especies nativas de la región y sus usos medicinales.

En la siguiente actividad, *Jardín escolar*, la profesora Verónica Hernández invita a la recuperación de jardines a través de la educación psicoemocional y dinámicas que permiten la reflexión dentro del juego.

## Primaria alta

Actividades, proyectos y diseños de clase dirigidos a niños y niñas de 10 a 12 años  
**Considerando alumnas y alumnos de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria.**

*Misión contra nuestros titanes*, actividad diseñada por el profesor Rafael Mis Pech, propone una serie de plenarias para involucrar a la comunidad estudiantil en el reconocimiento de situaciones que provocan daño medio ambiental.

En *Mercadito solidario*, la profesora Ari Monroy promueve el trueque e involucra una currícula multigrado.

En *Transformando las 5R*, la profesora Estefanía Ramírez invita a realizar talleres a través de las propuestas creativas de las y los alumnos con materiales de reúso, concientizándolos sobre sus consumos y los residuos que generan

Como última actividad para estas edades, *Recreando la vida marina*, proyecto ejecutado por Itzel Cortés, propone la recreación de los elementos principales del juego de mesa para reconocerlos en el entorno costero.

## Secundaria

Actividades dirigidas a adolescentes y jóvenes de 12 a 16 años

**Considerando alumnas y alumnos de 1°, 2° y 3° de educación secundaria.**

*Rally de recreo*, de la profesora Alicia Hernández, combina dinámicas expuestas por el juego de mesa pero llevadas al campo de la acción corporal.

Por su parte, *Mercadito de recursos* es una exposición que simula las acciones y uso de recursos a través de una actividad de trueque, propuesta por la profesora Aracely Méndez.



## Enseñanza de la lengua

Actividad y proyecto dirigido a niños y niñas de 9 a 12 años

**en proceso de aprendizaje o que son hablantes de una lengua originaria.**

Las dos actividades pensadas para la enseñanza de lengua materna fueron diseñadas por dos profesores de educación básica y de enseñanza de lengua originaria.

La profesora Constantina Sánchez comparte en su actividad ***Xitlamachializqueh (Tomem el ejemplo)***, una canción en náhuatl de su comunidad, que aborda el problema de la quema de residuos y las consecuencias de esta práctica en la región.

En la segunda actividad, el profesor Luis Carrasco muestra el proyecto ***Guendaracané liza'xtí xcuidi (Lazos de comunidad entre alumnos)***, que consiste en la intervención por las y los alumnos con una pintura mural que permite reconocer el zapoteco del Istmo a través de la identificación de problemas ecológicos de la zona.

Con esta serie de planteamientos, encontramos las posibilidades para adaptar *Recreo la ciudad* y las líneas de trabajo que pueden ser potencializadas a través de los elementos que lo componen. Las adaptaciones son propuestas educativas diseñadas por los profesores desde sus campos de acción para compartir con diversos educadores que encuentren en las actividades nuevas formas de jugar el juego.

En la siguiente sección se encuentran los esquemas de implementación y pasos a seguir para el desarrollo de cada una de las actividades propuestas. Organizadas según las edades y grados escolares para los cuales está dirigido.

Hacia el final de este apartado se encuentra un esquema para ser intervenido por quienes quieran usar los recursos del juego de mesa. En éste, se puede diseñar una actividad nueva según las necesidades de cada educador.



**Bolonchén de Rejón, Hopelchén, Campeche**  
Escuela Primaria Miguel Hidalgo

“Este juego está increíble, ya hasta pensé qué animales voy adaptar del medio ambiente de San Vicente para poder acercarlo, porque a los niños les interesa todo lo que tiene que ver con su entorno. Para ellos es más fácil poder acceder a esta información cuando conocen lo que tienen alrededor”.

---

**Itzel Cortés Calderón**

Profesora de primaria en Juchitán, Oaxaca.









Ocomantla, Zihuateutla, Puebla  
Centro Comunitario Productivo de Ocomantla

¡Vamos a jugar!

---

## Elementos del juego

A continuación se describirán los aspectos generales de la dinámica del juego *Recreo la ciudad*, así como los elementos que están presentes en todas las actividades propuestas por las y los profesores.

---

## Misión

En *Recreo la ciudad* los niños y niñas juegan por medio de PERSONAJES mitad humanos y mitad naturaleza (colibrí, sábila, sabino, tlacuache, mariposa y ajolote), para vencer los RETOS de las casillas del tablero. Cada personaje va ganando RECURSOS (agua, tierra y aire) para salvar a la ciudad y vencer a los TITANES. Lo importante es que se trata de un juego colaborativo en el que no hay un sólo ganador; para terminarlo, todas y todos deben de aportar recursos y realizar los RETOS a lo largo de la dinámica del juego.

---





Juego de mesa *Recreo la ciudad*

## Elementos de composición



### **Tablero**

Dispositivo donde se desarrolla el juego.





### **Modelo de cartón de la ciudad**

Edificio de cartón en tercera dimensión, simboliza un elemento arquitectónico de la ciudad que ha generado desequilibrio ambiental.





**Tarjetas: Personajes**

Están pensados a partir de la flora y fauna de cierto entorno. Son mitad humanos y mitad naturaleza, con la intención de generar relaciones de reconocimiento entre el jugador y el elemento natural. En *Recreo la ciudad* los elementos naturales prediseñados son: **colibrí, sábila, sabino, tlacuache, mariposa y ajolote.**



**Tarjetas: Titán**

Son enemigos a vencer que protegen el centro del tablero. Representan problemáticas medioambientales particulares y pueden contextualizarse para cada territorio. En *Recreo la ciudad* son: **la deforestación, la basura, el coche, el cemento, la industrialización y el consumismo.**



**Tarjetas: Superhabilidad**

Se trata de recompensas que obtiene un jugador, pero benefician a todos los jugadores ya que aceleran el arribo colectivo a la meta final del juego. Estas tarjetas se obtienen al derrotar a un TITÁN.



**Tarjetas: Retos**

Tarjetas azules sobre las cuales se propone una acción, la lectura de una situación a discutir o una pregunta a responder con la que cada jugador podrá obtener recursos.



### Tarjetas: **Mercadito solidario**

Tarjetas naranjas que presentan situaciones y actos que contribuyen al bienestar medioambiental. Cuando se cae en esta casilla, se permite el trueque y el intercambio de recursos.



### Recursos

Elementos que se obtienen durante el avance del juego y mediante los cuales se logra vencer a los titanes. En *Recreo la ciudad* son: agua limpia, suelo fértil y aire puro.





**Tarjetas: Finalizaron aventura**

Tarjetas rojas que indican una actividad colectiva después de haber finalizado el juego.



**Instructivo del juego de mesa: *Recreo la ciudad***

Escanea el QR para acceder al instructivo.



**Programa de capacitación en educación ambiental para docentes: *Recreo la ciudad***

Escanea el QR para acceder al programa educativo.

**Nombre de la actividad****La sombra de los Titanes**

---

**Desarrollada por**

Itzi Figueroa

**Región**Santa María la Ribera, Ciudad de México

---

**Nivel educativo**

Maternal

**Dirigido a**Niños y niñas entre 1 y 3 años

---

**Descripción**

Interpretación de una narración mediante teatro de sombras, la cual estará centrada en una problemática sobre los agentes y el entorno donde se desarrolle la actividad.

---

**Necesidades de planeación**

- Espacio físico para la disposición del teatro móvil
  - Asistencia de niñas y niños de manera presencial
  - Acompañamiento de padres o tutores de cada niño o niña
- 

**Materiales**

- Teatrino hecho a partir de material de reuso (cartón, telas, papeles de reuso)
- Cinta adhesiva o pegamento
- Pantalla de papel transparente (opciones: albanene, cebolla, china blanco)
- Cartón de reuso para crear a los personajes o papel negro
- Palos de madera
- Una o dos lámparas de mano

## Desarrollo

### Construcción del teatrino y personajes

1. Elegir el tamaño ideal del teatrino en función del espacio disponible para montarlo, así como del número de niños y niñas asistentes a la función. Entre más grande el teatrino, mayor visibilidad para un mayor número de asistentes.
2. Una vez definido el tamaño, crear un marco con cartón de reúso, idealmente debe tener un par de pestañas para sostenerse por sí mismo.
3. Según el tamaño del marco, cortar el papel transparente para colocarlo en la parte trasera del marco y adherirlo a él.
4. Recortar las siluetas de los titanes y personajes, los cuales deben adherirse a los palitos de madera o el material elegido con el que se manipularán a los personajes.
5. Para probar el correcto funcionamiento del teatrino, debe colocarse una lámpara o fuente de luz detrás de la pantalla donde deberá estar la persona a cargo de la manipulación de los personajes.

### Desarrollo de la narración e interpretación

1. Escribir un guión sencillo considerando a los TITANES y a los PERSONAJES como protagonistas de nuestra narración. Puede elegirse uno o varios titanes o personajes, siempre y cuando la narrativa lo permita.
2. Considerar que los TITANES representan una problemática ambiental, económica y social, que afecta el bienestar en nuestras comunidades.
3. Los PERSONAJES representan aquellos elementos de la naturaleza que resisten y contribuyen en diversas relaciones e interacciones con los humanos. Proliferan en beneficio del entorno cuando los TITANES son derrotados por acciones concretas.
4. Una vez considerados los dos protagonistas de la historia, el guión dará la pauta para generar interacciones con los niños, niñas y sus tutores. Se pueden recurrir a canciones, así como a preguntas sencillas sobre las acciones de los protagonistas.
5. Presentar a cada uno de los personajes para que los asistentes puedan identificar la relación que tienen con el entorno inmediato.



## Módulos del programa de capacitación

---

- Módulo I**  
Herramientas pedagógicas
  - Módulo II**  
Aire puro, suelo fértil, agua limpia
  - Módulo III**  
Desenmascarando a los titanes
  - Módulo IV**  
Listillos desde chiquillos
  - Módulo V**  
Los ingredientes secretos
- 

## Marcos pedagógicos

---

- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Aprendizaje significativo        | <input type="checkbox"/> Educación para la paz                              |
| <input checked="" type="checkbox"/> Pensamiento sistémico | <input checked="" type="checkbox"/> Educación para el desarrollo sostenible |



**Ocomantla, Zihuateulta, Puebla**  
Primaria Bilingüe Licenciado Benito Juárez

**Nombre de la actividad****Visita a la Granja**

---

**Desarrollada por**

Leonila Morán, Nancy Cantú  
y Tomasa García

**Región**

Tlapa de Comonfort, Guerrero

---

**Nivel educativo**

Preescolar

**Dirigido a**

Niños y niñas de 3º de preescolar, entre 5 y 6 años.

---

**Descripción**

Consiste en visitar la granja de algún miembro de la comunidad escolar (padres de familia o tutores), que permita a través de la observación desarrollar distintas habilidades.

---

**Necesidades de planeación**

- Asistencia por parte de algunos padres de familia para acompañamiento del grupo
  - Transporte de la escuela a la granja
- 

**Materiales**

- Bitácoras para cada niño
- Lápices y crayolas
- Registro fotográfico
- Láminas con imágenes para conteos de especies en la granja



## Desarrollo

1. Por medio de entrevistas, las y los profesores deben indagar entre la población escolar quiénes están relacionados con el trabajo en granja o el campo, con el fin de acudir y contactar a dicha persona para definir los lineamientos de la visita.
2. Una vez definido el lugar a visitar, generar una conversación a través de preguntas a los alumnos sobre su relación con los animales de estas áreas, quiénes han tenido oportunidad de conocerles, quiénes no, y explorar las experiencias que tengan alrededor de estos espacios de producción agrícola o ganadera en pequeña escala.
3. A partir de las fichas de RECURSOS NATURALES, reflexionar en el aula sobre aquellos recursos que nos provee la naturaleza y que muchas veces se transforman para obtener alimentos o productos de uso diario. Junto con los niños y niñas, hacer listas para identificar estos productos según el recurso natural que se use para su elaboración. Por ejemplo: para la siembra se usa el agua limpia y el suelo fértil.
4. Mediante una asamblea escolar, convocar a los padres de familia a una reunión para darles a conocer la dinámica y la importancia de la visita al campo abierto, y compartirles información sobre el trayecto, paseo y detalles generales.
5. Durante la visita, desarrollar las siguientes dos actividades: uso de la bitácora de observación para reconocer los RECURSOS en su forma natural. La segunda actividad se centra en el conteo de especies animales o vegetales encontradas en el recorrido, se pueden utilizar imágenes a modo de señalamientos con algunas de las especies que habiten en la granja. Cada que la imagen de cierto animal o planta se muestre durante la visita, el grupo deberá contar cuántos ejemplares hay de cada especie, de tal forma que se propicie el pensamiento matemático a través del reconocimiento visual.
6. Para cerrar la actividad, los alumnos y alumnas presentarán sus bitácoras en el aula, a fin de generar una conversación que relacione el uso de los RECURSOS observados con los animales reconocidos en la granja, y cómo ambos mantienen una conexión de interdependencia. Se sugiere tratar de relacionar a los TITANES con ciertos consumos desequilibrados en la visita a la granja.

## Módulos del programa de capacitación

---

- Módulo I**  
Herramientas pedagógicas
  - Módulo II**  
Aire puro, suelo fértil, agua limpia
  - Módulo III**  
Desenmascarando a los titanes
  - Módulo IV**  
Listillos desde chiquillos
  - Módulo V**  
Los ingredientes secretos
- 

## Marcos pedagógicos

---

- |   |  |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Aprendizaje significativo | <input type="checkbox"/> Educación para la paz                   |
| <input checked="" type="checkbox"/> Pensamiento sistémico     | <input type="checkbox"/> Educación para el desarrollo sostenible |



**Tlapa de Comonfort, Guerrero**  
Jardín de niños Colombia



**Nombre de la actividad****Crecer junto a las plantas**

---

**Desarrollada por**

Obdulia Ruiz

**Región**Tenexcalcingo, Guerrero

---

**Nivel educativo**

Preescolar

**Dirigido a**

Niños y niñas de 4 a 6 años,  
con el involucramiento del resto de la comunidad  
escolar: profesores, padres y madres de familia,  
tutores y autoridades escolares.

---

**Descripción**

Proyecto de recuperación de espacios verdes dentro de la escuela, que permita a los alumnos observar el proceso, desarrollo y cuidados que requieren las especies vegetales.

---

**Necesidades de planeación**

- Involucramiento de la comunidad escolar
  - Área de recuperación o de trabajo de jardinería
- 

**Materiales**

- Pizarrón
- Rotafolios
- Semillas de fácil germinación  
(según la zona donde se implemente la actividad)
- Palas de jardinería
- Regaderas para plantas o contenedores de agua
- Guantes
- Tierra abonada

## Desarrollo

1. Identificar qué áreas son propicias para que los niños y las niñas puedan desarrollar la siembra, cuidados y observación del crecimiento de plantas resistentes a los cambios ambientales.
2. A partir del espacio seleccionado, generar con el grupo una serie de clases previas para indagar sobre las especies a plantar.
3. El trabajo en clase debe involucrar a los niños y niñas en el entendimiento de que cada especie tiene características distintas que hacen que sus cuidados y su relación con el entorno sea diferente. Puede usarse la analogía de la diversidad del propio grupo: cada uno de nosotros tiene características que lo hacen único pero que también nos unen a otros.
4. Previo al trabajo directo con el área, realizar la gestión para que profesores, autoridades escolares, padres, madres y tutores de los niños y niñas involucrados, puedan estar presentes en el inicio de plantación del área verde a recuperar.
5. Si el grupo es muy numeroso, se puede comisionar la germinación de una planta por equipos, tomando en cuenta que todos los grupos deben contar con la información necesaria para el comienzo de la germinación y cuidados de la planta comisionada.
6. Para estos cuidados, utilizar las fichas de RECURSOS para identificar la cantidad de agua pura, aire limpio y tierra fértil que requiere cada especie a germinar.
7. Implementar el uso de imágenes de los RECURSOS únicamente con el fin de facilitar el entendimiento de las necesidades de la especie que nos corresponde cuidar y observar, ya que las aptitudes de lecto-escritura en grupos de estas edades están en desarrollo.
8. Ya en clase, se puede tener un tablero con observaciones de cada especie.
9. Discutir en grupo de qué manera estas observaciones y desarrollo de nuestra planta es benéfica en un sentido individual, pero también cómo se puede utilizar esta información para retroalimentar al grupo sobre cuidado del ecosistema que se está generando.

10. Para el cierre, es ideal planear un evento con la comunidad escolar en el que se presenten los resultados de esta actividad: tablero de observaciones de los niños y niñas, fotos de registro del antes y después, dibujos o gráficos que muestren testimonios del proceso.

---

### Módulos del programa de capacitación

---

- Módulo I**  
Herramientas pedagógicas
- Módulo II**  
Aire puro, suelo fértil, agua limpia
- Módulo III**  
Desenmascarando a los titanes
- Módulo IV**  
Listillos desde chiquillos
- Módulo V**  
Los ingredientes secretos

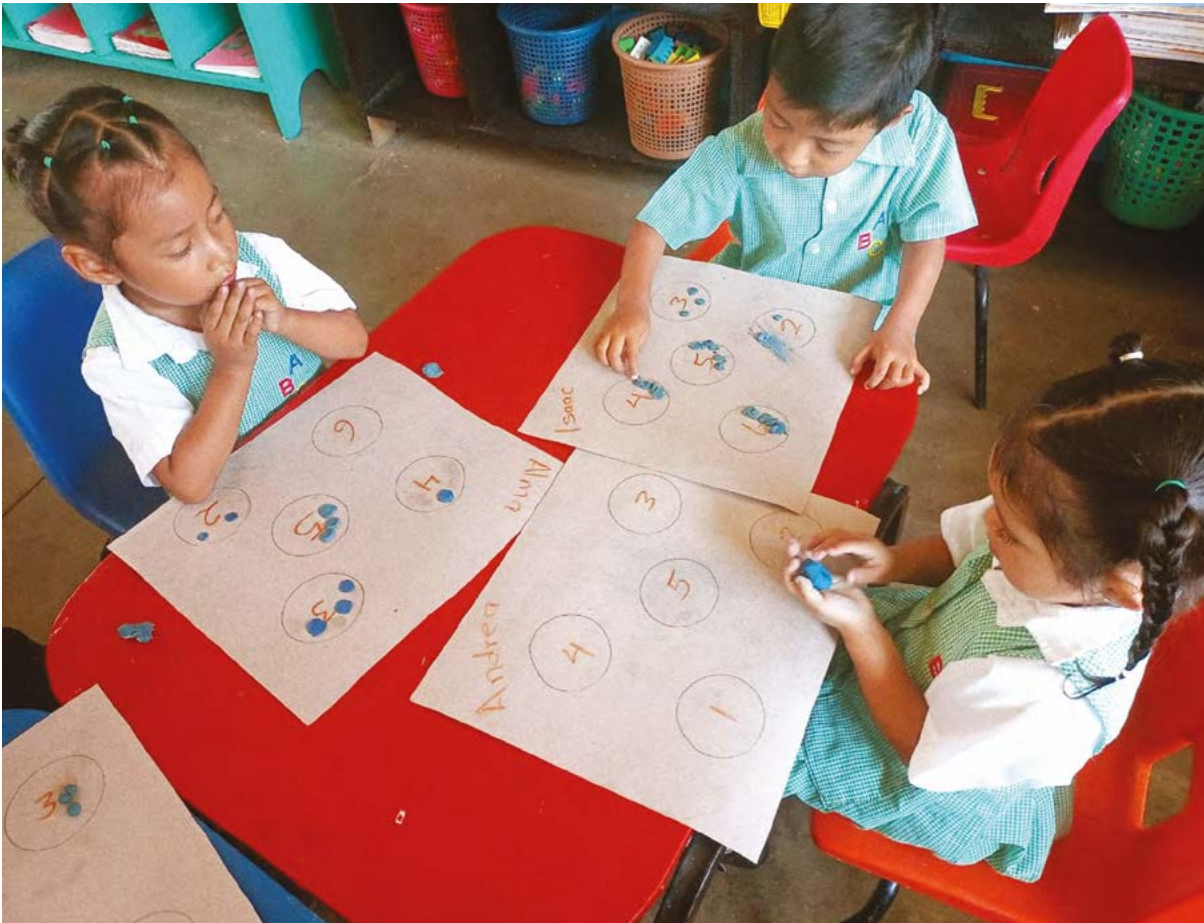
---

### Marcos pedagógicos

---

- Aprendizaje significativo
- Educación para la paz
- Pensamiento sistémico
- Educación para el desarrollo sostenible





**Tenexcalcingo, Guerrero**  
Escuela preescolar indígena Leona Vicario

**Nombre de la actividad**  
**Guardianes del ambiente**

---

**Desarrollada por**  
 Lorena López y  
 Ximena Rivera

**Región**  
 Santa María la Ribera, Ciudad de México

---

**Nivel educativo**  
 Preescolar

**Dirigido a**  
 Niños y niñas de 3º de preescolar, entre 3 y 6 años.

---

**Descripción**

Proyecto que utiliza distintas estrategias del juego de mesa para la sensibilización del cuidado medioambiental, involucrando a los tres grados de preescolar.

---

**Necesidades de planeación**

- Patio o área abierta para presentación final
  - Espacio para proyección
  - Involucramiento de la comunidad escolar
- 

**Materiales**

- |   |   |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyector</li> <li>• Equipo de cómputo para reproducir el corto <i>La Santamasimbiosis</i>, disponible en el YouTube de Casa Gallina.</li> <li>• Bocinas</li> <li>• Colores</li> <li>• Plumones</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pegamento</li> <li>• Pintura</li> <li>• Pinceles</li> <li>• Godetes</li> <li>• Cinta adhesiva</li> <li>• Material de reúso que tengan los niños y niñas en casa</li> </ul> |
|---|---|

## Desarrollo

1. Cada grupo debe reunir a los niños en asamblea y comentar sobre los cuidados de nuestro planeta, tomando en cuenta sus conocimientos previos sobre algunas acciones que ellos han escuchado en torno a la protección del medio ambiente y los recursos naturales. Posteriormente, proyectar un video con algunas acciones que benefician o afectan a nuestro planeta.
2. Presentar los PERSONAJES de tal forma que los niños y niñas se expresen sobre lo que observan en cada uno: ¿Cómo son? ¿Cómo imaginamos que viven? ¿Con quién conviven?
3. Mostrar imágenes de acciones a través de una selección de CARTAS que muestren acciones como cuidar el agua o los animales, plantar un árbol, evitar tirar la basura, entre otras. Todas estas imágenes se relacionarán con los guardianes del ambiente, es decir, con los PERSONAJES del juego, mitad humanos mitad animales, y cómo ayudan a mantener un entorno óptimo para todos sus habitantes.
4. En un segundo momento, mostrar imágenes sobre acciones en detrimento del medio ambiente, como el uso excesivo de envases, maltratar las plantas, etc. y reflexionar sobre cómo estas acciones corresponden y fortalecen a cada uno de los TITANES.
5. Después de esta presentación, proyectar el corto animado *La Santamasimbiosis*.
6. Realizar distintivos de guardianes del ambiente para que los niños y las niñas puedan identificarse con alguno de ellos. Siguiendo las acciones que realizaron los personajes de *La Santamasimbiosis*, recordar a los alumnos que nosotros también podemos ayudar con algunas acciones para que estos guardianes proliferen en contra de los TITANES.



**Posterior a esta actividad introductoria con los grupos dentro del preescolar, se sugieren las siguientes actividades según el grado de los participantes:**

**Primer grado**

A través del uso de tarjetas visomotoras de los personajes y de los titanes del juego, proponer a los niños y niñas relacionar el nombre y las características de cada personaje, de tal forma que puedan reinterpretar los sonidos, fisionomía y particularidades de cada uno.

**Segundo grado**

Mediante elementos gráficos, los niños y niñas diseñarán un cartel colectivo en el que un guardián logra vencer a un titán a través de los recursos que lo acompañan.

**Tercer grado**

Solicitar algunos materiales que puedan reutilizar y, de acuerdo a sus propuestas, elaborar juguetes o algún material que pueda servir. Procurar que los padres de familia se involucren en el proyecto para el diseño y el desarrollo junto a sus hijos e hijas.

Al final de la ejecución con cada grado, montar una exposición con los resultados del proyecto. Invitar a los papás, mamás o tutores a la exposición, motivando a los niños a compartir el aprendizaje que obtuvieron de las distintas actividades, así como algunos de los beneficios de las acciones de cuidado del medio ambiente y de la comunidad.

## Módulos del programa de capacitación

---

- Módulo I**  
Herramientas pedagógicas
  - Módulo II**  
Aire puro, suelo fértil, agua limpia
  - Módulo III**  
Desenmascarando a los titanes
  - Módulo IV**  
Listillos desde chiquillos
  - Módulo V**  
Los ingredientes secretos
- 

## Marcos pedagógicos

---

- |   |   |
|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Aprendizaje significativo | <input type="checkbox"/> Educación para la paz                              |
| <input checked="" type="checkbox"/> Pensamiento sistémico     | <input checked="" type="checkbox"/> Educación para el desarrollo sostenible |

**Nombre de la actividad****Creando mi jardín**

---

**Desarrollada por**

Silvia Salazar

**Región**Hopelchén, Campeche

---

**Nivel educativo**

Primaria

**Dirigido a**Alumnos de 1º y 2º grado de primaria,  
de entre 6 y 7 años.

---

**Descripción**

Habilitar un espacio al interior de la escuela para crear un jardín, con el fin de promover el cuidado de las plantas y el conocimiento de especies locales, así como sus usos. Se planea una serie de actividades que tiene como objetivo fomentar la responsabilidad y el trabajo colaborativo con las madres, padres y tutores de los alumnos.

---

**Necesidades de planeación**

- Identificar el espacio para el proyecto
  - Calendario conjunto entre profesores y madres, padres y tutores
  - Registro fotográfico
- 

**Materiales**

- Hojas blancas
- Impresora
- Materiales de reuso
- Cartulinas
- Marcadores de colores
- Colores
- Lápices
- Tierra para plantas
- Plantas locales
- Utensilios para jardinería



## Desarrollo

1. Como parte de la introducción, seleccionar dos cuentos sobre el medio ambiente para leer con los alumnos de 1º y 2º grado. Realizar actividades de comprensión de lectura y ejercicios que puedan sumarse a la currícula de español.
2. Una vez que el grupo se familiarice con algunos términos básicos, como medio ambiente, naturaleza y entorno, se puede profundizar sobre el reconocimiento de algunas especies de flora en la comunidad.
3. A partir de ejercicios sencillos, trabajar con los y las alumnas en actividades dentro del aula que les permitan indagar y conocer la estructura de las plantas y el reconocimiento de especies botánicas locales.
4. Invitar a un par de padres de familia que puedan impartir una charla sobre el uso medicinal, doméstico o alimentario de las especies reconocidas en las actividades desarrolladas anteriormente por el grupo.
5. Con las tarjetas de PERSONAJES, los y las alumnas pueden crear sus propios personajes, mitad humanos y mitad especie de flora de la región. Deberán hacer fichas o carteles con dibujos considerando sus usos medicinales y los poderes de los personajes. Estos dibujos o carteles servirán para adornar el jardín colectivo.
6. En paralelo, planear una actividad que involucre a todos los grados para la recuperación de un área verde de la escuela en desuso, donde se sugiere la siguiente división de responsabilidades:

**Padres, tutores, maestros y alumnos de 1º y 2º grado:** Realizar una antología con lo visto en clase sobre las plantas medicinales, incluyendo los PERSONAJES creados por los y las alumnas. Se puede distribuir mediante fotocopias para que cada grado tenga un ejemplar.

**Padres, tutores, maestros y alumnos de 3º y 4º grado:** Planear una jornada de trabajo para la recuperación del área verde, y la siembra y colocación de las nuevas plantas.

**Padres, tutores, maestros y alumnos de 5º y 6º grado:** Planear la logística y la distribución de plantas, los coordinadores generales y los días de trabajo en sitio, así como los receptores y administradores de las donaciones.

7. Se sugiere que toda la comunidad escolar esté involucrada en el cuidado del jardín, la donación de plantas, tierra de sembrado, materiales y utensilios de jardinería, los cuales pueden solicitarse por grado. El uso o creación de un calendario puede ayudar a distribuir la responsabilidad de cada grado en algún momento del ciclo escolar y vacaciones del jardín.
8. Consejo: colocar una libreta abierta, en un área común, para registrar otros usos de las plantas que existen en el jardín. Las anotaciones se pueden sumar a la antología existente.

---

### Módulos del programa de capacitación

---

- Módulo I**  
Herramientas pedagógicas
- Módulo II**  
Aire puro, suelo fértil, agua limpia
- Módulo III**  
Desenmascarando a los titanes
- Módulo IV**  
Listillos desde chiquillos
- Módulo V**  
Los ingredientes secretos

---

## Marcos pedagógicos

---



Aprendizaje significativo



Educación para la paz



Pensamiento sistémico



Educación para el desarrollo sostenible



**San Juan Bautista Sahcabchén, Hopelchén, Campeche**  
Escuela Primaria Joaquín Solís Moguel



**Nombre de la actividad****Plantas que sienten y piensan**

---

**Desarrollada por**

Verónica Hernández

**Región**Hopelchén, Campeche

---

**Nivel educativo**

Primaria

**Dirigido a**

Alumnos de 1º a 3er grado de primaria, entre 6 y 8 años, con la participación de profesores, padres, madres y tutores.

---

**Descripción**

La actividad consiste en acondicionar áreas verdes dentro de la escuela y pensar en la importancia que estas representan en nuestra vida. El propósito es fomentar el cuidado del medio ambiente, así como una educación ambiental que promueva diversos valores que contribuyan al enriquecimiento de su formación.

---

**Necesidades de planeación**

- Ubicar áreas verdes a reacondicionar
  - Asistencia presencial por parte de madres, padres y tutores
  - Involucramiento de la comunidad escolar
- 

**Materiales**

- Plantas de la región en tamaños pequeños y medianos
- Tierra
- Madera
- Herramientas de trabajo
- Pintura
- Letreros de madera o algún material que resista a la intemperie
- Pinceles

## Desarrollo

1. Los y las estudiantes de cada grupo tendrán dos sesiones informativas en el aula, divididas del siguiente modo:
  - a. Sesión sobre los cuidados generales de la planta, la relación con el ambiente y herramientas para su desarrollo y cuidado.
  - b. Sesión de presentación de las fichas de RECURSOS y cómo se involucran en el desarrollo y cuidado de las plantas que estarán en el jardín a recuperar.
  - c. Sesión de reflexión sobre lo expuesto anteriormente, y de creación de carteles que promuevan la difusión del cuidado de estas áreas y la relación psicoemocional con el ambiente. Para ello, cada una de las fichas de RECURSOS se relacionarán de la siguiente manera:

**Agua limpia:** Es un recurso que ayuda a imaginar, a viajar y a fluir con el ambiente.

**Tierra fértil:** Es un recurso que nos conecta con la raíz, con nuestro origen y con lo que nos permite expresarnos frente a los otros.

**Aire puro:** Es un recurso que se relaciona con los recuerdos y con lo que nos conecta con otras personas.

2. Con los carteles diseñados de manera grupal, diseñar regletas o señalamientos de madera o de otro material resistente para colocar en los jardines recuperados.
3. Convocar a las madres, padres y tutores de los y las alumnas para compartirles lo diseñado por los niños y niñas. A partir de este punto, planear la jornada de recuperación de las áreas verdes.
4. Durante la jornada de trabajo, citar a las madres, padres y tutores para hacer el trabajo de jardinería junto a los niños y niñas, designando tareas puntuales para los involucrados, por ejemplo: los niños y niñas pueden limpiar y preparar el área de plantado, los adultos pueden estar a cargo de los agujeros para colocar las plantas, los niños y niñas de otra edad se pueden encargar del riego, etc.



**Komchén, Hopelchén, Campeche**  
Escuela Primaria Pablo García

5. Una vez reacondicionado el espacio, elegir qué regletas o señalamientos se colocarán. El objetivo es que el jardín cuente con plantas nuevas y una serie de frases que permitan pensar esa área como un espacio para imaginar, conectar con nuestras raíces o expresar nuestro sentir por otras personas.
6. Para cada área del jardín, designar roles específicos de cuidado de acuerdo a las edades.
  - Para los y las niñas más pequeños, tareas de riego según las necesidades de las plantas
  - Para las edades intermedias, la poda y cuidados generales del estado de la planta
  - Para los y las niñas mayores del grupo, observar el espacio: que esté siempre en óptimas condiciones, libre de basura. Asimismo, tener una bitácora de necesidades de las plantas, como abono, falta de tierra, etc.
7. Se sugiere hacer un evento inaugural de los jardines recuperados para que el resto de la comunidad escolar conozca y pueda usar este espacio, cuidarlo y mantenerlo.



## Módulos del programa de capacitación

---

- Módulo I**  
Herramientas pedagógicas
  - Módulo II**  
Aire puro, suelo fértil, agua limpia
  - Módulo III**  
Desenmascarando a los titanes
  - Módulo IV**  
Listillos desde chiquillos
  - Módulo V**  
Los ingredientes secretos
- 

## Marcos pedagógicos

---

- Aprendizaje significativo
- Educación para la paz
- Pensamiento sistémico
- Educación para el desarrollo sostenible

**Nombre de la actividad****Misión contra nuestros titanes**

---

**Desarrollada por**

Rafael Mis Pech

**Región**Hopelchén, Campeche

---

**Nivel educativo**

Primaria

**Dirigido a**Alumnos y alumnas de 5º grado de primaria, entre 10 y 11 años.

---

**Descripción**

Campaña informativa y de concientización sobre el cuidado del medio ambiente, enfocada en la región de los Chenes y principalmente en la comunidad de Bolonchén de Rejón, donde existe un uso y extracción desmedido de los recursos de la zona.

---

**Necesidades de planeación**

- Calendario de trabajo para alumnos de 5º grado
  - Apoyo del resto de colectivo docente
- 

**Materiales**

- Pliegos de papel de reuso
- Plumones
- Lápices de colores
- Tijeras
- Pegamento o cintas adhesivas
- Fotocopiadora

## Desarrollo

1. Realizar una sesión para que los alumnos y alumnas de los diferentes grupos se conozcan y socialicen entre sí con el uso de las tarjetas de RETOS. Formar 6 equipos con un representante cada uno, para sacar una tarjeta del mazo de RETOS a cumplir por su equipo. En este juego no hay ganadores, solo se colocan algunas de las posibles soluciones a las preguntas que plantean los RETOS en un rotafolio o pliego de papel.
2. De manera grupal y dentro del aula presentar a los y las alumnas a los TITANES para que, de manera colectiva, puedan crear el diseño de 6 TITANES nuevos que representen las problemáticas de la región.
3. Con los equipos previamente formados, cada equipo debe presentar a los TITANES que crearon y sus características: qué mantiene a ese TITÁN con vida, qué es lo que le afecta, qué tipo de daño genera su existencia en el entorno, etc.
4. Se aconseja que la exposición con los otros grados se realice entre 3º a 6º grado. Una vez expuesto el TITÁN, los y las alumnas convocan a un debate abierto sobre los problemas representados por el TITÁN, transformándolos en cartas de DIFICULTAD.
5. Afuera de cada salón se coloca una serie de DIFICULTADES, con un espacio abierto a intervención por toda la comunidad escolar, desde estudiantes, madres, padres de familia y profesores.
6. Durante un mes se recabará la información sobre las acciones propuestas. Los y las alumnas de 5º las reunirán para crear un periódico con esa información, que puede ser en formato de mural o tríptico para distribuir con toda la comunidad escolar y de alrededores.
7. A manera de cierre se aconseja tener un evento de presentación del periódico, convocando a otros agentes y personas de la comunidad.



## Módulos del programa de capacitación

---

- Módulo I**  
Herramientas pedagógicas
  - Módulo II**  
Aire puro, suelo fértil, agua limpia
  - Módulo III**  
Desenmascarando a los titanes
  - Módulo IV**  
Listillos desde chiquillos
  - Módulo V**  
Los ingredientes secretos
- 

## Marcos pedagógicos

---

- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Aprendizaje significativo        | <input type="checkbox"/> Educación para la paz                              |
| <input checked="" type="checkbox"/> Pensamiento sistémico | <input checked="" type="checkbox"/> Educación para el desarrollo sostenible |



**Bolonchén de Rejón, Hopelchén, Campeche**  
Escuela Primaria Miguel Hidalgo

**Nombre de la actividad**  
**Mercadito Solidario****Desarrollada por**  
Ari Monroy**Región**  
Santa María la Ribera, Ciudad de México**Nivel educativo**  
Primaria**Dirigido a**  
Alumnos y alumnas de 4º y 5º,  
entre 9 y 11 años.**Descripción**

Organizar un mercadito solidario que use el trueque como herramienta de intercambio, el objetivo de la actividad es generar conciencia sobre el consumo y el intercambio en un contexto local.

**Necesidades de planeación**

- Mobiliario escolar: mesas y sillas
- Asistencia presencial

**Materiales**

- Hojas blancas o de color
- Colores
- Productos elaborados por las niñas y los niños



## Desarrollo

### Opción para 4° de primaria

1. La actividad tiene relación con el tema de “Elaboración de anuncios clasificados” de la asignatura de Español de cuarto grado, por lo que los alumnos y alumnas deben conocer previamente las partes que componen un clasificado, así como su función.
2. Los alumnos y alumnas deben elaborar un anuncio clasificado de acuerdo al tipo de producto o servicio que desean ofrecer. Las propuestas deberán ser productos y servicios que contribuyan a la mejora del entorno, para ello, las tarjetas de MERCADO SOLIDARIO serán ejemplos de servicios y productos que pueden proponer.
3. Colocar todos los anuncios dentro del aula y a la vista del grupo para clasificarlos de acuerdo al producto y servicio.
4. Revisar de forma grupal todos los anuncios, los cuales deben tener los datos necesarios para cumplir con su función.
5. Con los anuncios listos, el grupo completo debe implementar un mercadito en el que los niños y niñas promuevan su producto o servicio y los intercambien entre ellos.

### Opción 5° de primaria

1. La actividad se relaciona con la materia de Historia, en la que se aborda el uso del trueque en las distintas culturas mesoamericanas de México, por lo que es necesario haber revisado los temas con anterioridad. Hacer énfasis en el uso del cacao o del maíz como moneda de cambio durante ese periodo histórico.
2. Elegir de forma individual un producto para realizar el trueque. Todos deberán ser productos elaborados por los alumnos o alumnas.
3. Colocar su puesto utilizando el mobiliario escolar para comenzar el trueque. Se sugiere invitar a otros grupos a este mercado en el que la única condición es que los productos no tienen un valor monetario, sino que se pueden intercambiar por otros objetos con un valor de intercambio justo.

4. Durante el transcurso de la actividad es importante dialogar con los compañeros para lograr un intercambio justo. Las cartas de MERCADO SOLIDARIO pueden arrojar ejemplos de estas negociaciones.

Para ambas actividades y a manera de cierre, analizar el valor del tiempo de trabajo, uso y propuestas realizadas tanto por los vendedores como por los compradores, reflexionando sobre otro tipo de intercambio y economías que existen dentro de la comunidad.

---

### Módulos del programa de capacitación

---

- Módulo I**  
Herramientas pedagógicas
- Módulo II**  
Aire puro, suelo fértil, agua limpia
- Módulo III**  
Desenmascarando a los titanes
- Módulo IV**  
Listillos desde chiquillos
- Módulo V**  
Los ingredientes secretos

---

### Marcos pedagógicos

---

- |   |  |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Aprendizaje significativo | <input checked="" type="checkbox"/> Educación para la paz        |
| <input checked="" type="checkbox"/> Pensamiento sistémico     | <input type="checkbox"/> Educación para el desarrollo sostenible |



**Santa María la Ribera, Ciudad de México**  
Niños de la Primaria República de Cuba en Casa Gallina



**Nombre de la actividad****Tranformando las 5R**

---

**Desarrollada por**

Estefanía Ramírez

**Región**Hopelchén, Campeche

---

**Nivel educativo**

Primaria

**Dirigido a**Alumnos de 5° de primaria,  
entre 10 y 12 años.

---

**Descripción**

Concientizar acerca de los residuos que creamos en nuestro consumo cotidiano, y precisar cuál o cuáles de ellos es el más recurrente para convertirlo en un material de reúso a través de prácticas creativas. Esto busca la aplicación de las 5R como práctica cotidiana.

---

**Necesidades de planeación**

- Agendar plenarias entre las y los profesores de 5° de la escuela
  - Espacio para las plenarias
  - Espacio en el aula para la realicen del taller de reuso
- 

**Materiales**

- Pizarrón
- Contenido multimedia sobre el reúso y economía circular
- Proyector
- Bocina
- Cuadernos
- Lápices

## Desarrollo

1. La actividad comienza con una plenaria sobre cuáles son los mayores desechos y residuos que generamos al consumir cierto tipo de objetos o servicios. El grupo debe conversar y mapear sus resultados en el pizarrón.
2. Con el material multimedia<sup>2</sup>, mostrar a las alumnas y alumnos cómo funcionan las acciones nombradas como 5R (Reducir, Reutilizar, Recuperar, Reparar y Reciclar).
3. Presentar al grupo la carta de los TITANES de basura y consumismo, para más tarde utilizar la información recopilada en la primera sesión e identificar cuáles de estas prácticas de consumo pueden ser modificadas, cuáles pertenecen a un sentido de consumismo y cuáles son necesarias.
4. El grupo debe llegar a un acuerdo sobre cuáles de los consumos necesarios generan un desecho que puede ser reutilizado y plantear una lista de actividades de reúso.
5. Elegir alrededor de 5 actividades de las propuestas de los alumnos y alumnas para compartir en forma de talleres. Los mismos alumnos y alumnas crearán un taller de reúso, la actividad puede disponerse en equipos o de manera individual dependiendo de la capacidad del espacio y de la cantidad de alumnos y alumnas dentro del grupo.
6. Crear carteles para anunciar el taller de reúso de cierto residuo para invitar a la comunidad escolar.
7. Los resultados serán parte de una exposición dentro de la escuela, que podrá dividirse en usos, tipos de materiales, edades de los creadores, entre otros.
8. La exposición de estos nuevos objetos debe tener información sobre los consumos de los participantes y las reflexiones a las que llegaron revisando sus consumos diarios.

---

<sup>2</sup> Video sobre las 5 R: <https://www.youtube.com/watch?v=loyq2djKuWs&t=8s>

Video sobre la economía circular: <https://www.youtube.com/watch?v=rPjyAR-Hz1A>

## Módulos del programa de capacitación

---

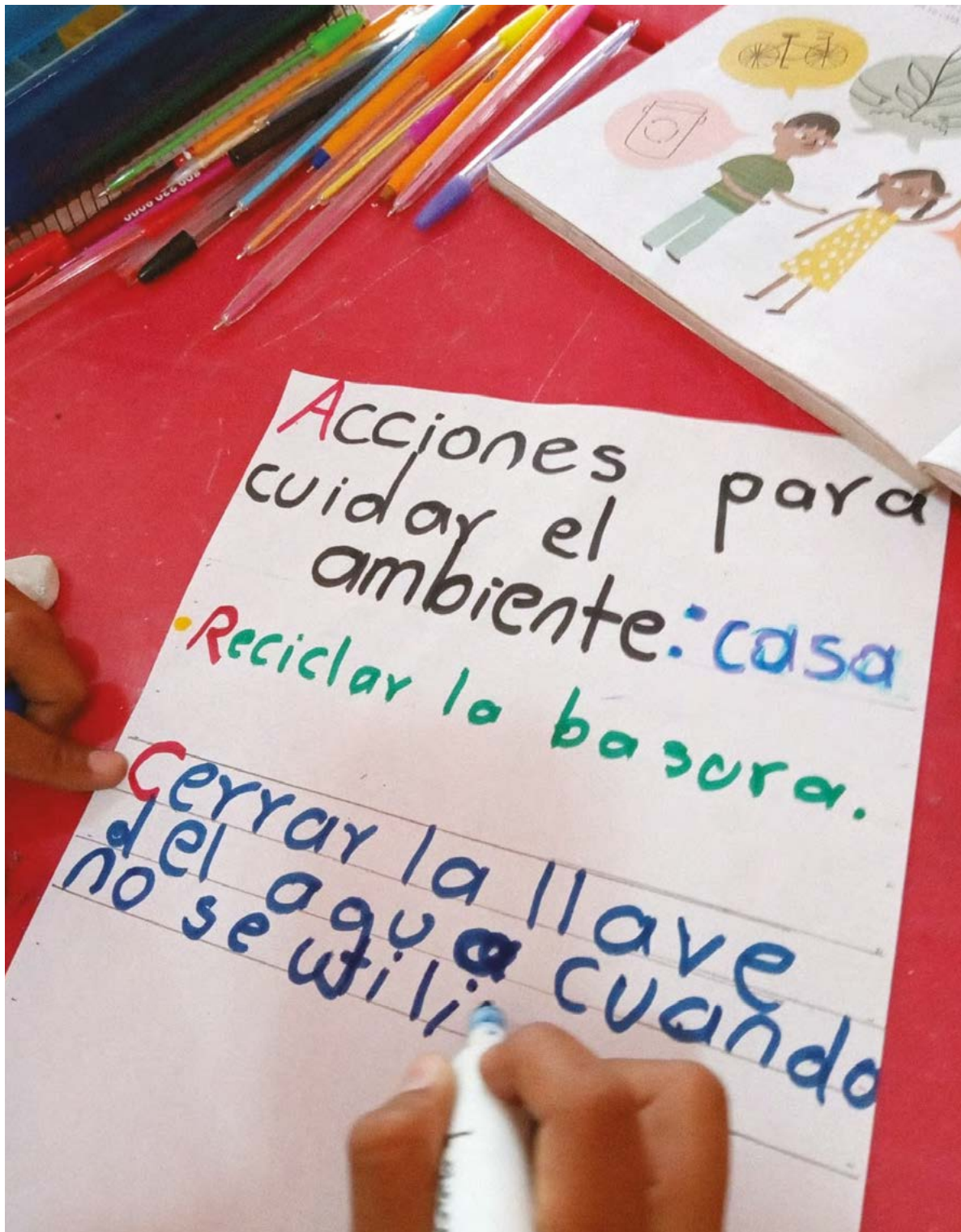
- Módulo I**  
Herramientas pedagógicas
  - Módulo II**  
Aire puro, suelo fértil, agua limpia
  - Módulo III**  
Desenmascarando a los titanes
  - Módulo IV**  
Listillos desde chiquillos
  - Módulo V**  
Los ingredientes secretos
- 

## Marcos pedagógicos

---

- Aprendizaje significativo
- Educación para la paz
- Pensamiento sistémico
- Educación para el desarrollo sostenible





San Juan Bautista Sahcabchén, Hopelchén, Campeche  
Escuela Primaria Joaquín Solís Moguel

**Nombre de la actividad**  
**Recreando la vida marina****Desarrollada por**  
Itzel Cortés**Región**  
Playa San Vicente, Oaxaca**Nivel educativo**  
Primaria**Dirigido a**  
Alumnos de 4º, 5º y 6º,  
entre 9 y 12 años y escuelas multigrado**Descripción**

Los estudiantes recrearán la estructura del juego de mesa a partir del propio reconocimiento de su entorno, adaptándolo a un entorno cercano al mar, la costa o la playa.

**Necesidades de planeación**

- Mesa para desplegar el juego
- Sesiones presenciales con alumnos y alumnas
- Agenda de plenarios y mesas de discusión

**Materiales**

- Pliegos de papel grande
- Cartulinas gruesas o cartón de reúso
- Distintos pegamentos
- Fotocopiadora
- Lápices de colores

## Desarrollo

1. El grupo debe comenzar leyendo la función y características de los siguientes elementos y tarjetas del juego *Recreo la ciudad*: TABLERO, CARTAS, PERSONAJES, TITANES, RECURSOS, SUPERHABILIDAD y RETO FINAL.
2. El grupo debe leer la descripción del juego y hablar sobre la importancia de hacer un juego colaborativo.
3. Discutir sobre las tarjetas que las alumnas y alumnos creen que tienen una relación con elementos del entorno del centro educativo. El profesor o mediador funcionará únicamente como observador e identificará las dinámicas del juego en las que los alumnos y alumnas se sientan más relacionados, así como las tarjetas o dinámicas que les parezcan complicadas de resolver o ajenas a su entorno.
4. A partir de eso, usar las plantillas de CARTA A INTERVENIR para agregar elementos de su entorno a estas tarjetas y sustituir aquellas que no tengan tanta concordancia con el entorno. La plantilla puede ser replicada cuantas veces sea necesario. Se propone crear nuevos PERSONAJES, RECURSOS, etc. Y, en general, pensar en una nueva dinámica del juego si es necesario, conservando su objetivo colaborativo.
5. Discutir sobre los elementos negativos para el entorno, para visualizar cuáles serían los TITANES y si algunas de las fichas existentes tienen relación con él.
6. En el juego original tenemos un edificio en el CENTRO DEL TABLERO, el cual se buscará recrear. Realizar un consenso con el grupo para determinar qué elemento arquitectónico o invasivo de la comunidad funciona como agente externo y es ayudante de los TITANES.
7. Todas las intervenciones sobre el tablero contribuyen a que el grupo participante reconozca el entorno como el escenario de su juego: crear un dibujo colectivo del lugar puede funcionar como cierre de intervención sobre el TABLERO.
8. Una vez adaptados los materiales, hacer una partida. Durante y después de la partida, evaluar si se necesitan ajustes extra que mejoren la dinámica del juego y lo más importante: no perder de vista que para ganar el juego ¡tenemos que hacerlo juntos!



## Módulos del programa de capacitación

---

- Módulo I**  
Herramientas pedagógicas
  - Módulo II**  
Aire puro, suelo fértil, agua limpia
  - Módulo III**  
Desenmascarando a los titanes
  - Módulo IV**  
Listillos desde chiquillos
  - Módulo V**  
Los ingredientes secretos
- 

## Marcos pedagógicos

---

- |   |   |
|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Aprendizaje significativo | <input type="checkbox"/> Educación para la paz                              |
| <input checked="" type="checkbox"/> Pensamiento sistémico     | <input checked="" type="checkbox"/> Educación para el desarrollo sostenible |



**Playa San Vicente, Juchitán, Oaxaca**  
Escuela Primaria Cristóbal Colón

**Nombre de la actividad****Rally en el recreo**

---

**Desarrollada por**

Alicia Hernández

**Región**Santa María la Ribera, Ciudad de México

---

**Nivel educativo**

Secundaria

**Dirigido a**Adolescentes en educación secundaria,  
entre 12 y 15 años

---

**Descripción**

La actividad trata sobre la adecuación de algunas actividades del juego de mesa para ser implementadas dentro de un rally en el que los alumnos y alumnas deben de realizar acciones físicas para destruir las dinámicas que afectan a entornos urbanos y rurales. Cada reto superado hace que los involucrados obtengan beneficios que podrán intercambiar al final por una recompensa.

---

**Necesidades de planeación**

- Patio escolar o área al aire libre
  - Asistencia presencial
- 

**Materiales**

- Gises
- Pelotas de varios tamaños
- Cuerdas para saltar
- Botes de basura
- Productos ecoamigables



## Desarrollo

1. Formar 4 equipos, de preferencia de 4 a 5 participantes en cada uno, con uno o dos guías que indicarán la circulación dentro del rally.
2. Colocar dentro del patio 6 estaciones o zonas: cada estación-zona debe estar identificado por un TITÁN, y habrá una selección de tarjetas de CARTA, PREGUNTA y RETO que se relacionen con el problema medioambiental que representa cada TITÁN. Previamente se debe explicar cuáles son los 6 titanes del juego.
3. Los TITANES de cada estación no serán revelados durante el rally, los participantes tendrán que descubrir de qué TITÁN se habla según las serie de CARTA, PREGUNTA Y RETO que cada miembro del equipo vaya realizando. Si adivinan de qué TITÁN se trata, pueden avanzar al siguiente stand o zona.
4. Cada que un miembro del equipo realice correctamente la indicación de la CARTA, PREGUNTA o RETO, se le proporcionará una ficha que represente uno de los RECURSOS del juego, el cual tendrá un cierto valor para el trueque final del rally.
5. Cuando todos los equipos terminen de completar las 6 estaciones o zonas junto con los RETOS que implican, podrán dirigirse a la estación final en la que podrán hacer un trueque con los RECURSOS obtenidos: al haber obtenido recursos distintos, tendrán que recurrir al intercambio de RECURSOS, buscando el equilibrio entre agua, tierra y aire, los cuales se podrán canjear por una recompensa en beneficio de todo el equipo. Las recompensas serán productos locales o ecoamigables, como jabones artesanales, productos comestibles de la zona, entre otros.

### Ejemplo de la dinámica del juego:

- El equipo 1 se encuentra en una estación o zona en la que las tarjetas de CARTA, PREGUNTA Y RETO muestran situaciones como el uso excesivo de automóviles, la serie de desechos tóxicos que producen las grandes fábricas y la ausencia de áreas verdes.

### Ejemplo de la dinámica del juego:

- Después de realizar las indicaciones de cada tarjeta por cada miembro del equipo y recibir sus RECURSOS, tendrán 10 segundos para proponer de manera grupal que se trata del TITÁN DE CONTAMINACIÓN AMBIENTAL. Al acertar en la identificación del TITÁN, pueden avanzar a la siguiente estación o zona.
- Al concluir las 6 estaciones, logrando avanzar al adivinar qué TITANES se encuentra en una, se dirigirán a la estación de FIN para canjear sus recursos.
- En caso de desear un producto para el cual no tienen los recursos necesarios, tendrán una oportunidad de truequear con los participantes de los otros equipos.

---

### Módulos del programa de capacitación

---

- Módulo I**  
Herramientas pedagógicas
- Módulo II**  
Aire puro, suelo fértil, agua limpia
- Módulo III**  
Desenmascarando a los titanes
- Módulo IV**  
Listillos desde chiquillos
- Módulo V**  
Los ingredientes secretos



**Santa María la Ribera, Ciudad de México**  
Escuela Secundaria No. 4 Moisés Sáenz

---

## Marcos pedagógicos

---

Aprendizaje significativo

Educación para la paz

Pensamiento sistémico

Educación para el desarrollo sostenible

**Nombre de la actividad**  
**Mercadito de Recursos****Desarrollada por**  
Araceli Méndez**Región**  
Zihuateutla, Puebla**Nivel educativo**  
Secundaria**Dirigido a**  
Adolescentes en educación secundaria,  
entre 12 y 15 años**Descripción**

La actividad consiste en organizar un mercado donde los alumnos y alumnas identifiquen los recursos que se ven involucrados en las necesidades y problemáticas medioambientales de su entorno.

**Necesidades de planeación**

- Organización con la comunidad escolar
- Espacio para realizar el mercadito

**Materiales**

- Rotafolios
- Marcadores y plumones
- Registro fotográfico
- Mesas o bancas



## Desarrollo

1. Desplegar en el aula las tarjetas de TITANES para que los alumnos y alumnas puedan identificar problemas medioambientales de su entorno. De ser necesario, se pueden crear nuevos TITANES que representen los problemas de su comunidad.
2. El profesor o la profesora a cargo debe crear con sus alumnos y alumnas un mapa donde estarán contenidos los TITANES, a los cuales se les tienen que añadir una serie de acciones que puedan derrotar a cada uno.
3. A partir de esta experiencia en el aula, identificar todos los RECURSOS utilizados dentro de las acciones para vencer a los TITANES. De ser necesario pueden diseñarse otros recursos extras a las fichas ya determinadas.
4. El grupo a cargo del mercadito de recursos debe organizar cada puesto con un número determinado de TITANES y un número determinado de RECURSOS. Todos los visitantes al mercado inician con una ficha de RECURSO para iniciar su trueque.
5. Cada visitante al puesto debe intentar vencer a un TITÁN con el recurso obtenido y, así, obtener más recursos. Pueden existir trueques e intercambio entre los alumnos y alumnas visitantes al mercadito.
6. Ejemplo de la dinámica del mercadito:
  - En un puesto hay 3 TITANES, todos relacionados con el problema de la contaminación atmosférica.
  - El o la visitante a este puesto elige uno de los TITANES que representa a la contaminación del aire por efecto del uso desmedido del coche.
  - El RECURSO que podría ayudar a derrotar este TITÁN es el suelo fértil: si planta un árbol, puede mejorar la calidad del aire. Para usar el RECURSO, el o la visitante en el puesto deberá dar una explicación detallada de la acción que derrota a este TITÁN.

- Al haber explicado su acción, el visitante podrá ganar más RECURSOS que se especifiquen en el TITÁN que venció.
  - En caso de no contar con un RECURSO que venza al TITÁN, puede visitar otro puesto donde pueda proponer los RECURSOS con los que cuenta para vencer a otro TITÁN.
  - Se puede truequear el RECURSO con otros visitantes al mercadito. El intercambio debe de hacerse siempre y cuando se haya derrotado al menos a un TITÁN en cada uno de los puestos.
7. Para el cierre de la actividad, los y las encargadas de los puestos deben exponer cuáles fueron los TITANES más difíciles o fáciles de vencer, así como compartir algunas de las acciones y RECURSOS más usados por los visitantes del mercadito. Con ello, se invita a un debate entre las problemáticas y las acciones para la mejora del entorno.
  8. Propiciar una reflexión sobre lo que estamos haciendo al no tener un control del consumismo y la posibilidad de que podemos llegar a un momento en el que ya no habrá ningún recurso o material que se pueda intercambiar o comprar (ni con trueque, ni con todo el dinero) para tener un suelo fértil, aire puro o agua limpia que permita nuestra subsistencia.
  9. Elaborar un “círculo de vida” que dé cuenta que nuestra acciones afectan a todas las partes vivas que, a su vez, nos dan vida a nosotros (medio ambiente).
  10. Al final del debate, proponer soluciones y compromisos con la plena consciencia de que si no actuamos de inmediato, nos arrepentiremos en un futuro cercano.

## Módulos del programa de capacitación

---

- Módulo I**  
Herramientas pedagógicas
  - Módulo II**  
Aire puro, suelo fértil, agua limpia
  - Módulo III**  
Desenmascarando a los titanes
  - Módulo IV**  
Listillos desde chiquillos
  - Módulo V**  
Los ingredientes secretos
- 

## Marcos pedagógicos

---

- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Aprendizaje significativo        | <input checked="" type="checkbox"/> Educación para la paz                   |
| <input checked="" type="checkbox"/> Pensamiento sistémico | <input checked="" type="checkbox"/> Educación para el desarrollo sostenible |

### Nombre de la actividad

Xitlamachializqueh / Tomen el ejemplo

---

### Desarrollada por

Constantina Sánchez

### Región

Milpa Alta, Ciudad de México

---

### Nivel educativo

Primaria / Secundaria

### Dirigido a

Niños y niñas y estudiantes de náhuatl,  
entre 10 y 12 años

---

### Descripción

Clase de 90 minutos para discutir con los participantes sobre el problema de los residuos agrícolas y la eliminación de residuos mediante la quema de basura, así como las consecuencias y efectos nocivos de esta práctica mediante una canción tradicional de la zona de Milpa Alta en la Ciudad de México.

---

### Necesidades de planeación

- Un salón amplio
  - Sesiones presenciales
- 

### Materiales

- Pizarrón
- Gises o plumones
- Bocina
- Una mesa
- Sillas
- Ropa cómoda





Milpa Alta, Ciudad de México  
Casa de Cultura Atocpan

## Desarrollo

1. Seleccionar aquellas fichas de CARTAS y RETOS que permitan guiar un juego en el que los niños y niñas reflexionen el problema de la contaminación atmosférica y por residuos.
2. Una vez seleccionadas las tarjetas, los niños y niñas deben responder y realizar las actividades planteadas por las CARTAS y RETOS.
3. Realizar las siguientes preguntas a los niños y niñas para mapear e identificar sus propias experiencias con estas problemáticas:
  - ¿Cuántos residuos has generado hoy desde que te despertaste?
  - ¿Sabes adónde se va la basura que produces en tu domicilio y en la escuela?
  - En la escala del uno al diez, siendo el 1 muy poco y el 10 demasiado, ¿qué tantos residuos crees que generas por día?
  - ¿Crees que puedes tomar decisiones para reducir tus residuos y así evitar la quema de basura? Explica por qué.

4. En algunas de las experiencias de los niños notaremos que los residuos terminan en las quemas de basura, lo que permitirá discutir nuestras acciones directas sobre la quema de basura y del bosque.
5. Con las respuestas de los niños y niñas, crear un glosario de las palabras que más se repiten cuando hablamos de los problemas de nuestra comunidad.
6. Presentar y conversar el canto, en el cual se notará que algunas de estas palabras se encuentran como parte de la letra:

**Xitlamachializqueh topahtiliqueh  
ahmo chinolticah tlazolli, ahmo chinolticah, cuautla**

Tomen el ejemplo de cómo nos curamos.  
No quemar la basura, no quemar el bosque.

**Ahmo huetzca, ahmo huetzca, coltzitzin,  
totochehui, totochehui, piltzitzin,  
tonalhuilo, tonalhuilo, miltzitzin.  
Ahmo quiahui, ahmo quiahui, mixtzitzin**

No se ríen, no se ríen, los viejitos,  
no descansan, están tristes, los niñitos;  
se asolean, se asolean, las milpitas,  
no hay lluvia, no hay lluvia, no hay nubecitas.

7. Utilizar el glosario para aprender la canción y reflexionar sobre lo que expresa.
8. Para el cierre de la clase, cada uno de los niños y niñas participantes puede proponer una actividad para que se recupere la milpa y una acción que evite la quema de basura.

## Módulos del programa de capacitación

---

- Módulo I**  
Herramientas pedagógicas
  - Módulo II**  
Aire puro, suelo fértil, agua limpia
  - Módulo III**  
Desenmascarando a los titanes
  - Módulo IV**  
Listillos desde chiquillos
  - Módulo V**  
Los ingredientes secretos
- 

## Marcos pedagógicos

---

- |   |   |
|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Aprendizaje significativo | <input type="checkbox"/> Educación para la paz                              |
| <input checked="" type="checkbox"/> Pensamiento sistémico     | <input checked="" type="checkbox"/> Educación para el desarrollo sostenible |

**Nombre de la actividad**

**Guendaracané liza'xtí xcuidi / Lazos de comunidad entre alumnos**

---

**Desarrollada por**

Luis Carrasco

**Región**

Juchitán, Oaxaca

---

**Nivel educativo**

Primaria

**Dirigido a**

Alumnos de 5º y 6º grado de educación primaria, en proceso de aprendizaje de zapoteco del Istmo, de entre 10 y 12 años.

---

**Descripción**

Creación de una pintura mural en el perímetro de la barda escolar, y de una campaña de concientización sobre las problemáticas del entorno descritas por los alumnos y alumnas de la zona escolar.

---

**Necesidades de planeación**

- Disposición de 1 hora de clase para sesiones de juego y asambleas
  - Agenda con padres de familia, maestros y alumnos para la jornada de pintura mural
  - Distribución de roles y de donación de materiales
- 

**Materiales**

- |   |  |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pintura (según las condiciones del muro, se sugiere vinílica a base agua)</li> <li>• Brochas y pinceles</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pizarrón</li> <li>• Hojas blancas y de colores</li> <li>• Rotafolios para boceto</li> <li>• Marcadores</li> </ul> |
|---|--|



## Desarrollo

1. Los alumnos de 5° y 6° grado deberán tener dos sesiones para revisar todos los elementos del juego (TITANES, RECURSOS, PERSONAJES, CARTA, DIFICULTAD Y RETO FINAL). Los alumnos de ambos grados pueden mezclarse durante estas sesiones a modo de socialización.
2. Los grupos van a reflexionar sobre las dinámicas y problemáticas que plantean los elementos del juego.
3. Deberán identificar dentro del juego situaciones o problemáticas que sean visibles en el lugar en donde viven.
4. Una vez identificadas las problemáticas que son similares entre el juego y el entorno, los grupos involucrados se enfocarán en ellas para plantear 3 temas de discusión que desarrollarán de manera breve mediante dibujos y una presentación sencilla.
5. El público a quienes presentarán pueden ser padres de familia y el resto de los grupos. Crear una agenda para visitar los salones de 3° y 4° durante una semana, y 1° y 2° durante otra. El fin es involucrar e informar a toda la comunidad escolar sobre lo que sucederá en la barda perimetral del centro educativo.
6. Una vez realizada la presentación, convocar a los alumnos y alumnas de 5° y 6° para tener una asamblea y acordar cuáles son las problemáticas que aportó la comunidad y que serán ilustradas.
7. Una guía para la creación de esta imagen colectiva es la interpretación de cada grupo de un elemento del juego:
  - ¿Cuál es el mayor TITÁN al que nos enfrentamos en nuestra comunidad y cómo sería?
  - ¿Cuáles son los tres RECURSOS naturales que más usamos y que están a nuestro alrededor?
  - ¿Cuáles son nuestros PERSONAJES mitad humano mitad animales, que tienen que ver con nuestro entorno?

**Ejemplo específico de la escuela**

Adolfo C. Gurrión de la Heróica Ciudad de Juchitán en Oaxaca  
(Traducciones en zapoteco del Istmo)

**Recursos**

Río	Guigu'
Tierra	Yu'
Sol	Gubidxa'

**Animales de la región**

Iguana	Guchachi
Armadillo	Ngupi'
Ardilla	Chiza
Tortolita	Gugu' Huini
Conejo	Lexu'
Colibrí	Biulu'

**Titanes y problemas ambientales de la región**

Quema de basura	Cayaqui Guixhi
Contaminación del río	Guigu' naa yudxu'
El ruido de los vehículos	Ridxí roo xti ca' maní guiba'

- Para la ejecución del mural, considerar las siguientes etapas:
  - Designación del perímetro a intervenir
  - Preparación de la pared
  - Convocar a padres de familia para la donación / adquisición de materiales
  - Fechas y agenda de trabajo
- Para la logística y ejecución de la pintura mural pueden considerarse las siguientes opciones:

**Opción 1.**

Designar áreas en el perímetro a intervenir donde se considere el trabajo de 3 equipos

**Equipo 1:** Integrado por 1º y 2º

**Equipo 2:** Integrado por 3º y 4º

**Equipo 3:** Integrado por 5º y 6º

**Opción 2.**

Crear una imagen conjunta por los grupos de la asamblea, 5º y 6º, para la ejecución con el resto de la comunidad escolar.

10. La documentación y registro de todo el proceso es un paso clave para difundir el proceso colaborativo con el que se creó el mural. Es importante involucrar a los vecinos y personas de la comunidad, que serán invitados a un evento inaugural del muro intervenido.
11. Hacer una lista de aliados que colaboren en convocar gente y la difusión del mural, por ejemplo: la radio comunitaria o algún periódico local donde los alumnos puedan compartir su proceso de trabajo.

**Módulos del programa de capacitación**

- Módulo I**  
Herramientas pedagógicas
- Módulo II**  
Aire puro, suelo fértil, agua limpia
- Módulo III**  
Desenmascarando a los titanes
- Módulo IV**  
Listillos desde chiquillos
- Módulo V**  
Los ingredientes secretos

**Marcos pedagógicos**

- |   |   |
|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Aprendizaje significativo | <input type="checkbox"/> Educación para la paz                              |
| <input checked="" type="checkbox"/> Pensamiento sistémico     | <input checked="" type="checkbox"/> Educación para el desarrollo sostenible |









¡Construye tu juego!

Dentro de este formulario podrás describir de manera general el proyecto, clase, activación o actividad que te gustaría desarrollar alrededor del juego de mesa. Se trata de una guía que nos permitirá reestructurar, registrar o realizar una memoria de nuestro trabajo a realizar o de algo que hayamos llevado a la práctica.

**1. Planteamiento general**

¿En qué consiste esta actividad, acción o clase? Deberemos explicarlo en máximo 4 líneas.

**2. ¿A quiénes está dirigido?**

Definir para quiénes está pensada esta actividad y sus características, como edad o grado de escolaridad.

**3. ¿Cómo se relaciona con el juego y el programa de capacitación?**

Debemos tratar de explicar con qué temas que se propusieron durante las sesiones se entrelaza esta actividad.

**4. Necesidades técnicas y materiales. Deberás hacer dos listas:**

- **Lista 1.** Especificar qué necesidades técnicas así como circunstanciales son necesarias para el desarrollo de este proyecto (espacio físico, clases presenciales, etc.).
- **Lista 2.** Especificar los materiales para su realización (pizarrón, el juego, dados, etc.).

**5. Pasos y procesos para su realización.**

Describir a manera de instructivo qué pasos (máximo 10) debemos seguir para ejecutar la actividad o proyecto.

En esta sección puedes encontrar conexiones directas con el material del Programa de capacitación en educación ambiental, desde el empare curricular o el uso de los marcos pedagógicos que creas que puedan funcionar como herramientas para el desarrollo de tu proyecto.

**6. Empate curricular.**

Puedes mencionar si encuentras algún empate con los temas que desarrollas con tus grupos de trabajo o con la currícula que propone la SEP para el grado que impartas.





**Playa San Vicente, Juchitán, Oaxaca**  
Escuela Primaria Cristóbal Colón

### **7. Marcos pedagógicos.**

Puedes recurrir a los 4 marcos pedagógicos (Aprendizaje significativo, Pensamiento sistémico, Educación para la paz y Educación para el desarrollo sostenible) que consideres que pueden atravesar o funcionar como guías de aplicación de tu proyecto.

**Nombre de la actividad**

---

**Desarrollada por**

**Región**

---

---

**Nivel educativo**

**Dirigido a**

---

---

**Descripción**

---

---

---

---

---

---

---

**Necesidades de planeación**

---

---

---

---

**Materiales**

---

---

---

---

---











Ocomantla, Zihuateutla, Puebla  
Centro Comunitario Productivo de Ocomantla

**Diálogos entre profesores:  
compartir desde su entorno**

Las sesiones de acompañamiento del juego de mesa *Recreo la ciudad* fueron organizadas por regiones geográficas. Para la última sesión, se optó por agrupar a los docentes por grado escolar y lengua, con el fin de generar **encuentros interregionales** con los profesores de preescolar, primaria, secundaria y enseñanza de la lengua.

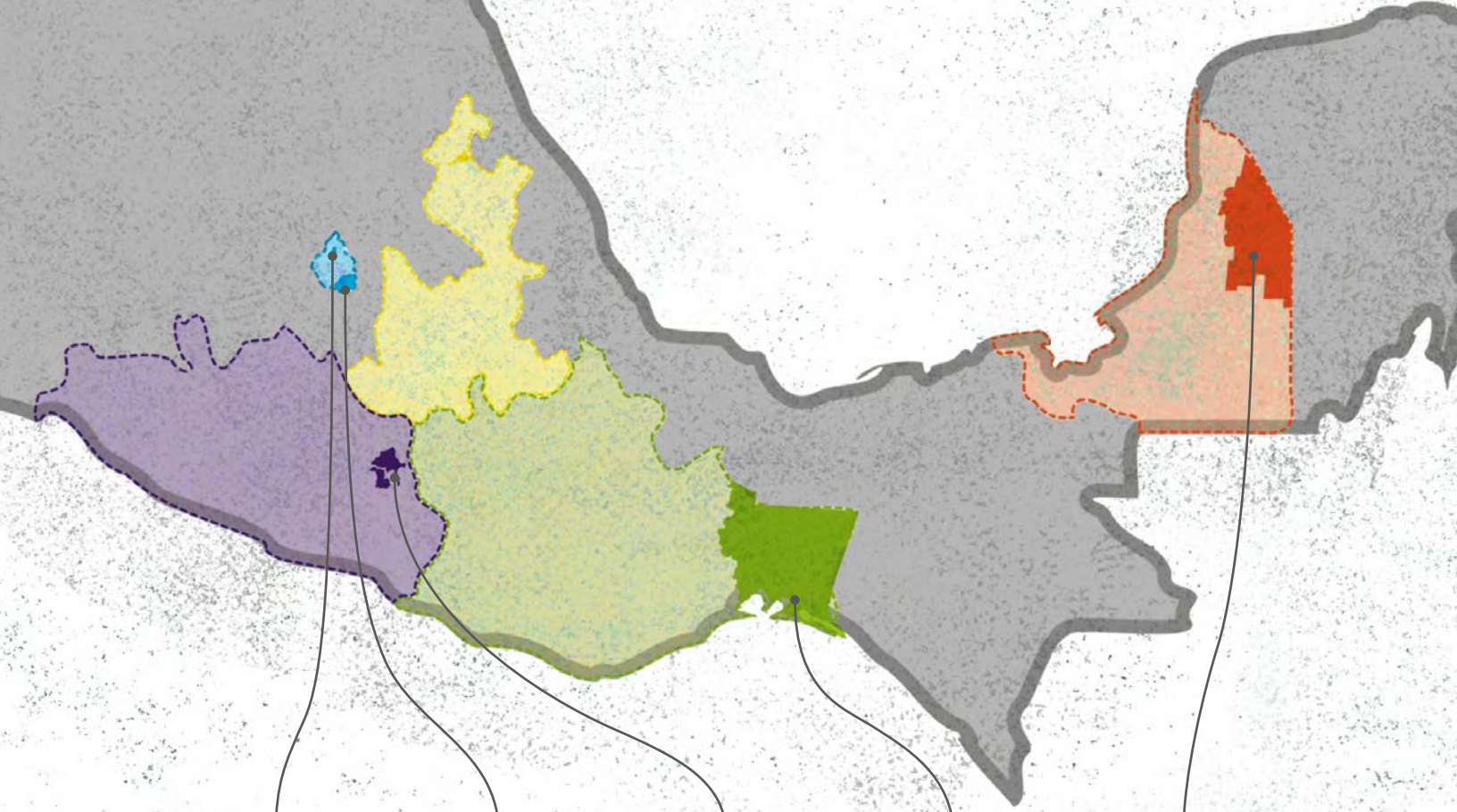
En estos encuentros, las y los profesores compartieron las actividades que cada uno desarrolló para su grado escolar o su grupo de trabajo, por lo que el diálogo permitía hablar de experiencias, procesos y describir sus entornos. El reconocimiento de las características de los territorios fue la pauta para que los profesores conectaran a través de aquello que encontraron como algo común: construir proyectos de educación ambiental que involucran a niños, niñas y jóvenes.

Durante estos diálogos, existieron algunos puntos de encuentro, los cuales se pueden resumir en los siguientes conceptos y valores:

**acciones, aprendizaje, colaboración, compartir,  
conciencia y transformación.**

El siguiente mapa nos permite visualizar la importancia de estos valores y conceptos según el territorio, así como entender las ideas involucradas en mayor rango dentro del proceso de la planeación de sus proyectos. A su vez, muestra un cruce entre los territorios participantes, los conceptos y valores antes mencionados, lo que nos permite hacer visible la relevancia de las ideas según el entorno de cada docente.





Santa María la Ribera

Miipa Alta

Tlapa de Comonfort

Juchitán

Hopelchén

Acciones

Colaboración

Aprendizaje

Conciencia ambiental

Compartir

Transformación

A continuación, presentamos algunos fragmentos de los diálogos generados en las sesiones de cierre. A través de las voces de las educadoras y educadores, podemos imaginar cómo los valores y conceptos que presentamos anteriormente fueron parte del proceso de acompañamiento de *Recreo la ciudad*.

## Proyectos y acciones

—

“Propuse el teatro de sombras pensando en las edades de los niños y niñas con los que trabajo. A ellos les gustan mucho los cuentos, esa edad es precisamente para lo visual y auditivo”.

—

### **Itzi Figueroa**

CAI SEP No. 30 Ovidio Decroly  
Santa María la Ribera, Ciudad de México

“Ir a observar una mini granja y ver el desarrollo de los animales: qué comen, dónde viven, quién los cuida, es parte del aprendizaje de los niños. Que se vayan acercando a la naturaleza”.

—

### **Leonila Morán, Tomasa García y Nancy Cantú**

Jardín de Niños Colombia  
Tlapa de Comonfort, Guerrero

“Es bonito saber aprovechar lo que tenemos. Si puedo aterrizar este proyecto a mi comunidad y a mis alumnos, ellos van a saber y conocer que, si algún día tienen la posibilidad de salir a otras regiones, van a estudiar porque ya están motivados al sembrado y al cuidado de las plantas. Con esto me están dando una oportunidad de conocimiento como docente y no solamente se queda en mí, sino que ellos se van a sensibilizar y lo van a poder aterrizar en casa, pensando en que pueden decidir crear su propio jardín”.

—

### **Rafael Valentín Miss Pech**

Primaria Miguel Hidalgo  
Hopelchén, Campeche

“Estamos en el proceso de reforestación, los niños están sembrando unas plantas y con base a eso estamos motivándolos para que las cuiden y después las presenten en la escuela. Y, sobre todo, crear el jardín que tenemos pendiente con el maestro Rafa”.

—  
**Ariel Armin Dzib**

Primaria Miguel Hidalgo  
Hopelchén, Campeche

“Este proyecto va a aterrizar en el siguiente ciclo escolar. Mis alumnos luego no entienden cuando se los digo en español y mejor se los digo en lengua maya. Lo que yo haría para el jardín es poner en las tablitas los nombres en lengua maya”.

—  
**Carlos Alberto Pech**

Primaria Miguel Hidalgo  
Hopelchén, Campeche

“Se les hizo participar por grado, los de primero hicieron dibujos, los de segundo hicieron una escenificación y los de tercer grado hicieron un trabajo de cómo el viento ayuda a la polinización, y cómo las abejas y las mariposas son las que terminan con la polinización”.

—  
**David Wicab**

Primaria 21 de Marzo  
Hopelchén, Campeche

“[Mi proyecto] está ligado con el tema del jardín. Es el lugar donde los alumnos se sienten más a gusto, cambia su semblante, su pensamiento, porque está rodeado de vegetación, de tranquilidad y paz”.

—  
**María Verónica Miss**

Primaria Pablo García  
Hopelchén, Campeche

“En esta región de Campeche se ha estado deteriorando la selva. Nos pusimos de acuerdo con la escuela para realizar este proyecto y fomentar en los niños lo que son las plantas medicinales”.

—  
**Silvia Mercedes Salazar**

Primaria Joaquín Solís Moguel  
Hopelchén, Campeche

“La idea en nivel secundaria es hacer de manera activa todo el juego, porque ya son niños más grandes y el estar frente al tablero se complicaba un poco por tanta energía que tienen. La idea es llevarlo de forma lúdica en un rally en el que se tomen los aspectos más importantes del juego y se realicen ciertas actividades que vienen en las tarjetas. Se retomará el uso del trueque cuando lleguen a cumplir todos los retos. No es como “Yo gané la competencia”, sino cómo “logramos un fin si cooperamos todos”. Esa es la idea general del juego. Se tomarán aspectos que se relacionan más con su entorno a nivel escolar y al nivel de la zona Santa María”.

—  
**Alicia Hernández**

Secundaria No 4 Moisés Sáenz  
Santa María la Ribera, Ciudad de México

“Tenemos pendiente una sesión con los niños. La idea es que hagan una carta respecto a la importancia de cuidar el agua, el suelo, el aire, las plantas y el medio ambiente, para después mandarla a otros niños”.

—  
**Vicente Marcial**

Biblioteca José F. Gómez  
Juchitán de Zaragoza, Oaxaca



## Colaboración

---

“Vicente, a mí me encantaría intercambiar cartas contigo. Podemos pasarnos nuestros contactos y los niños que hablan zapoteco les pueden hacer cartas a mis alumnos que hablan náhuatl. Me encanta tu proyecto”.

---

**Constantina Sánchez**

Casa de Cultura Atocpan  
Milpa Alta, Ciudad de México

---

“Ustedes nos dan ideas, nosotros generamos ciertas cosas y los niños nos devuelven otras. Es un aprendizaje para todos, es lo valioso de la colaboración”.

---

**Lorena López**

Jardín de Niños Elena Zapata  
Santa María la Ribera, Ciudad de México

---

“Me hubiera gustado escucharlos y conocerlos a todos, pero al final de cuentas, va a haber un producto que es un libro del que todos fuimos colaboradores. ¡Fantástico!”.

---

**Luis Fernando Carrasco**

Primaria Adolfo C. Gurrión  
Juchitán de Zaragoza, Oaxaca

## Aprendizaje

—

“Gracias por la invitación, nos pusieron un reto: salir de nuestra zona de confort, de lo que siempre veníamos manejando en cuanto a la educación ambiental. Nos ayudaron a darle un plus para poder ampliar con los niños su conocimiento sobre este tema, juntos fuimos aprendiendo”.

—

### **Ximena Rivera**

Jardín de Niños Elena Zapata  
Santa María la Ribera, Ciudad de México

“Nos dimos cuenta de que podemos enseñar con cantos lo que nosotros conservamos. Yo pertenezco a una comunidad tlacualera, que son las mujeres que hacen la comida y la llevan al campo para darle de comer a las personas que trabajan en las milpas de maíz o en la nopalera”.

—

### **Constantina Sánchez**

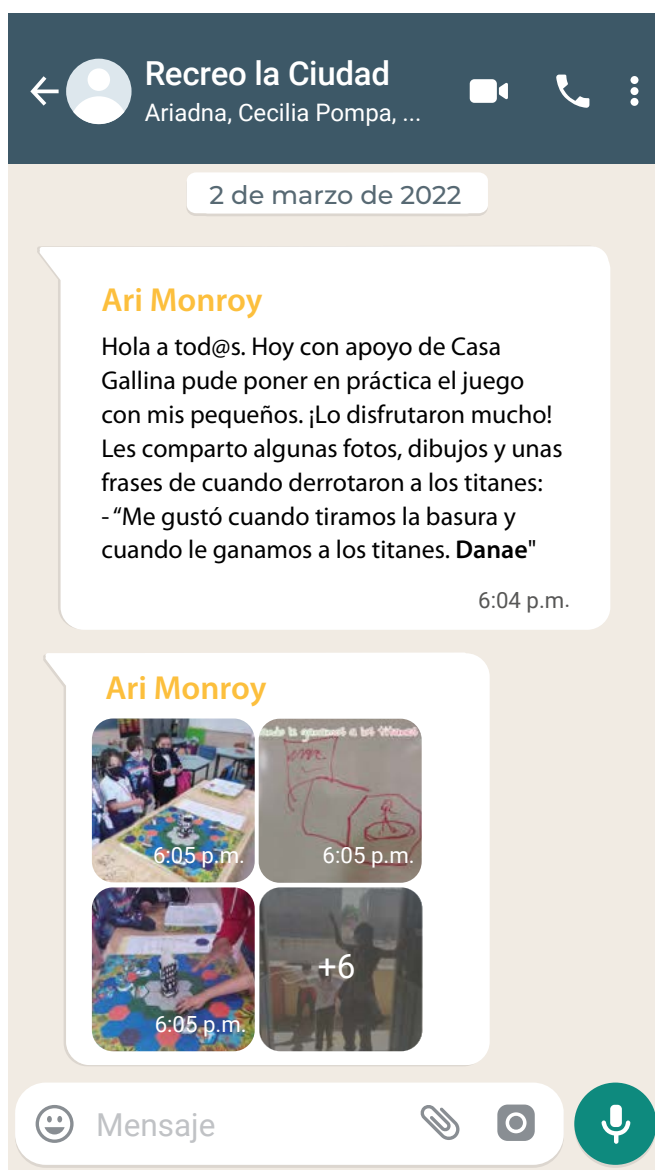
Casa de Cultura Atocpan  
Milpa Alta, Ciudad de México

“Los muchachos se llevaron una bonita experiencia porque a través del juego pudieron llegar a lo que es el proyecto. Ellos mismos se dan cuenta de la importancia del medio ambiente, les gustó demasiado y están muy motivados. Es un gusto poder participar con ustedes”.

—

### **Rafael Valentín Miss Pech**

Primaria Miguel Hidalgo  
Hopelchén, Campeche



**Comentario de Ari Monroy,** maestra de la primaria República de Cuba, Santa María la Ribera, Ciudad de México.

## Conciencia

—

“[Nos dimos cuenta de que en las ciudades] es en donde realmente se hace más daño al ambiente, en una comunidad pequeña es más difícil encontrarnos con problemas de contaminación y en las ciudades grandes lo que buscan es salir de ahí”.

—

**Luis Fernando Carrasco**

Primaria Adolfo C. Gurrión  
Juchitán de Zaragoza, Oaxaca

“Pensarán los de los otros estados que aquí en la ciudad no tenemos bosque, pero hay algunas alcaldías, como Milpa Alta, Tlalpan, Xochimilco, Coyoacán y Tláhuac, que todavía somos pueblos originarios y que somos cien por ciento agricultores.

Aquí en Milpa Alta nos dedicamos al maíz y principalmente al nopal. Sobre eso es que tenemos que hacer conciencia en los niños, para conservar la cultura. [A través de los cantos] hacemos conciencia sobre la no quema [de basura], el cultivo de árboles y de hongos”

—

**Constantina Sánchez**

Casa de Cultura Atocpan  
Milpa Alta, Ciudad de México

“Estamos trabajando conjuntamente con el maestro Rafael, ahora estamos en un momento de concientización con los niños para la conservación del medio ambiente”.

—

**Ariel Armin Dzib**

Primaria Miguel Hidalgo  
Hopelchén, Campeche





**Santa María la Ribera, Ciudad de México**  
 Primaria República de Cuba

“Se platicó sobre la polinización, un tema que vimos en el consejo técnico: por qué los insectos hacen posible que se dé el fruto y lo que consumimos, y cómo si no fuera por ellos el ciclo de vida se rompería. Son temas que les hizo reflexionar a los niños y padres de familia, sobre todo para que ya no usen insecticidas para matar a los insectos”.

—  
**David Wicab**

Primaria 21 de Marzo  
 Hopelchén, Campeche

## Compartir

—

“Agradecemos a ustedes por habernos invitado a adquirir más conocimientos porque, quieras o no, al compartir todos estos conocimientos con las compañeras aprendemos de todas, retomamos ideas de cómo van llevando sus actividades y así nosotros mejorar lo nuestro”.

—

**Leonila Morán, Tomasa García y Nancy Cantú**

Jardín de Niños Colombia  
Tlapa de Comonfort, Guerrero

“Me dio mucho gusto poder participar en este curso porque, aunque he estado en otros, solamente nos dan materiales y hasta ahí queda. El poder compartir experiencias nos ayuda mucho a fortalecer y crecer como docentes”.

—

**Rafael Valentín Miss Pech**

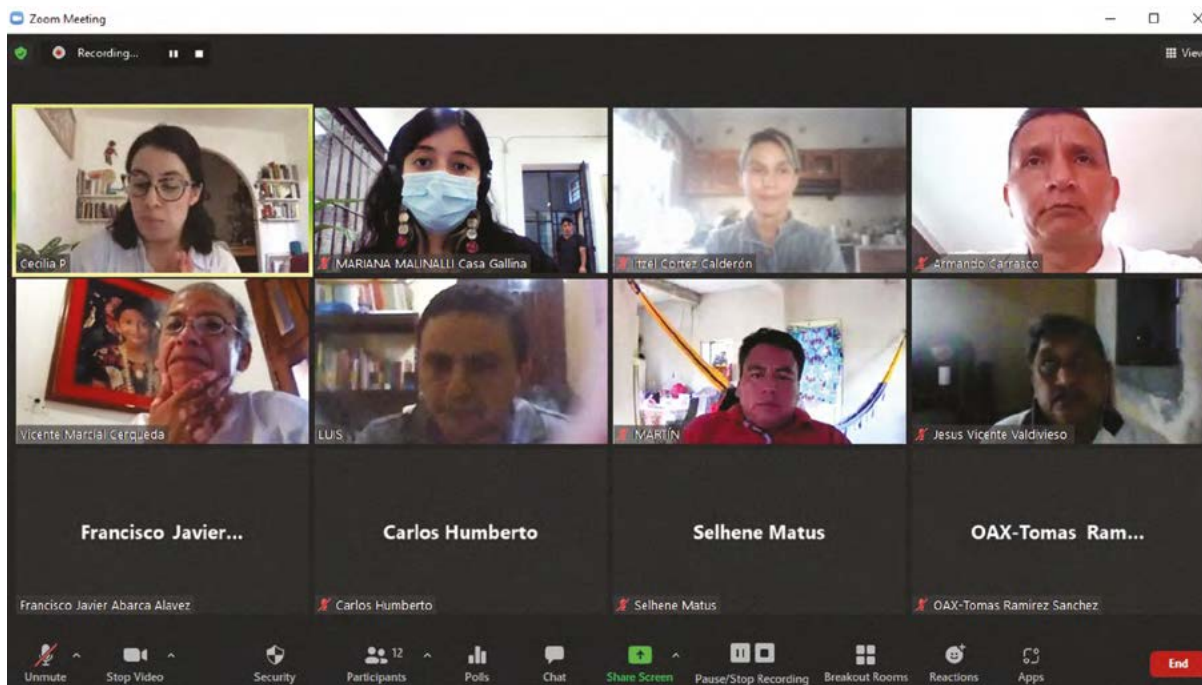
Primaria Miguel Hidalgo  
Hopelchén, Campeche

“Es cierto que el juego está planteado para zonas urbanas, pero, en realidad, en estas zonas de Campeche también ya se está dañando el ambiente. Se está haciendo eco con el libro que se va a publicar. Todo esto que estamos haciendo va a ser la memoria de trabajo, se les va a dar a conocer a otros profesores, para que ellos también sientan la importancia de cuidar el ambiente”.

—

**Silvia Mercedes Salazar**

Primaria Joaquín Solís Moguel  
Hopelchén, Campeche



“Para todas las personas a las que llegue esta memoria, compartir nuestro trabajo nos da mucho gusto. Ser partícipe de este proyecto es motivador y enriquecedor”.

—  
**Lorena López**

Jardín de Niños Elena Zapata  
Santa María la Ribera, Ciudad de México

“Me parece una propuesta interesante, un fueguito para los niños, algo que casi no se ve en las escuelas. Siempre agradecida con todas estas ideas que compartimos, poder conocer a compañeras y compañeros que se dedican a esta labor de la docencia y compartir estas lindas experiencias e ideas”.

—  
**Itzi Figueroa**

CAI SEP No 30, Ovidio Decroly  
Santa María la Ribera, Ciudad de México

## Transformación

—

“[Estos proyectos] siempre nos ayudan para crecer como personas y evocarlos en esto que es el trabajo con los niños, son como una semilla. Muchas gracias a ustedes por este taller tan bonito”.

—

**Itzi Figueroa**

CAI SEP No 30 Ovidio Decroly  
Santa María la Ribera, Ciudad de México

“Me emocionó cómo impactó este trabajo en la comunidad, en niños, madres y padres de familia. Vemos que con más ánimo colaboran, participan y aportan. Lo que se busca con este trabajo, sobre todo, es la sensibilización, porque últimamente vemos los efectos”.

—

**David Wicab**

Primaria 21 de Marzo  
Hopelchén, Campeche

“El juego está pensado en un contexto urbano, cuando ella [la maestra de la Ciudad de México] expone el lugar donde trabaja recuerdo cuando me inicié en mi primera comunidad aquí en Oaxaca, hace 21 años: me enviaron a una primera comunidad donde tenía que entrar caminando, a tres horas de cabecera a municipio, cruzar un río, tres arroyos, subir. Como un juego hecho para la zona urbana, puede impactar en una comunidad rural pero el tema impacta en todos lados”.

—

**Luis Fernando Carrasco**

Primaria Adolfo C. Gurrión  
Juchitán de Zaragoza, Oaxaca



**Agradecemos la energía y trabajo de quienes fueron parte de este proceso,**  
compartiendo y creando nuevas  
herramientas educativas a partir del juego  
de mesa:

Alicia Hernández  
Araceli Méndez  
Ari Monroy  
Constantina Sánchez  
Estefanía Ramírez  
Itzel Cortés  
Itzi Figueroa  
Leonila Morán  
Lorena López  
Luis Carrasco  
Nancy Cantú  
Obdulia Ruiz  
Rafael Mis Pech  
Silvia Salazar  
Tomasa García  
Verónica Hernández  
Ximena Rivera

---

Aunque aquí termina la memoria de dos años de juego y aprendizaje, esperamos que esta publicación sea una herramienta para seguir imaginando, construyendo y creando nuevas experiencias en torno a la educación ambiental.

# ¡Recrea!

---

## Glosario

—

### a

—

**Agroecología:** empleo de conceptos y principios ecológicos en la producción de alimentos en sistemas agrícolas, su estudio, producción, diseño y control.

**Antropocentrismo:** se refiere al posicionamiento del ser humano y la formulación de su rol en sociedades modernas respecto a la naturaleza, con ideas sobre la exclusiva capacidad humana para razonar, crear ciencia, arte, filosofía y tecnología, siendo concebido como superior a cualquier otro animal. Deriva del término griego *ánthropos*, que significa ser humano.

**Asentamiento humano:** espacio habitado, en especial, por el hombre, las construcciones y los servicios relacionados con él.

### b

—

**Balance ecológico:** equilibrio dinámico que forman los componentes de una comunidad natural como respuesta ante la sucesión ecológica natural, las alteraciones climáticas y otras influencias externas.

**Biodiversidad:** la biodiversidad o diversidad biológica es la variedad de la vida. Este concepto reciente incluye varios niveles de la organización biológica. Abarca la diversidad de especies de plantas, animales, hongos y microorganismos que viven en un espacio determinado, a su variabilidad genética, a los ecosistemas de los cuales forman parte estas

especies y a los paisajes o regiones en donde se ubican los ecosistemas.

**Biosfera:** estrato delgado de la superficie terrestre y capa superior de las aguas donde se desarrollan todos los organismos vivos que procesan y reciclan la energía y los nutrientes disponibles en el medio ambiente.

### c

—

**Calentamiento global:** aumento gradual de la temperatura en el planeta como consecuencia del incremento del dióxido de carbono y otros gases de efecto invernadero en la atmósfera.

**Calidad ambiental:** indicador del grado de adecuación del medio ambiente con las necesidades de vida de los organismos vivos, en especial del hombre.

**Capa de ozono:** parte interior de la estratosfera, entre 15 a 25 km sobre la superficie terrestre, en la cual existe una concentración apreciable de ozono y desde la cual se absorben los rayos ultravioleta nocivos para la vida en la Tierra.

**Capital natural:** término para referirse al inventario de recursos naturales renovables y no renovables (por ejemplo, plantas, animales, aire, agua, suelo, minerales) que, combinados, proveen beneficios a las personas.

**Clima:** conjunto de condiciones atmosféricas (tem-

peratura, humedad, nubosidad, lluvia, sol, dirección y velocidad de los vientos) que dominan y alternan continuamente en una localidad determinada.

**Comunidad:** una comunidad se puede entender como un grupo o conjunto de personas que comparten elementos en común, como ubicación geográfica, idioma, costumbres, valores propios, tareas, visión del mundo, estatus social y roles, entre otros. Por lo general, en una comunidad se crea una identidad común que es compartida, elaborada y socializada entre sus integrantes.

**Composta:** abono orgánico rico y oscuro, producto de la descomposición de desechos, que posee un contenido balanceado de nutrientes, micro organismos y minerales.

**Conservación:** manejo de organismos o ecosistemas por seres humanos para asegurar su sostenibilidad. Implica uso controlado, protección, mantenimiento, restablecimiento e incremento de poblaciones, ecosistemas y recursos.

**Contaminación:** cambio indeseable de las propiedades físicas, químicas y biológicas que puede provocar efectos negativos en los diferentes componentes del medio ambiente.

## d

—

**Deforestación:** eliminación permanente de las áreas de vegetación boscosa. También entendido como desmonte de la masa forestal y su reemplazo por otros usos no forestales de la tierra.

**Deuda ecológica:** acumulación de efectos ambientales del pasado en términos de disminución de los recursos y deterioro del medio ambiente, con el consecuente daño para las generaciones futuras.

## e

—

**Ecocentrismo:** término utilizado en la filosofía política ecológica para denotar un sistema de valores centrado en la naturaleza, a diferencia del centrado en el ser humano.

**Ecología:** ciencia que estudia las relaciones existentes entre los organismos y su medio ambiente.

**Ecosistema:** es el conjunto de especies de un área determinada, que interactúan entre ellas y con su ambiente.

**Educación ambiental:** proceso de educación que se expresa y planifica a través de la introducción de la dimensión ambiental con una orientación sostenible por vías formales o no formales.

**Efecto invernadero:** elevación de la temperatura terrestre originada por el aumento en las concentraciones atmosféricas de dióxido de carbono y diversos gases.

**Endémismo / Endémico:** situación en la cual una especie u otro grupo taxonómico está restringida a una región.

**Equilibrio ecológico:** estado de equilibrio en el que los parámetros ecológicos fundamentales fluctúan dentro de límites con valores que tienden a garantizar la permanencia de poblaciones y así perpetuar especies y ecosistemas.

**Entorno urbano:** espacio completamente urbanizado que se asocia generalmente al que ofrece una gran ciudad, donde los servicios e infraestructura pública y privada están involucrados en el asentamiento poblacional.

**f**

—

**Fertilizante:** sustancias cuyos elementos químicos permiten estimular el desarrollo de las plantas y mejorar el contenido nutricional del suelo.

**Fuente contaminante:** centro o actividad socioeconómica cuyas emisiones se incorporan al medio ambiente como contaminantes.

**h**

—

**Hábitat:** lugar, en el sentido espacial o ecológico, donde viven los seres vivos o sus poblaciones.

**i**

—

**Impacto ambiental:** repercusión en el medio ambiente provocada por la acción antrópica o un elemento ajeno a dicho medio, que genera consecuencias notables en él.

**m**

—

**Medio ambiente:** sistema de factores abióticos, bióticos y socioeconómicos con los que interactúa el hombre en un proceso de adaptación, transformación y utilización del mismo para satisfacer sus necesidades en el proceso histórico-social.

**o**

—

**ODS- Objetivos de Desarrollo Sostenible:** como parte fundamental de la Agenda 2030 se encuentran los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Los ODS universales, transformadores e inclusivos, describen los principales desafíos de desarrollo para la humanidad. Fijan los límites ambientales y los umbrales críticos para el uso de recursos naturales, y reconocen que la erradicación de la pobreza debe ir a la par de estrategias que fomenten el desarrollo económico.

**Ozono:** gas compuesto de tres átomos de oxígeno que forma una capa protectora de la Tierra frente a las ondas de luz ultravioleta que son nocivas para los seres humanos y diversas especies.

**p**

—

**Pensamiento crítico:** fomento de un pensamiento analítico que busque generar en los individuos su propio criterio sobre una problemática, de manera informada e integral.

**Población:** suma de todos los individuos de un taxón que viven en un área definida.

**Producción limpia:** práctica de aplicación continua de una estrategia ambiental preventiva integrada a los procesos, producciones y servicios, para incrementar su eficiencia, reducir los riesgos para los seres humanos y el ambiente, y lograr la sostenibilidad del desarrollo económico.

**Programa ambiental:** planificación de las actividades y de los objetivos específicos de una entidad para asegurar la protección del medio ambiente que comprende las medidas adoptadas o previstas para alcanzar dichos objetivos y, en caso necesario, los plazos fijados para la aplicación de tales medidas.

**r**

—

**Reciclaje:** utilización más de una vez del mismo material en procesos productivos.

**Recurso:** materia o energía que sirve directa o indirectamente para el logro del bienestar humano.

**Recurso natural:** conjunto de materiales, ecosistemas o segmentos de la naturaleza, tanto biótica como abiótica, susceptibles de ser aprovechados por el hombre.



**Recurso natural no renovable:** recursos que no pueden ser reemplazados, regenerados o llevados de nuevo a su estado original una vez que se han extraído, como los combustibles fósiles y los minerales.

**Recurso natural renovable:** recursos que son capaces de regenerarse de forma natural al provenir de fuentes inagotables (como la energía solar), de importantes ciclos físicos (como el hidrológico) o de sistemas biológicos.

**Reforestación:** repoblación forestal, natural o artificial, de una zona anteriormente cubierta de bosques.

**Riesgo ambiental:** grado de probabilidad de ocurrencia de daño ambiental como resultado de un manejo específico.

## S

—

**Servicios ambientales:** también conocidos como servicios ecosistémicos, se refieren a los beneficios que los seres humanos recibimos de la naturaleza de forma gratuita y constante, y de los cuales dependemos para todos los procesos y actividades de la vida humana.

**Sistema de tratamiento residual:** instalación especialmente construida para eliminar o disminuir las concentraciones de contaminantes que se emiten o se descargan al medio.

**Suelo agrícola:** zona dedicada a la agricultura, con viveros, semilleros o sembrados, de forma temporal o permanente, que comprende la superficie no cultivada.

**Sustentabilidad:** proceso de mejoramiento equitativo de la calidad de vida de las personas mediante el cual se procura el crecimiento econó-

mico social en relación armónica con la protección del medio ambiente.

**Sostenibilidad:** desarrollo que satisface las necesidades del presente sin comprometer la capacidad de las futuras generaciones.

## U

—

**Urbanización:** proceso de cambios en los servicios e infraestructura pública que confiere características urbanas a un asentamiento poblacional o se las incrementa.

## V

—

**Vivero:** superficie de terreno dedicada a la cría de especies vegetales o animales.

## Bibliografía

—

ALBA, Mónica, *Programa de acompañamiento: Recreo la ciudad*, Casa Gallina A.C., Ciudad de México, 2021.

AUSUBEL, David, *El desarrollo infantil: desarrollo de la personalidad*, Paidós Ibérica, Madrid, 2020.

BARREIRO, Camacho Aurora, *Diccionario de términos medio ambientales*, Publicaciones Acuario, La Habana, 2000.

MCCANDLES, David, *Knowledge is beautiful*, William Collins, Londres, 2014.

RIECKMANN, Marco, et. al., *Educación para los Objetivos del Desarrollo Sostenible*, UNESCO, París, 2018.

**Elementos recortables**

Recortar por la línea punteada



Colibrí



Ahuehuate

Tarjetas:  
Personajes



Ajolote



Sábila



Mariposa



Tlacuache





Recortar por la línea punteada



### Para derrotar a la basura

Busquen un cesto de basura o papelera y colóquenlo en el centro. Busquen toda la basura que puedan, salgan al patio para colectarla si es necesario. Pónganse en círculo y afinen su puntería. Derroten al titán encastando toda la basura en el cesto. Recuerden que la basura se separa. ¡No vale si juntan basura orgánica con inorgánica!



### Para derrotar al cemento

Los otros jugadores son semillas. Se hacen bolita y permiten que los ayudes a crecer y convertirse en un árbol. Cuando todos estén en posición, cada uno debe decir qué árbol es y decir su nombre. Todos levantan un pie y se mantienen por 15 segundos para superar el reto.

## Tarjetas: Titanes



### Para derrotar al coche

Todos se quitan un zapato y se lo ponen en la nariz. Cuando estén en posición hacen el ruido de un viento muy fuerte que va a limpiar la ciudad. Aguanten por 30 segundos y cuando terminen habrán liberado a la ciudad del titan del coche y el esmog.



### Para derrotar al consumismo

Todos piensan en una golosina o en algún producto de comida chatarra. Busquen agua y con sus dedos hagan un dibujo en el suelo del producto que eligieron. Veán todos juntos cómo se evapora.



### Para derrotar la deforestación

Busquen una fuente de agua y un árbol o planta. Todos deben llenar sus cachetes con agua y llevarla a la planta. Hagan las vueltas que sean necesarias para que rieguen con el líquido suficiente.



### Para derrotar la industrialización

Todos los jugadores toman un pedazo de papel reciclado y dibujan en él un contaminante del aire, no se vale repetir así que se deben poner de acuerdo. Absorbiendo aire con su boca levanten y lleven su dibujo al bote de basura.





Recortar por la línea punteada



Superhabilidad

En cada ronda y de acuerdo a tu criterio, puedes ayudar al jugador con menos recursos. Antes de que tire los dados hagan un rugido entre todos y con esto sus recursos se duplicarán.



Superhabilidad

En tu turno, y antes de tirar los dados, puedes teletransportar a cualquier jugador a cualquier casilla verde.

## Tarjetas: Superhabilidad



Superhabilidad

Cada que llega tu turno y antes de tirar los dados, organiza un mercadito solidario en donde todos pueden cambiar sus recursos sin importar si están en una casilla naranja.



Superhabilidad

En el turno de alguno de tus compañeros si a éste no le favorece su tirada, puedes tirar un dado extra por él. Usa sabiamente este poder, solo lo ocupas una vez en cada ronda.



Superhabilidad

En cada ronda y antes de tirar los dados puedes tirar un dado premiado y el número que salga corresponde a la cantidad de recursos que te dará el banco. Estos recursos los debes compartir. Hazlo sabiamente.



Superhabilidad

Una vez por turno, de ser necesario, puedes convocar a una junta para que en acuerdo común balanceen los recursos de todos los compañeros. Esto solamente se puede si todos los jugadores están convencidos y de acuerdo.





Recortar por la línea punteada

Los vecinos pelean en vez de hablar y tomar acuerdos. Todos se han vuelto solitarios y velan por sus propios intereses.



Todos pierden la capacidad de hacer trueque hasta que a alguien le salgan dados dobles.

La convivencia con las mascotas se está volviendo un problema de salud. Miles de heces de perros y gatos abundan en las calles. Debido a dueños irresponsables, el aire está lleno de enfermedades.



¡Todos pierden!

Valoras mucho el estar en tu comunidad. Has hecho amigos, aliados y cómplices. Moldeas y eres moldeado por los demás.



Tu cuerpo es de barro y un compañero va a hacer una escultura contigo. Permite que un compañero te mueva a su voluntad.

La publicidad te ha convencido de que tienes que cambiar de teléfono celular cada año y comprar el más nuevo. ¡Estás hechizado!



Te quedas atrapado hasta que en 3 oportunidades en cada turno tuyo puedas sacar como suma un 6 en los dados.

A la gente parece no interesarle saber cómo cuidar el agua. Como todos piensan que nunca se acabará y que siempre saldrá de la lluvia, nadie está pensando en cómo racionalarla.



¡Todos pierden!

## Tarjetas: Reto y Dificultad

Has comenzado a dar valor al tiempo de no hacer nada y estar tranquilo.



Hazte bonita, vuélvete piedra y mantente quieto por el próximo turno.





Recortar por la línea punteada

Están por todos lados.  
Los bichos desempeñan una  
gran función en nuestro ambiente.  
En la ciudad también los hay.



Busca un bicho y cuenta el número  
de patas que tiene.

Reto



Viajan largas distancias,  
son muy frágiles y tienen  
ganas de pararse en cada flor.



Con tus manos imita a una  
mariposa y haz que se pare en  
las cabezas de tus  
compañeros.

Reto



Con tanto cemento, a los pájaros les  
está costando encontrar alimento.



Usa tu mano para imitar el pico de un pájaro  
y mastica unos deliciosos gusanos  
y invisibles para dárselos a comer  
a tus pichones hambrientos,  
o ség a tus  
compañeros

Reto



El poder más  
fuerte de nosotros es  
la capacidad de ponernos  
de acuerdo para hacer un  
esfuerzo común.



Reto

Organiza una ola de un mínimo de 10  
personas



Son la voz y el eco de lo  
que aterra a tu espíritu natural



Reto

Imita el ruido de algún titán que se  
encuentre destapado en el  
tablero.



Cada día existen menos  
espacios naturales para divertirse  
con el agua, ríos, lagos y playas limpias.



Reto

Utiliza tu imaginación, ponte en  
una posición adecuada y  
nada en el suelo o en  
la mesa.



## Tarjetas: Reto y Dificultad





Recortar por la línea punteada

Están abriendo demasiadas dulcerías, restaurantes de comida rápida y de productos chatarra en el barrio. Los vecinos se están envenenando sin darse cuenta.



**Reto**  
Recuerda tus paseos al mercado e inventa 3 botanas nutritivas deliciosas usando semillas, frutas y productos naturales ¡Compartélas con tus amigos!

Ahora eres una lombriz de tierra y necesitas comer residuos orgánicos para sobrevivir y producir composta.



**Reto**  
Pídele a tus amigos que escojan ser una y luego, decide a cuál te vas a comer. ¡Solo recuerda que, tu comes residuos, no basura!

Con tantas fábricas produciendo cosas y tantos coches circulando, el aire se ha ensuciado. ¿Crees poder sobrevivir sin aire?



**Reto**  
Compite por ver quién aguanta más sin respirar, al que aguante menos todos lo abanicán.

Muchas personas prefieren poner plantas de plástico en sus casas que cuidar las que son de verdad.



**Reto**  
Busca una planta o árbol de verdad, huele sus hojas, riegalo y huele la tierra húmeda.

La gente tira mucha basura en la calle y eso hace que nuestro espacio se vea descuidado. Parece que todos los vecinos perdieron el tino a los cestos de basura.



**Reto**  
¿Que tanta puntería tienen ustedes? Todos buscan 3 piezas de basura. Compáctenla y afinen su puntería encastrando en el bote de basura. La recompensa es para quien tenga más tino.

La compañía de luz taló las ramas de un árbol y se ha caído el nido de la tortolita que huyo aterrorizada y dejó su huevo en el suelo.



**Reto**  
Toma su huevo y empóllalo por una ronda de juego para ayudar a que nazcan los pichones

## Tarjetas: Reto





Recortar por la línea punteada

Necesitamos papel para escribir y aprender, pero para que no cortemos tantos árboles hay que sacar provecho de las hojas que tenemos.



Si cada jugador demuestra que utiliza los dos lados de las hojas de uno de sus cuadernos para tomar apuntes en la escuela gana

Cuando no somos capaces de conservarlos, su degradación conduce a daños en el bienestar humano. Dan sombra, refrescan y nos regalan el aire que respiramos.



Modela a una amiga o amigo como si fueran un árbol

Tanto cemento nos ha nublado el recuerdo de cómo se reproducen las plantas. ¡Es necesario que no se olviden!



Imita frente a todos a un murciélago u otro animal polinizador.

La calidad del aire es tan mala que pronto necesitarás usar una mascarilla para poder respirar.



Ive practicando! Toma tu zopato, pónitelo de mascarilla cubriendo tu nariz y boca por 15 segundos.

Los cestos de basura son pocos en la ciudad y se llenan con mucha facilidad. Habrá que ayudar entre todos a economizar espacio.



Todos buscan una botella de plástico o aluminio, la comprimen y la tiran en el mismo cesto.

Están por construir un aerpuerte cerca del lago y le quieren dar cacería a todos los patos que llevan viviendo ahí miles de años.



Tú y tus amigos son los patos. Pónganse en cucullas, tómense de los tabillos y caminen todos por un minuto.

## Tarjetas: Reto





Recortar por la línea punteada

Es la hora de salir de la escuela, los papás quieren recoger a sus hijos en sus coches, no quieren usar sus pies para hacer el camino aunque la escuela está a unas pocas cuadras.



Reto

Organícense en grupo para hacer los sonidos desagradables del tráfico. Incluyan los claxones, los motores y demás ruidos molestos.

Convivir es cuidarnos. Te hace falta un cambio de apariencia y tus amigos te quieren sugerir uno.



Reto

Moja tu cabello y escoge un compañero para que te lo peine de forma diferente. Debes permanecer así hasta que termine el juego.

En la escuela, los niños y las niñas no riegan el huerto porque dicen que no tienen regaderas para hacerlo. ¡Demuestra cómo se hace usando el ingenio!



Reto

Haz un recipiente hecho de papel reciclado y riega alguna planta.

Convivir es cuidarnos. Los amigos y amigos del barrio nos hacen reír.



Reto

Cuente un chiste a tus compañeros y si al menos uno se ríe, obtienes el recurso.

Están por todos lados. Los bichos desempeñan una gran función en nuestro ambiente. En la ciudad también los hay.



Reto

Encuentra algún insecto o arácnido y sin hacerle daño, lleva a tus compañeros a verlo.

Se siente bien cuando estos dos se juntan, agua y aire siempre refrescan.



Reto

Mójate la mano y sopla hasta que se seque el agua.

## Tarjetas: Reto





Recortar por la línea punteada

**Carta**

Aprendiste a reparar objetos electrónicos y ahora le ayudas a tus amigos a que aprendan a reparar y no comprar más cosas.

**Carta**

Cada día creces más y te alimentas mejor, vas al mercado no solamente a comprar comida sino a ver a tus vecinos y amigos para consumir su cariño.

### Tarjetas: Mercadito solidario

**Carta**

Zapateros, plomeros, rotulistas, estilistas, sastres, carpinteros, cocineros, herreros, son personas que saben cómo alargar la vida de los objetos, también saben cómo hacer cosas nuevas. Conoces sus locales en tu barrio y usas sus servicios.

**¡Finalizaron la aventura!**

Cada día que vives, llena tu mente de recuerdos. Algunos son más felices que otros. Escogen el momento que más les gustó del juego y realicen un dibujo de ese momento. Si es posible, coloquen los dibujos en un muro o pared y organicen una pequeña exposición de arte.

### Tarjetas: Finalizaron aventura

**¡Finalizaron la aventura!**

Ustedes han comprobado en carne propia un viejo dicho: "la unión hace la fuerza". Para terminar esta aventura hagan escuchar su fuerza y vitalidad: aullen para celebrar que son una manada muy fuerte y que están listos para las aventuras que vienen.

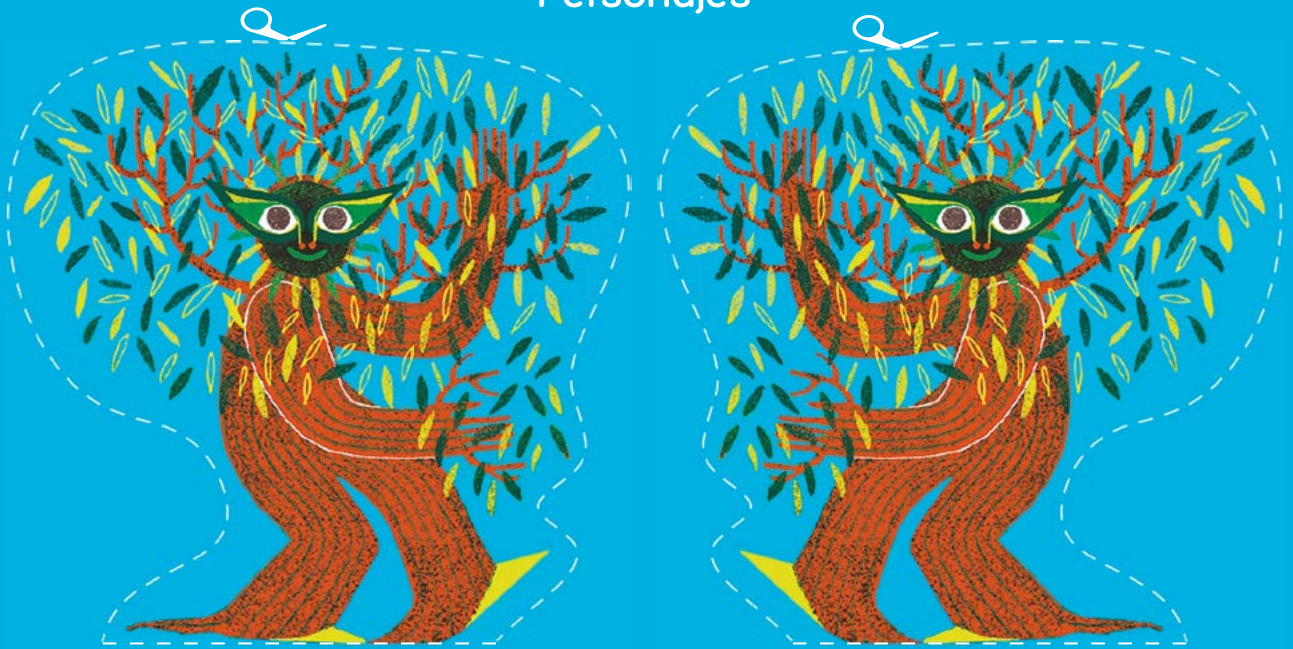
**¡Finalizaron la aventura!**

Los titanes han sido vencidos en esta aventura, pero algo les hace pensar que no están completamente derrotados y siguen allá afuera esperando revivir en el momento en que ustedes bajen la guardia. Evítenlo a toda costa: realicen una carta con un compromiso para ayudar al medio ambiente. Firmenla y compártanla con sus maestros y compañeros.





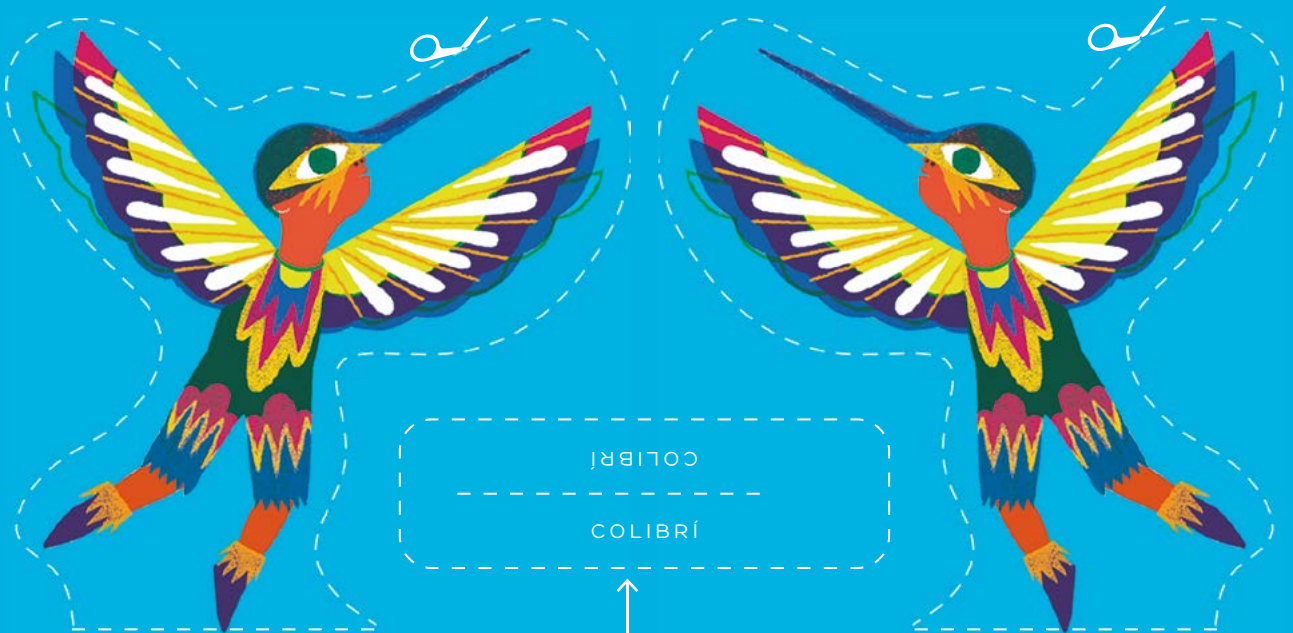
## Personajes



AHUEHUETE

AHUEHUETE

- Recortar por la línea punteada
- Pega el personaje a un cartón
- Recorta el cartón con la forma del personaje
- Pega la otra cara del personaje al cartón reverso
- Recorta la base y pégala a un cartón
- Monta el personaje en la base



COLIBRÍ

COLIBRÍ

Estos rectángulos son las bases para que los personajes queden de pie como en esta imagen





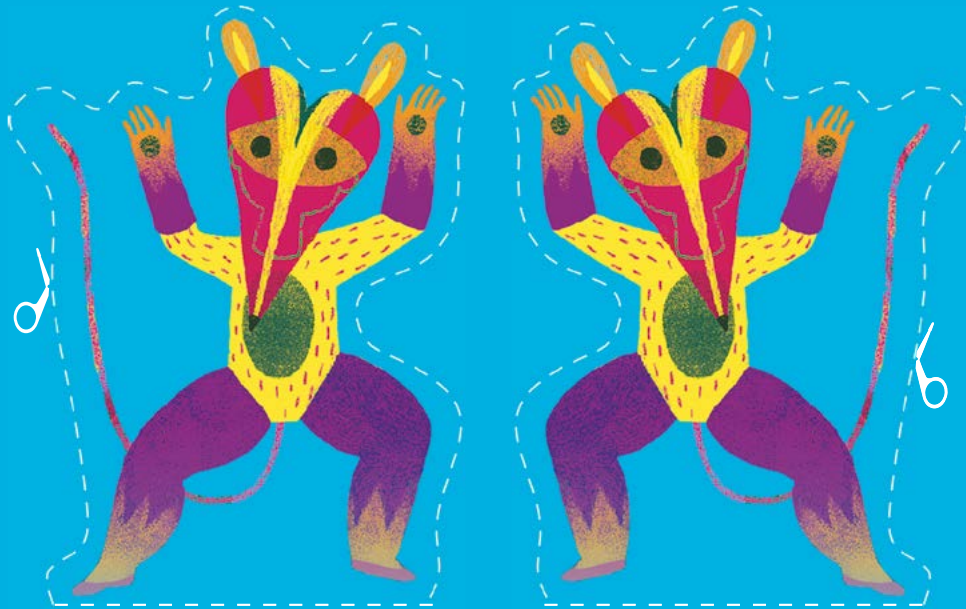
# Personajes



АJOLOTE

AJOLOTE

- Recortar por la línea punteada
- Pega el personaje a un cartón
- Recorta el cartón con la forma del personaje
- Pega la otra cara del personaje al cartón reverso
- Recorta la base y pégala a un cartón
- Monta el personaje en la base



TLACUACHE

TLACUACHE







## Personajes



MARIPOSA

MARIPOSA

- Recortar por la línea punteada
- Pega el personaje a un cartón
- Recorta el cartón con la forma del personaje
- Pega la otra cara del personaje al cartón reverso
- Recorta la base y pégala a un cartón
- Monta el personaje en la base



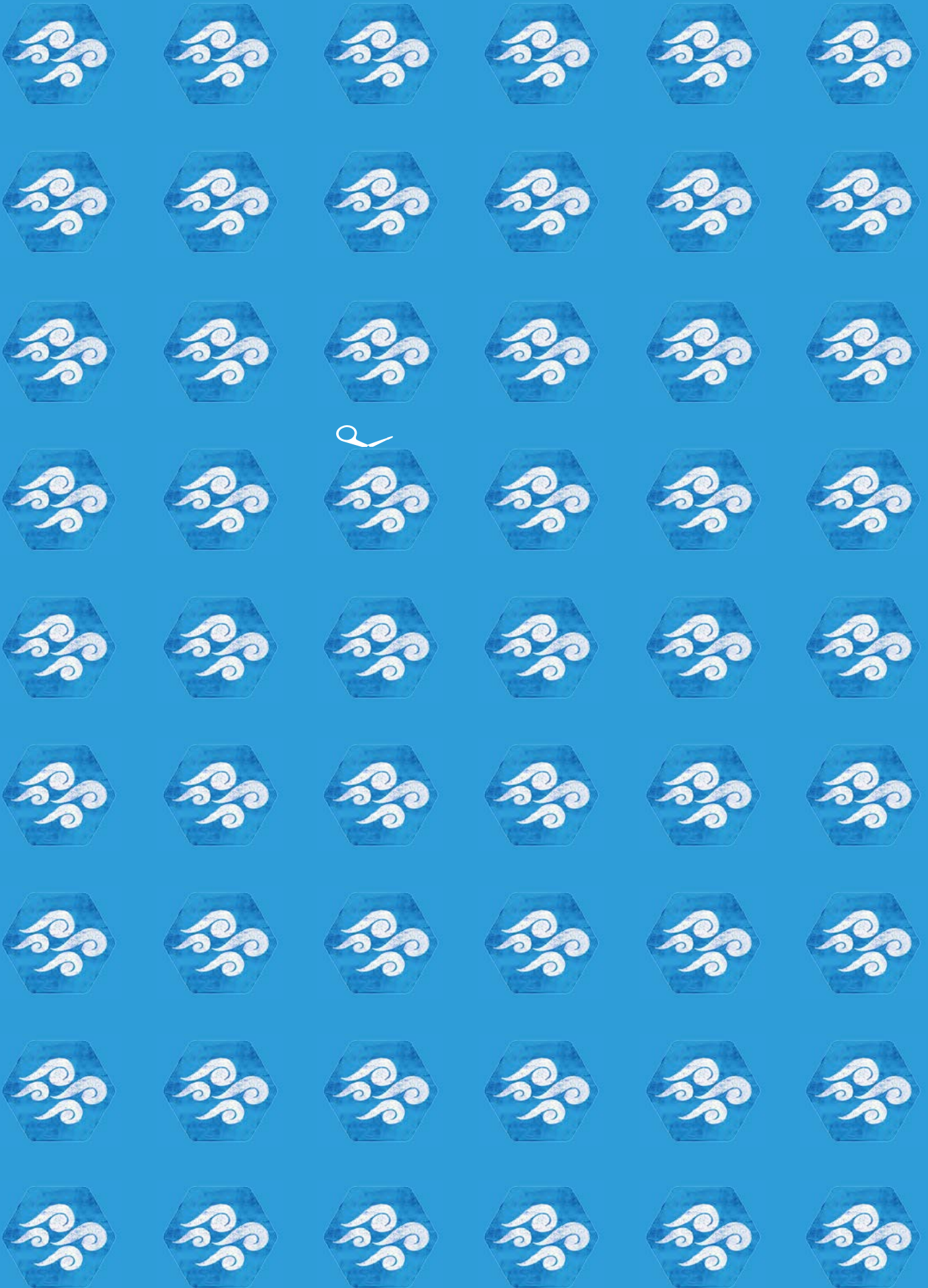
SÁBILA

SÁBILA



# Recursos

Puedes fotocopiar esta página para obtener más recursos

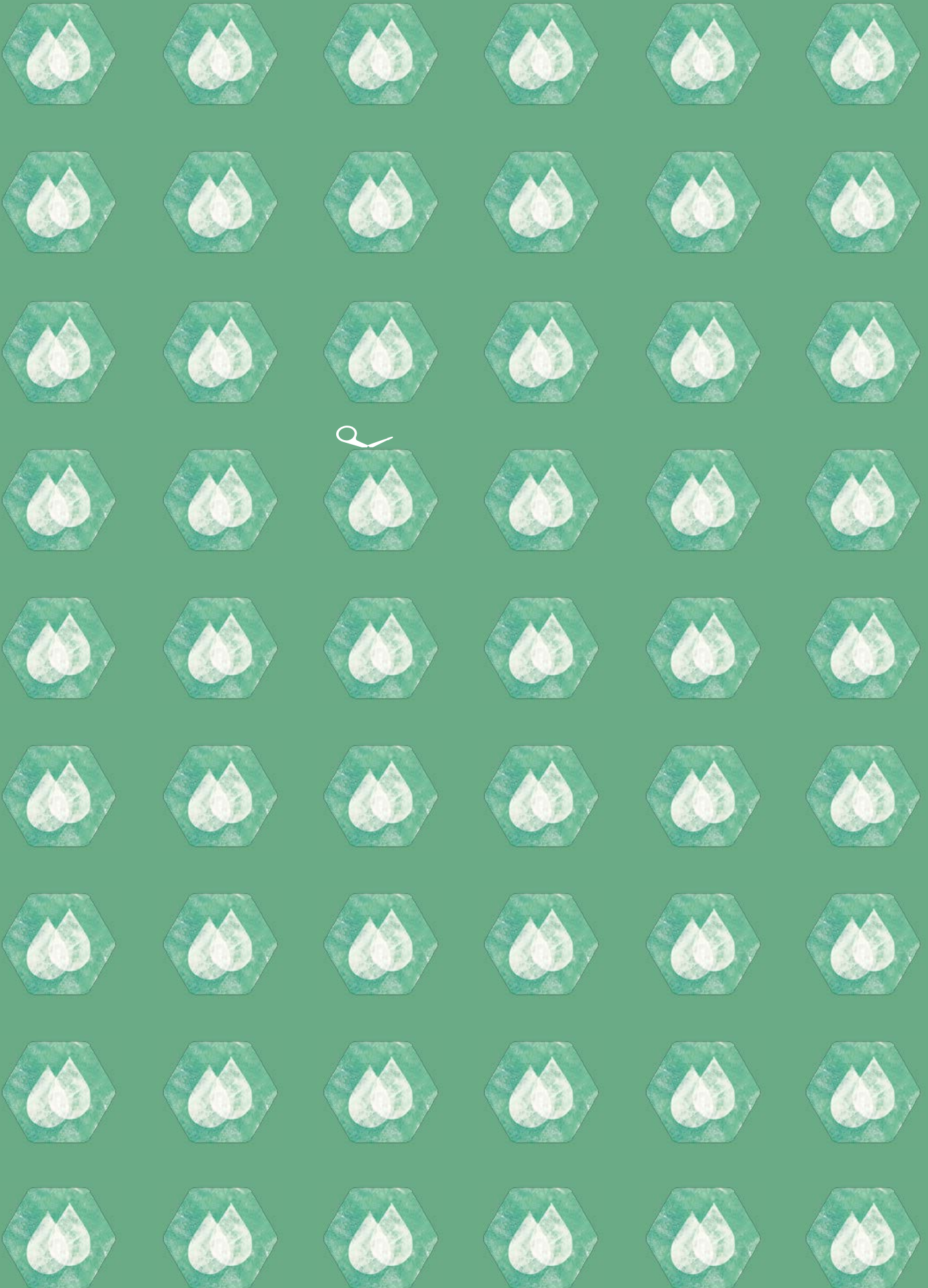






# Recursos

Puedes fotocopiar esta página para obtener más recursos





# Recursos

Puedes fotocopiar esta página para obtener más recursos





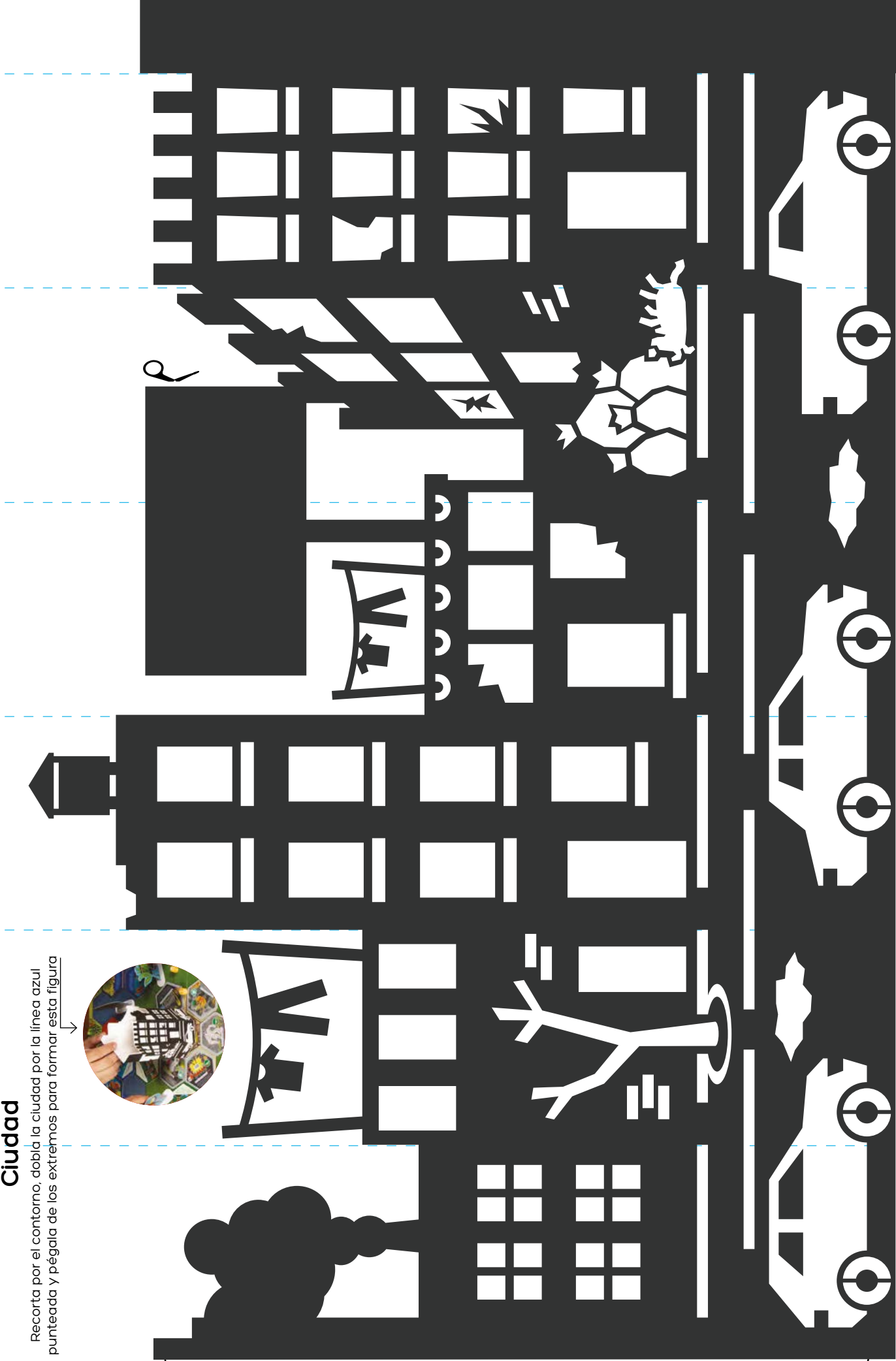


# Ciudad

Recorta por el contorno, dobla la ciudad por la línea azul punteada y pégala de los extremos para formar esta figura



Pon pegamento aquí







Crea tus propias cartas: Plantillas a intervenir

Escribe aquí un reto para vencer este Titán

## Tarjetas Titanes

Inventa tu propio Titán y dibújalo aquí, debe representar un elemento nocivo para tu entorno.

Indica en este hexágono pequeño cuáles recursos sacrificas







## Crea tus propias cartas: Plantillas a intervenir

### Cartas

Escribe aquí alguna situación problemática de tu comunidad.

Ilustra esta situación con un dibujo

Escribe aquí un reto sencillo de resolver vinculado a esta problemática.

Asigna si ganas o pierdes recursos en el hexágono pequeño





## Crea tus propias cartas: Plantillas a intervenir

### Cartas

Escribe aquí alguna situación problemática de tu comunidad.

Ilustra esta situación con un dibujo

Escribe aquí un reto sencillo de resolver vinculado a esta problemática.

Asigna si ganas o pierdes recursos en el hexágono pequeño





## Tarjetas personajes

Inventa tus personajes. Te recomendamos inspirarte en especies que habitan tu entorno, pueden ser animales, plantas, insectos, etc.

Recortar por la línea punteada

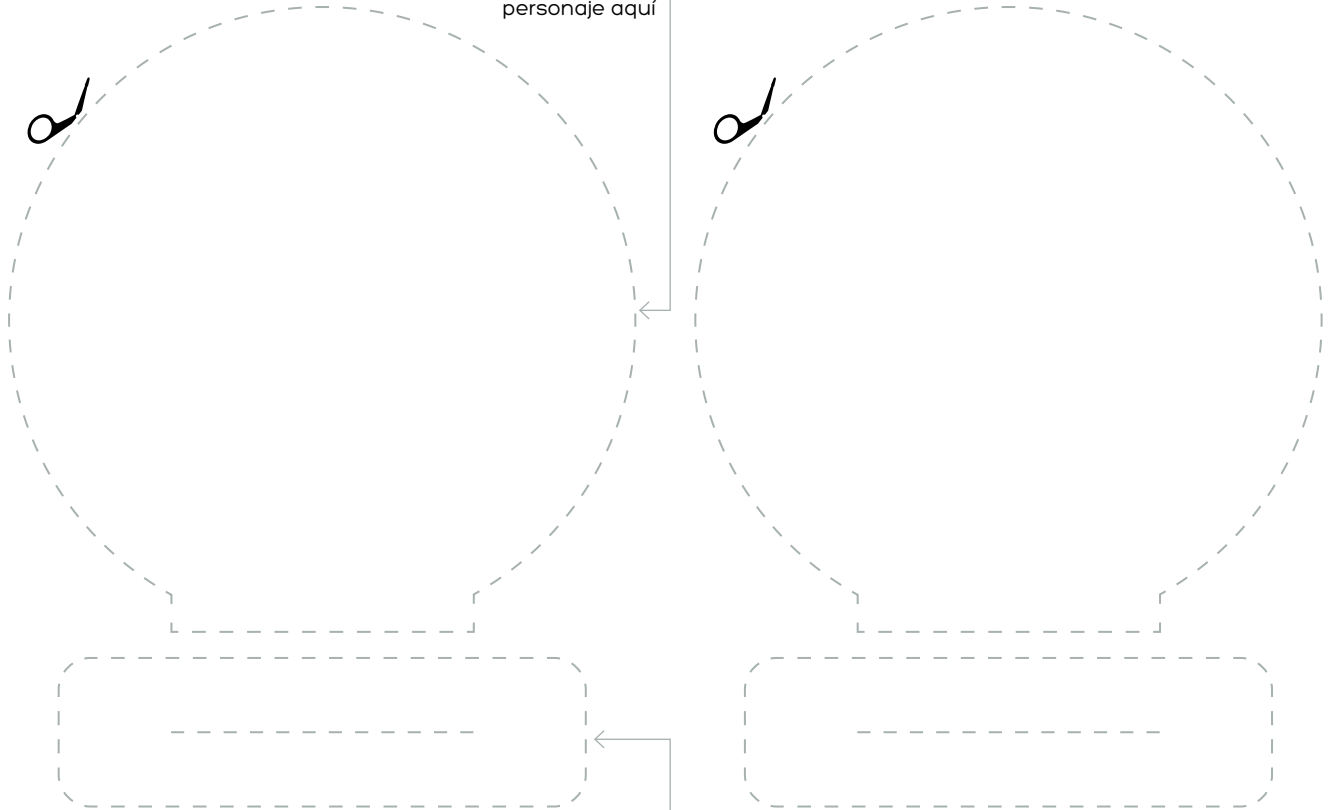




# Crea tus propios personajes

Inventa tus personajes. Te recomendamos inspirarte en especies que habitan tu entorno, pueden ser animales, plantas, insectos, etc.

Dibuja el personaje aquí



usa esta base para que el personaje quede en pie

Así quedará cuando le pongas la base



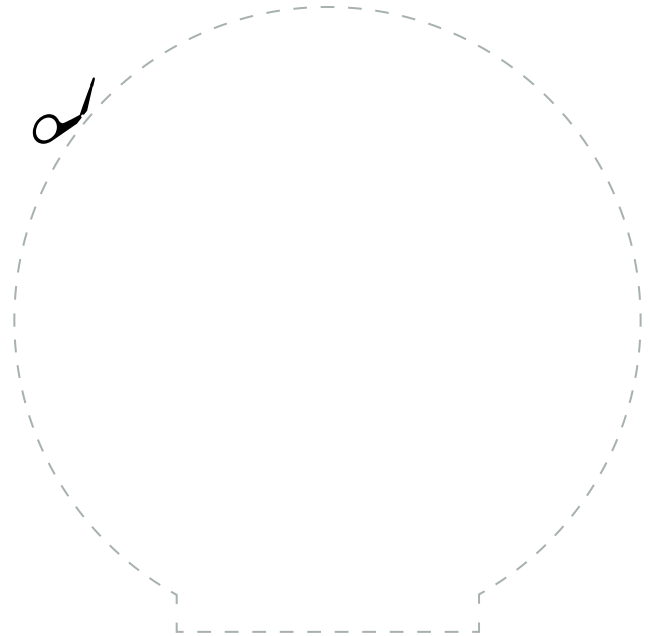
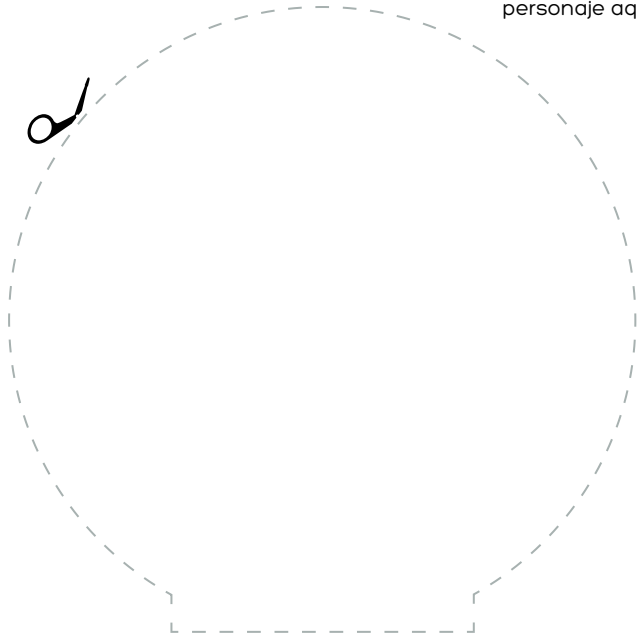




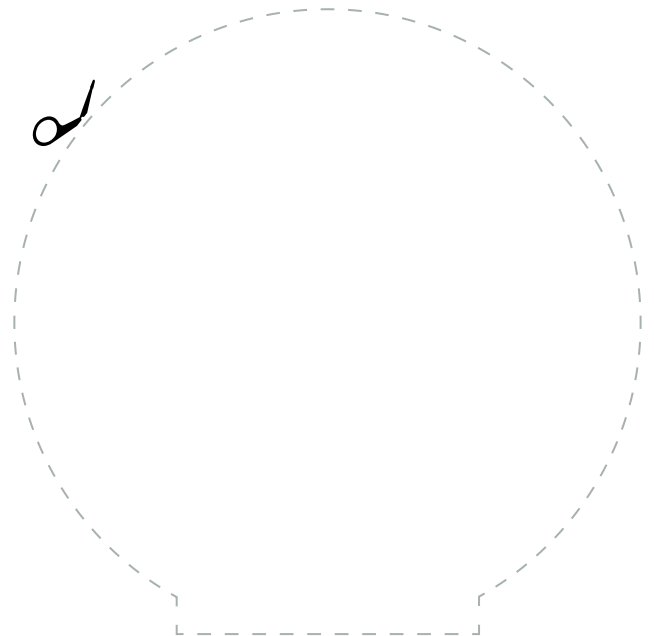
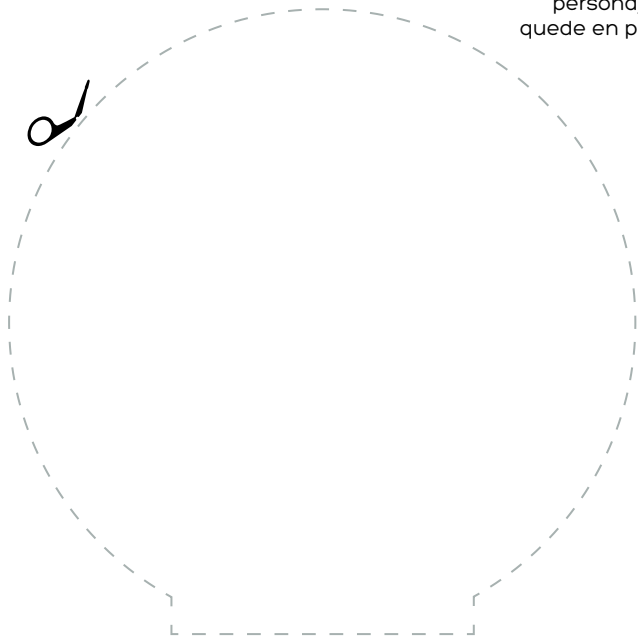
# Crea tus propios personajes

Inventa tus personajes. Te recomendamos inspirarte en especies que habitan tu entorno, pueden ser animales, plantas, insectos, etc.

Dibuja el personaje aquí



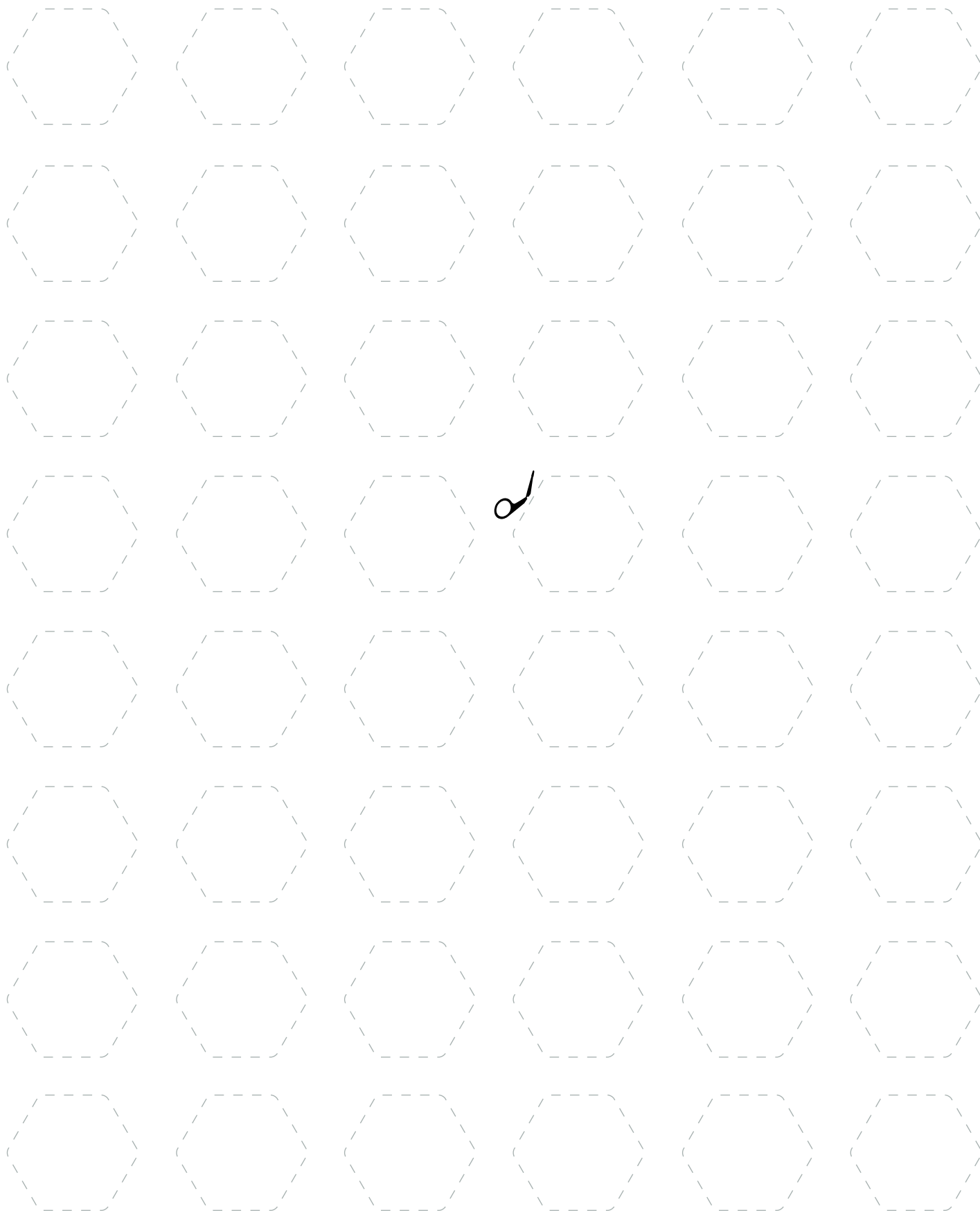
usa esta base para que el personaje quede en pie





## Recursos

Elige qué recursos quieres asignar a tu juego e ilustrarlos dentro de los hexágonos. Te recomendamos que sean 3 recursos diferentes.







Si te gustaría contarnos cómo  
usaste este libro o entrar en  
contacto con Casa Gallina,  
nos puedes escribir a:

[info@casagallina.org.mx](mailto:info@casagallina.org.mx)

Esta edición se terminó de imprimir  
el 15 de noviembre de 2023 en  
**Offset Santiago, S.A. de C.V.**  
San Pedro Totoltepec,  
Manzana 4, Lote 2 y 3,  
Parque Industrial Exportec 1,  
C.P. 50200, Toluca de Lerdo,  
México.

El tiraje consta de  
1,000 ejemplares.







CASA GALLINA  
CULTURA • COMUNIDAD • MEDIO AMBIENTE



