|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Fase** | **5** | | | **Grado** | | | **5°** | **Campo** | | Lenguajes | | | | |
| **Ejes articuladores** | | | | | |  | | | | | | | | |
| **Proyecto** | | | **Sonidos e imágenes de nuestro entorno** | | | | | | | | | **Escenario** | | Escolar.  Páginas 70 a la 83 |
| Identificar imágenes y sonidos ambientales de su entorno escolar. Reconocer si hay contaminación visual y auditiva. Establecer propuestas de secuencias animadas o historietas para que este tipo de contaminación se reduzca o se evite en la escuela y sus inmediaciones. | | | | | | | | | | | | | | |
| **Campo** | | **Contenidos** | | | | | | | **Proceso de desarrollo de aprendizajes** | | | | | |
|  | | Combinación de elementos visuales, sonoros y corporales, en composiciones artísticas colectivas, para expresar rasgos de sus identidades personal y colectiva. | | | | | | | Relaciona movimientos corporales con sonidos producidos con objetos del entorno, el cuerpo y/o la voz, en secuencias colectivas que narran una historia propia que les es significativa  Explora sonidos graves, agudos, rápidos, lentos, fuertes, débiles, largos, cortos, con pausas y acentos, para relacionarlos con la voz y características de un personaje, que crea a partir de objetos cotidianos y de sus rasgos de identidad personal.  Recrea colectivamente una misma escena o paisaje de su entorno natural o social, con movimientos corporales y sonidos, y posteriormente con objetos en una secuencia animada (stop motion) o una historieta. | | | | | |
|  | | Los afectos y su influencia en el bienestar. | | | | | | | Distingue los factores que influyen en el estado de ánimo y la vida cotidiana, para mejorar la convivencia y el autocuidado. | | | | | |
| **Metodología** | | | | | Aprendizaje basado en proyectos comunitarios. | | | | | | **Tiempo de aplicación** | | Se sugiere dos semanas | |
| **DESARROLLO DEL PROYECTO** | | | | | | | | | | | | | | |
| **Fase #1. Planeación**  (Identificación – Recuperación – Planificación) | | | | | | | | | | | | | **Recursos e implicaciones** | |
| * Comentar los propósitos de este proyecto: * Identificar imágenes y sonidos ambientales de tu entorno escolar. * Reconocer si hay contaminación visual y auditiva. * Establecer propuestas de secuencias animadas o historietas para que este tipo de contaminación se reduzca o se evite en la escuela y sus inmediaciones. * Explicar que en cada entorno hay elementos visuales y sonoros que contribuyen a crear un ambiente distinto. En ocasiones, estos pueden ser agradables, y otras desagradables, disminuyendo incluso la calidad de vida de algunas personas. A estos elementos negativos se les denomina contaminación visual y auditiva. * Ver los siguientes videos “La contaminación visual y auditiva” y “¿Qué es la contaminación acústica?” en donde se explica en qué consisten estos problemas, así como sus causas y sus consecuencias.   <https://youtu.be/dUIoZGcaaUA> (3:41) <https://youtu.be/DPJfYfVTyZU> (2:49)   * Dar respuesta a los ejercicios “Contaminación acústica” y “Contaminación visual” en donde identificarán algunas fuentes que causan este problema, así como algunas de sus consecuencias. (Anexo al final del documento) * Pedir que cierren los ojos y guarden silencio completamente para que puedan escuchar todos los sonidos de su entorno durante un minuto. * Por medio de lluvia de ideas, mencionar qué elementos visuales y sonoros contribuyen a crear un ambiente en la escuela y en los alrededores de esta: por ejemplo, pintura mural, una esquina llena de basura, un parque donde toquen músicos aficionados, etc. * Discutir cuáles de los elementos mencionados puede considerarse contaminación visual o auditiva. * En equipos dialogar lo siguiente: * ¿Qué beneficios habría si la contaminación visual y auditiva se redujera en la escuela y en sus alrededores? * ¿Qué beneficios habría si se preservan los elementos visuales y auditivos que contribuyen a la generación de un ambiente de bienestar? * Registrar en el cuaderno las respuestas del diálogo en una tabla como la *de la página 71 del libro Proyectos Escolares.* * Compartir las respuestas registradas. | | | | | | | | | | | | | -Internet y dispositivos multimedia para reproducir los videos.  -Ejercicios “Contaminación acústica” y “Contaminación visual”.  -Libro Proyectos Escolares.  -Cuaderno.  -Regla. | |
| * Observar las imágenes *de la página 72 del libro Proyectos Escolares,* dialogar cuáles les recuerdan sonidos y paisajes de su localidad, y cuáles muestran un entorno distinto. Después comentar las preguntas sobre contaminación visual y auditiva de esa misma página. * En equipos, contestar en el ejercicio “¿Qué puedo hacer?” en el que van a observar unas imágenes sobre contaminación visual y auditiva e investigará algunas acciones que puede implementar para disminuirla. (Anexo al final del documento) * Compartir las acciones que investigaron y escribieron en el ejercicio. Identificar cuál de esas se pueden implementar en el lugar donde viven. | | | | | | | | | | | | | -Libro Proyectos Escolares.  -Guiar el diálogo.  -Ejercicio “¿Qué puedo hacer?” | |
| * En equipos, decidir cómo pueden difundir algunas propuestas para reducir o evitar la contaminación visual o auditiva con una secuencia animada o una historieta. * Programar las actividades con ayuda del esquema *de la página 73 del libro Proyectos Escolares* o pueden usar el formato “Planeación de mi secuencia animada o historieta” para organizar las tareas que van a llevar a cabo dentro de su equipo. (Anexo al final del documento) | | | | | | | | | | | | | -Libro Proyectos Escolares.  -Formato “Planeación de mi secuencia animada o historieta”. | |
| **Fase #2. Acción**  (Acercamiento - Comprensión y producción – Reconocimiento – Concreción) | | | | | | | | | | | | | **Recursos e implicaciones** | |
| * En equipos, revisar la tabla *de la página 71 del libro Proyectos Escolares* que realizaron en el cuaderno y comentar qué otros ejemplos pueden añadir. Pedir que los escriban. * Seleccionar un ejemplo de contaminación visual y otro de contaminación auditiva; y dos ejemplos de elementos que resulten agradables (uno visual y uno sonoro). * En asamblea, intercambiar testimonios personales sobre el impacto de los elementos visuales y sonoros que eligieron con ayuda de las siguientes preguntas: * ¿Cómo reaccionan cuando oyen o ven esos ejemplos de contaminación? * ¿Cómo reaccionan cuando perciben esas imágenes y sonidos agradables? * En equipos reflexionar lo siguiente: ¿Qué acciones proponen para combatir la contaminación visual y auditiva?, ¿Qué acciones podrían llevar a cabo para preservar los elementos visuales y sonoros agradables?   Registrar sus respuestas en la tabla de la *página 75 del libro Proyectos Escolares.*   * Indicar que se reúnan con otro equipo diferente y realicen lo siguiente: * Explicar qué elementos del entorno eligieron como ejemplos de contaminación visual y auditiva. * Pedir que sus compañeros cuenten cómo es que esos elementos los afectan cotidianamente. * Identificar qué respuesta corporal generan esas imágenes y esos sonidos cuando son percibidos: la gente voltea para otro lado, se tapa los oídos, hace muecas de desagrado, camina rápido para alejarse, etcétera. * Repetir el proceso, pero esta vez, hablar sobre los elementos que resultan agradables. * En equipos, imaginar una historia relacionada con los elementos visuales y sonoros que registraron en la tabla anterior, en donde propongan como combatir dicha contaminación y cómo preservar las imágenes y sonidos agradables. * Registrar en la *página 76 del libro Proyectos Escolares* el esquema básico de la historia, en el cual se basarán para crear su secuencia animada o historieta. * Orientar el trabajo de los equipos.   **PAUTA DE EVALUACIÓN:**   * Identifica reacciones ante elementos visuales y sonoros que influyen en su estado de ánimo y/o vida cotidiana. * Propone acciones que permitan combatir la contaminación auditiva y/o visual, mejorando el autocuidado.   **TAREA:**  Traer un ejemplo de una historieta. | | | | | | | | | | | | | -Cuaderno.  -Libro Proyectos Escolares.  -Libro Proyectos Escolares. | |
| * Revisar y analizar las historietas que trajeron de tarea, observar los recursos que emplean: cómo se representan sonidos mediante onomatopeyas. Identificar cuáles podrían incluir en sus propias historietas y tomar nota en su cuaderno. * Ver el siguiente video “¿Qué son las historietas?” en donde se explica cómo se leen este tipo de textos.   <https://youtu.be/eKnQOsfHeDU> (3:44)   * Individualmente contestar el ejercicio “El regalo sorpresa” en donde van a observar una historieta y completar los diálogos. (Anexo al final del documento) * Compartir las historias que crearon e identificar las onomatopeyas que aparecen en el ejercicio. * Proyectar el siguiente ejemplo de cómo hacer un stop motion con plastilina. <https://youtu.be/5_HjXF9ummE> (4:32) * Observar cómo en un stop motion o animación cuadro por cuadro, los personajes pueden elaborarse con objetos cotidianos. Dialogar mediante una lluvia de ideas, qué objetos del entorno podrían usar para construir los personajes de las secuencias que van a crear. * En equipos, revisar la información *de la página 77 del libro Proyectos Escolares* sobre las características y ejemplos de algunos tipos de sonidos, completar las casillas vacías. * Mencionar ejemplos de diferentes tipos de sonidos presentes en su entorno, incluir algunos sonidos producidos por en cuerpo y con la voz (palmadas, chasquidos, abucheos, gritos, entre otros). * Describirlos con base en la información de la tabla que analizaron anteriormente en el libro de texto. * Elegir a algunos estudiantes al azar para que representen con movimientos corporales algunos sonidos, por ejemplo, un hachazo en el tronco de un árbol es fuerte y corto, se asocia tanto con un leve giro de la cintura como con un desplazamiento de los brazos y de las manos. * En equipos, describir cómo son los sonidos que registraron en la tabla *de la página 75 del libro Proyectos Escolares* e imitarlos con movimientos corporales que asocian con quienes los escuchan o producen. Si van a crear una historieta, definir con qué onomatopeya representarán esos sonidos. * Coordinar una charla en donde cada equipo exponga sus propuestas para combatir la contaminación visual y sonora, así como el preservar elementos visuales y sonoros agradables que contribuyan a la calidad de vida. * Pedir que propongan otras medidas que puedan ser útiles y dar sugerencias para mejorar las ya expuestas. * Comenzar a elaborar su producto en equipos tomando en cuenta lo que escribieron en la tabla *de la página 76 del libro Proyectos Escolares* y en las sugerencias que les hicieron, si lo consideran necesario, pueden reemplazar o modificar las medidas que van a proponer. * En el cuaderno hacer los dibujos o diseñar los personajes, identificar qué características físicas y psicológicas tendría cada uno: * Si hacen una secuencia animada, construir con objetos representativos del entorno: frutas locales, rocas de la región, trozos de textiles o de cerámica, migajón, etcétera; y con base en sus características, asignen a cada personaje una voz distintiva: grave, aguda, fuerte, débil, rápida, lenta, con pausas, con acentos, que alargue o acorte las palabras, etcétera. * Si eligen hacer una historieta, incluir onomatopeyas para representar los sonidos que los personajes producen con la voz, el cuerpo y los objetos que emplean al comer, beber, trabajar, transportarse o hacer otras actividades. * Comentar que tanto en secuencias animadas como en el de las historietas, incluyan escenas o paisajes de su entorno. * Una vez que tengan listas las escenas correspondientes al inicio, revisar los avances y ponderar si es necesario modificar o sustituir algo, por ejemplo: * La voz que tiene un personaje. * Los materiales con los que está hecho. * Los movimientos que hace o sus diálogos. * El estilo de dibujo de la historieta, etcétera. * Mostrar sus avances a otros compañeros y escuchar sus opiniones. * Realizar los cambios que consideren pertinentes. * Seguir con el desarrollo y concusión de su obra.   **PAUTA DE EVALUACIÓN:**   * Relaciona movimientos corporales con sonidos producidos con objetos del entorno. * Explora sonidos graves, agudos, rápidos, lentos, fuertes, débiles, largos, cortos, con pausas y acentos. * Recrea una escena de su entorno social con objetos en una secuencia animada (stop motion) o una historieta. | | | | | | | | | | | | | -Cuaderno.  -Internet y dispositivos multimedia para reproducir el video.  -Ejercicio “El regalo sorpresa”.  -Internet y dispositivos multimedia para reproducir el video.  -Libro Proyectos Escolares.  -Libro Proyectos Escolares.  -Libro Proyectos Escolares.  -Cuaderno.  -Dispositivos tecnológicos.  -Materiales diversos. | |
| **Fase #3. Intervención**  (Integración – Difusión – Consideraciones – Avances) | | | | | | | | | | | | | **Recursos e implicaciones** | |
| * Organizar la presentación de los productos finales considerando lo siguiente: * Invitar a familiares y personal de la escuela. * Hacer uso de la tecnología para mostrar las secuencias animadas. * Si no es posible proyectarlas, se pueden actuar y después compartirlas por alguna red social. * Para las historietas, difundirlas en formato físico y/o digital. Después incorporarlas en la Biblioteca del aula o escolar. * Llevar a cabo la presentación. | | | | | | | | | | | | |  | |
| * Al terminar el evento realizar lo siguiente: * Invitar al público a compartir vivencias relacionadas con el problema de la contaminación visual y auditiva. * Pedir opiniones sobre las secuencias animadas o las historietas. * Fomentar que el público formule otras propuestas y se comprometa aplicarlas. * En el aula, platicar colectivamente sobre su experiencia de elaborar una historieta o secuencia animada con base en los siguientes puntos: * Lo que piensan que cambiará sobre su relación con el entorno, luego de haber llevado a cabo este proyecto. * El impacto que piensan que tuvieron entre el público las secuencias animadas e historietas, así como las razones en las que se basan para considerarlo. * Lo distinta que pudo haber sido la recepción de sus propuestas, si las hubieran presentado sin acompañarlas de elementos visuales y sonoros. | | | | | | | | | | | | | -Guiar el diálogo. | |
| * A manera de lectura recreativa, leer el texto “El kazoo” *de la página 108 a la 109 del libro Múltiples Lenguajes.* * Preguntar al grupo: ¿Cómo crees que sea el sonido de este instrumento?, ¿Será agudo o grave? * Proponer a los y las estudiantes llevarlo a cabo para verificar el sonido que produce el kazoo. * Contestar la actividad **“El kazoo” incluido en el Cuadernillo Lector Múltiples Lenguajes** que se podrá adquirir en nuestra página web desde el siguiente enlace: * <https://lainitas.com.mx/primaria/ML5.html> * Programar actividades para dar seguimiento a las medidas que propusieron los estudiantes para reducir la contaminación visual y auditiva en la escuela y sus inmediaciones, así como para preservar algunos elementos visuales y sonoros. * Identificar cómo vincular con otros campos lo aprendido y elaborado en el proyecto. * Reconocer en qué casos pueden elaborar otras secuencias animadas o historietas para dar a conocer temas de otros campos. * Si es posible llevarlas a cabo lo necesario para crearlas y difundirlas. * Escribir en el cuaderno los acuerdos asamblearios a los que llegaron para identificar ejemplos de contaminación visual y auditiva en la escuela y hacer propuestas para reducirla con secuencias animadas o historietas. | | | | | | | | | | | | | -Libro Múltiples Lenguajes.  -Cuadernillo Lector Múltiples Lenguajes.  -Cuaderno. | |
| **Productos y evidencias de aprendizaje** | | | | | | | | | | | | | | |
| * **Ejercicios impresos:** * Contaminación acústica. * Contaminación visual. * ¿Qué puedo hacer? * Planeación de mi secuencia animada o historieta. * El regalo sorpresa. * Investigaciones. * Preguntas y notas del cuaderno. * Acuerdos asamblearios. * **Producto final:** Historieta o secuencia animada. | | | | | | | | | | | | | | |
| **Aspectos a evaluar** | | | | | | | | | | | | | | |
| * Identifica reacciones ante elementos visuales y sonoros que influyen en su estado de ánimo y/o vida cotidiana. * Propone acciones que permitan combatir la contaminación auditiva y/o visual, mejorando el autocuidado. * Relaciona movimientos corporales con sonidos producidos con objetos del entorno. * Explora sonidos graves, agudos, rápidos, lentos, fuertes, débiles, largos, cortos, con pausas y acentos. * Recrea una escena de su entorno social con objetos en una secuencia animada (stop motion) o una historieta. | | | | | | | | | | | | | | |
| **Ajustes razonables** | | | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | | | | | | |
| **Observaciones** | | | | | | | | | | | | | | |
| Se sugiere trabajar dos proyectos didácticos de forma simultánea, es decir, media jornada trabajar con un proyecto y la otra parte de la jornada con otro que guarde vinculación directa o indirectamente. | | | | | | | | | | | | | | |

**CONTAMINACIÓN ACÚSTICA**

De acuerdo con la Organización Mundial de la Salud (OMS), se define como ruido a cualquier sonido superior a los 65 decibelios (dB), ya que un ruido superior a los 75 dB se vuelve dañino, y doloroso a partir de los 120 dB. Por tal motivo, recomienda que, durante el día, los ruidos no superen los 65 dB, y durante la noche, no exceder los 30 dB para no afectar el sueño de las personas.

* Lee la siguiente información, colorea de azul las fuentes/causas de la contaminación acústica y de amarillo sus consecuencias.

Dificultad para conciliar el sueño.

Psicológicos: episodios de estrés, fatiga, depresión, ansiedad o histeria.

Ladrido y aullido de perros.

Tráfico automovilístico.

Psicopatológicos: aumento de presión arterial, dolor de cabeza, etc.

Obras de construcción.

Tráfico aéreo.

Reduce la capacidad de concentración.

* Observa la siguiente imagen y escribe cuáles serían algunas causas/fuentes de contaminación acústica.

Un grupo de personas caminando en la calle

Descripción generada automáticamente

Imagen que contiene Tabla

Descripción generada automáticamente

**¡piii! ¡piii!**

**¡piii! ¡piii!**

**Bua, bua, bua**

**CONTAMINACIÓN VISUAL**

* Observa la siguiente imagen y escribe cuáles elementos causan contaminación visual.



Imagen que contiene Tabla

Descripción generada automáticamente

* Marca con una ✓ las que corresponden a las consecuencias de la contaminación visual.

Dolor de cabeza. Estética del paisaje afectada.

Buen estado de ánimo. Mal humor.

Alteraciones del sistema nervioso. Ayuda a concentrarnos.

Estrés por saturación de elementos. Aumento de la eficiencia.

**¿QUÉ PUEDO HACER?**

* Observa las siguientes imágenes, después investiga en diversas fuentes qué acciones se pueden implementar para disminuir la contaminación visual y auditiva.

Una caricatura de un puente

Descripción generada automáticamente con confianza media Una caricatura de una ciudad

Descripción generada automáticamente

Imagen de la pantalla de un video juego de un carro

Descripción generada automáticamente con confianza baja

**PLANEACIÓN DE MI SECUENCIA ANIMADA O HISTORIETA**

* Completa la siguiente tabla con los acuerdos que se tomen en equipo para el diseño de su historieta o secuencia animada.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Actividad** | **Responsable** | **Materiales necesarios** | **Fecha** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**El REGALO SORPRESA**

Diagrama

Descripción generada automáticamente

* Observa la siguiente historia y completa los diálogos.

Diagrama

Descripción generada automáticamente