

Proyecto Enlace Quiché
Guatemala 2001



**Integración Curricular
Ejemplos de Actividades
Proyecto Enlace Quiché
Guatemala, 2001**

Objetivo General

Integrar la tecnología al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Metodología de Trabajo

Trabajo Colaborativo

El docente dividirá a los estudiantes en grupos de 5-8 estudiantes. Cada grupo elegirá un líder que mantendrá estrecha comunicación con el docente.

El proyecto será administrado utilizando la Guía para la Administración de Proyectos.

Actitudes a observar:

- Los estudiantes participan en el diseño del proyecto estableciendo las actividades y su cronología; las metas que alcanzarán al finalizar el proyecto.
- El docente es el facilitador del aprendizaje
- Las tareas auténticas y multidisciplinarias, ofrecen retos a los estudiantes
- Los estudiantes participan en una instrucción interactiva en la que proponen temas y situaciones a analizar y discutir
- Los estudiantes aprenden a través de la exploración
- Los estudiantes asumen diferentes roles dentro del grupo (liderazgo, colaboración)
- Los grupos son heterogéneos en cuanto a cultura, edad y sexo

Planificación

Cada proyecto estará acompañado de una planificación integrada (objetivos establecidos en la planificación realizada por los docentes y la descripción del uso del recurso tecnológico).

Grado/ Disciplinas

- Especificar los grados que podrán participar en el proyecto y las disciplinas que se integrarán.

Tema

- Nombre que describe el proyecto a realizar

Objetivos

- Enumerar los objetivos que se alcanzarán. Incluir los niveles superiores como análisis, síntesis y evaluación

Actividades

- *Antes de la Computadora*

Describir todas las actividades y recursos necesarios para realizar antes de utilizar la computadora y los recursos digitales. Estas actividades podrán realizarse durante los períodos de cada una de las disciplinas

- *Durante la Computadora*

Describir todas las actividades y recursos necesarios para realizar utilizando la computadora, ya sea en el Centro de Tecnología Educativa (CTE), con la computadora móvil o en el Rincón Digital. Estas actividades podrán realizarse en períodos integrados (los docentes deberán ponerse de acuerdo entre ellos y con el facilitador del CTE, permitiendo a los estudiantes mayor acceso a la tecnología).

- *Después de la Computadora*

Describir todas las actividades y recursos necesarios para realizar después de

utilizar la computadora. Deberá hacerse un cierre del proyecto, compartiendo los productos y celebrando el éxito.

Evaluación

Se realizará a través de una rúbrica que evidencia la actuación de los estudiantes y la calidad de los productos finales.

Tiempo

Deberá especificarse el tiempo requerido para cada una de las etapas.

PLANIFICACIÓN

Unidad _____

Tema _____

Responsable _____

Antes de la computadora

Objetivos
Actividades
Tiempo
Materiales
Evaluación
Seguimiento

Antes de la Computadora

Con la computadora

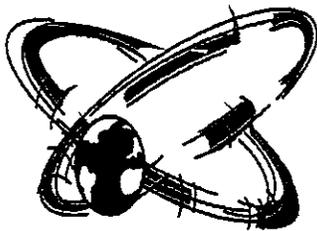
Objetivos
Actividades
Tiempo
Materiales
Enlaces Intra-InterNet
Evaluación
Seguimiento

Con la Computadora

Después de la computadora

Objetivos
Actividades
Tiempo
Materiales
Evaluación
Seguimiento

Después de la Computadora



*"If you can dream it, you
can network it"*

Ejemplo de Actividades para la etapa: CON COMPUTADORA

*** NOTICIAS AQUÍ Y ALLÁ**

Grado

4to. Magisterio

Disciplinas

Matemáticas (sistema métrico), Idioma Español (prensa escrita), Estudios Socioeconómicos (comercio internacional)

Recurso Digital

Encarta

Atlas Visual de las Ciencias

Objetivos

Convertir noticias que han sido publicadas en los diarios del país de manera que puedan publicarse en otros países que utilizan sistemas de medidas diferentes.

Actividades

▢ ¹ Los estudiantes habrán analizado y discutido noticias publicadas en los diarios nacionales que contienen información numérica.

1. Investigar en Encarta y Atlas Visual de las Ciencias qué unidades de medida utilizan en cada uno de los países (Australia, Holanda, México, China, Inglaterra) y cuáles son los equivalentes de las mismas.
2. Practicar las conversiones en los juegos interactivos de Encarta
3. Enumerar las medidas mencionadas en las noticias y sus equivalentes
4. Transcribir las noticias con las nuevas medidas a Word
5. Crear una nueva noticia sobre la comunidad en la que viven (por ejemplo, Cunén podría hablar sobre las medidas de la nueva calle que cementaron y los beneficios que traerá)

¹ Conocimientos previos

6. Diagramar la página de un periódico en Publisher
 7. Integrar la información de Word a Publisher
 8. Imprimir y repartir en el instituto
- ↳ ²Enviar vía correo electrónico los dos mejores trabajos a los diarios de Guatemala o a tres agencias noticiosas, solicitando su revisión y comentarios.

² Actividades que requieren acceso a Internet

* LA QUÍMICA DE LA POESÍA

Grado

5to. Magisterio

Disciplinas

Idioma Maya (poesía), Química (tabla periódica)

Recurso Digital

Encarta

Atlas Visual de las Ciencias

Objetivos

Escribir versos que contienen un problema químico a resolver

Practicar el uso de prefijos y sufijos

Actividades

- ▣ Los estudiantes habrán aprendido sobre la métrica y clases de versos más utilizados por autores guatemaltecos, como Humberto Ak´abal.
- ▣ Los estudiantes habrán identificado los elementos químicos y sus características.

1. Identificar los elementos químicos en la tabla periódica de Encarta y/o Atlas Visual de las Ciencias
 2. Escribir en Word un problema químico utilizando la información encontrada
 3. Convertir el problema en una poesía siguiendo las reglas de métrica
 4. Resolver el problema
 5. Transcribir e ilustrar la poesía en Publisher
 6. Recitar en acto cívico o noche cultural
- ↳ Publicarlas en página electrónica del Proyecto
 - ↳ Enviar vía correo electrónico las poesías a tres institutos para que las resuelvan. Llevar un control de precisión y tiempos.

* TIEMPOS DE VIENTO

Grado

6to. Magisterio

Disciplinas

Literatura Universal, Didáctica

Recurso Digital

Ciencias Sociales, Protagonistas de la Historia

Encarta

Objetivos

Sintetizar la vida y obra del escritor Miguel de Cervantes Saavedra

Actividades

- ☞ Los estudiantes citarán las principales obras del escritor y describirán los años de máxima expresión

- 1. Investigar en los Cds, las líneas de tiempo relacionadas con los años en que vivió y escribió el autor
- 2. Copiar a Word o Power Point eventos en los campos de literatura inglesa, estadounidense, africana que coinciden con este autor
- 3. Diagramar una línea del tiempo que incluya eventos en la vida de Cervantes y otros autores. Utilizar hipervínculos, dibujos, animación y sonido.
- 4. Incluir a esta diagramación un dato relevante en la historia de la comunidad, en forma de Adivinanza.
- 5. Narrar la línea del tiempo a los compañeros
- 6. Publicarla en Intranet, creando el acceso en la página principal
- ☞ Enviar las adivinanzas a diario Prensa Libre para que las consideren publicar en la Revista Chicos, en Cyberchicos.

Cervantes Saavedra, Miguel de

(Alcalá de Henares, España, 1547-Madrid, 1616) Escritor español. Cuarto hijo de un modesto médico, Rodrigo de Cervantes, y de Leonor de Cortinas, vivió una infancia marcada por los acuciantes problemas económicos de su familia, que en 1551 se trasladó a Valladolid, a la sazón sede de la corte, en busca de mejor fortuna. Allí inició el joven Miguel sus estudios, probablemente en un colegio de jesuitas. Cuando en 1561 la corte regresó a Madrid, la familia Cervantes hizo lo propio, siempre a la espera de un cargo lucrativo. La inestabilidad familiar y los vaivenes azarosos de su padre (que en Valladolid fue encarcelado por deudas) determinaron que su formación intelectual, aunque extensa, fuera más bien improvisada. Aun así, parece probable que frecuentara las universidades de Alcalá de Henares y Salamanca, puesto que en sus textos aparecen copiosas descripciones de la picaresca estudiantil de la época. En 1569 salió de España, probablemente a causa de algún problema con la justicia, y se instaló en Roma, donde ingresó en la milicia, en la compañía de don Diego de Urbina, con la que participó en la batalla de Lepanto (1571). En este combate naval contra los turcos fue herido de un arcabuzazo en la mano izquierda, que le quedó anquilosada. Cuando, tras varios años de vida de guarnición en Cerdeña, Lombardía, Nápoles y Sicilia (donde adquirió un gran conocimiento de la literatura italiana), regresaba de vuelta a España, la nave en que viajaba fue abordada por piratas turcos (1575), que lo apresaron y vendieron como esclavo, junto a su hermano Rodrigo, en Argel. Allí permaneció hasta que, en 1580, un emisario de su familia logró pagar el rescate exigido por sus captores.

Ya en España, tras once años de ausencia, encontró a su familia en una situación aún más penosa, por lo que se dedicó a realizar encargos para la corte durante unos años. En 1584 casó con Catalina Salazar de Palacios, y al año siguiente se publicó su novela pastoril *La Galatea*. En 1587 aceptó un puesto de comisario real de abastos que, si bien le acarreó más de un problema con los campesinos, le permitió entrar en contacto con el abigarrado y pintoresco mundo del campo que tan bien reflejaría en su obra maestra, *el Quijote*, que apareció en 1605. El éxito de este libro fue inmediato y considerable, pero no le sirvió para salir de la miseria. Al año siguiente la corte se trasladó de nuevo a Valladolid, y Cervantes con ella. El éxito del *Quijote* le permitió publicar otras obras que ya tenía escritas: los cuentos morales de las *Novelas ejemplares*, *el Viaje del Parnaso* y *Comedias y entremeses*.

En 1616, meses antes de su muerte, envió a la imprenta el segundo tomo del *Quijote*,

con lo que quedaba completa la obra que lo sitúa como uno de los más grandes escritores de la historia y como el fundador de la novela en el sentido moderno de la palabra. A partir de una sátira corrosiva de las novelas de caballerías, el libro construye un cuadro tragicómico de la vida y explora las profundidades del alma a través de las andanzas de dos personajes arquetípicos y contrapuestos, el iluminado don Quijote y su prosaico escudero Sancho Panza. Las dos partes del Quijote ofrecen, en cuanto a técnica novelística, notables diferencias. De ambas, la segunda (de la que se publicó en Tarragona una versión apócrifa, conocida como el Quijote de Avellaneda, que Cervantes tuvo tiempo de rechazar y criticar por escrito) es, por muchos motivos, más perfecta que la primera, publicada diez años antes. Su estilo revela mayor cuidado y el efecto cómico deja de buscarse en lo grotesco y se consigue con recursos más depurados. Los dos personajes principales adquieren también mayor complejidad, al emprender cada uno de ellos caminos contradictorios, que conducen a don Quijote hacia la cordura y el desengaño, mientras Sancho Panza siente nacer en sí nobles anhelos de generosidad y justicia. Pero la grandeza del Quijote no debe ocultar el valor del resto de la producción literaria de Cervantes, entre la que destaca la novela itinerante Los trabajos de Persiles y Sigismunda, su auténtico testamento poético.

Obras maestras

- La Galatea (1585)
- El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha (1605-1616)
- Las Novelas ejemplares (1613), doce novelas: La gitanilla, El amante liberal, Rinconete y Cortadillo, La española inglesa, El licenciado Vidriera, La fuerza de la sangre, El celoso extremeño, La ilustre fregona, Las dos doncellas, La señora Cornelia, El casamiento engañoso y El coloquio de los perros
- El viaje del Parnaso (1614)
- Comedias y entremeses (1615)
- Los trabajos de Persiles y Sigismunda (1616).

Citas

«Si acaso doblares la vara de la justicia, no sea con el peso de la dádiva, sino con el de la misericordia.»

Miguel de Cervantes Saavedra

Si acaso doblares la vara de la
justicia, no sea con el peso de la
dádiva, sino con el de la
misericordia.

Sus principales obras



- 1516
Obra, género, tema

Eventos Históricos

1605-1616 El Ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha

Personajes

Descubrimiento Geográfico

Otros autores literarios

Referencia Bibliográfica

Microsoft Encarta 2000. Microsoft
Corporation

* SIGLOS DE EDUCACIÓN

Grado

5to. Magisterio

Disciplinas

Didáctica General, Pedagogía, Ciencias de la Educación, Psicología

Recurso Digital

Guía del Educador

Objetivos

Comparar las corrientes educativas que han influido en el desarrollo de nuevas metodologías de educación

Identificar aquellas corrientes que promueven el trabajo colaborativo y facilitan la integración de la tecnología.

Actividades

☞ Los estudiantes habrán definido qué constituye una corriente pedagógica y los eventos sociales que han provocado cambios en la educación

1. Nombrar 5 corrientes educativas y sus máximos representantes
2. Explorar en Guía del Educador y Encarta sobre estas corrientes y sus representantes
3. Elaborar un cuadro comparativo en word o excel, utilizando la información encontrada, indicando las características en: relación alumno-maestro, diseño de enseñanza, evaluación
4. Encontrar un evento político- social- económico, que aconteció en la época en que se desarrollaron estas corrientes y concluir el impacto que tuvo en la educación
5. Escoger por grupo, una corriente y elaborar en front page una página que incluye la corriente educativa con sus características y enlaces al momento político-social-económico
6. Integrar las páginas a una página central y publicar en Intranet

* AMULETOS Y OTRAS HISTORIAS

Grado

5to Magisterio

Disciplinas

Literatura Guatemalteca, Didáctica de Matemática

Recurso Digital

Historia y Cultura de Guatemala

Objetivos

Diagramar las prácticas para deshacerse de "La Siguanaba" y "El Sombrerón"

Actividades

- ☐ Los estudiantes habrán leído, analizado la estructura y características de los relatos mencionados
- ☐ Los estudiantes habrán diagramado conjuntos
- 1. Explorar en Historia y Cultura de Guatemala los relatos mencionados.
- 2. Anotar las prácticas que se describen en el texto y analizarlas
- 3. Elaborar y animar un DIAGRAMA DE VENN de la unión de conjuntos, en word o power point.
- 4. Invitar a padres y otros miembros de la comunidad a presenciar los kioskos narrativos, iniciar con el relato oral de las dos leyendas.
- ☞ Publicar en página del Proyecto e invitar a otros maestros de literatura a que visiten la página.

PRÁCTICAS PARA DESHACERSE DEL SOMBRERÓN

Abundan las prácticas que deben seguirse para deshacerse del Tzitzimite, y se pueden agrupar de la manera siguiente:

1. Amuletos y santos protectores. Práctica nada eficaz. No neutraliza su influencia. Al contrario, al Tzitzimite le causa gracia que se recurra a santos del cielo para ahuyentarlo.
2. Oraciones especiales para atraer su protección, trocando su poder malévolos en gracia especial.

Existen varias oraciones, en esas plegarias populares se le da el nombre de Diego, y según la tradición oral, la razón por la cual se le llama así, es "porque se trata de Juan Diego, el indio mexicano que se encontró con la Virgen de Guadalupe"; "por eso si uno quiere que la oración le surta todo el efecto que tiene, debe rezarla el doce de diciembre, que es el día del Duende". "Por eso se le llama Diego al Tzitzimite". "Al Duende le gusta oír su nombre".

Esta misma figura se manifiesta en Europa según afirma Nicolay y que el origen de estos espíritus se remonta a la antigüedad clásica, pero que es la Edad Media la que les proporciona toda su consistencia mágica trasladándose a América. La palabra tzi, que existe para los nombres de este espíritu: Tzitzimite, Tzipe o Tzipitio del quiché, se traduce por perro, y tzitzimite es sinónimo de brujo, tanto en lengua quiché, como en cakchiquel y keekchí, así como entre los indios mexicanos. Sin embargo es más probable que el término Tzitzimite provenga del náhuatl Tzitzimitle. Correa, apunta al respecto que dicho término corresponde "a la forma citada en el diccionario de Fray Alonso de Molina (1571) en su significación de demonio". Tzipitío y Tzipe provienen de la misma raíz que significa brujo indígena. Los apelativos Duende y Sombrerón, no presentan problema, ya que son palabras castellanas: duende es el nombre hispanoamericano, general, por el cual se le conoce en varios países. En relación al origen de El Duende, apunta Gustavo Correa que es de procedencia peninsular. La Real Academia de la Lengua lo define como un "espíritu que el vulgo cree que habita en algunas casas y que travesea, causando en ellas trastornos y

estruendo". Correa agrega que esta definición confirma la etimología duen-de, proveniente de expresiones como duen-de-cas, que literalmente quiere decir dueño-de casa. Finalmente, el apelativo Sombrerón es como más se le encuentra en el área de Antigua Guatemala y San José Pinula. Es imagen que deriva del enorme sombrero que arrastra, y que se aprecia apenas levantado del horizonte.

Oración al encantado Duende

Oh poderoso Duende que vives en lo invisible Deseo tu poderosa protección para que me concedas lo que te pido de rodillas con toda devoción.

Diego, Diego, Diego, quiero que con tu infinito poder me des el encanto para poder vencer a mis enemigos y que no les sirvan las armas para atentar contra mi vida. Diego, te pido que mis negocios sean resueltos con prontitud, y que con tu gran poder y fortaleza me lées a (nombre de la muchacha) viéndola mansa y humilde a mis pies rendida.

¡Oh! encantador Diego, Rey de los tesoros proporcióname dinero y a la joven a quien yo quiero. Si esto que te pido me lo concedes yo seré toda la vida vuestro amante y sincero devoto.

PRÁCTICAS PARA DESHACERSE DE LA SIGUANABA

El hombre que ha caído bajo el influjo de la Siguanaba puede librarse de sus atracción negativa recurriendo a prácticas mágicas que pueden clasificarse en dos formas:

La primera que se le presenta a la conciencia humana, es la de protegerse con un amuleto, ya sea haciendo la señal de la cruz, encomendándose a algún santo, o bien morder con los dientes u objeto de metal, específicamente un cuchillo, o en su defecto, los campesinos guatemaltecos recurren al machete.

La segunda y la más eficaz, a juicio de los informantes, es la siguiente: el hombre hechizado por la Siguanaba debe hacer un esfuerzo supremo y acercarse a ella "lo más posible, tirarse al suelo cara al cielo, estirar la mano hasta tocarle el pelo, y luego jalárselo. Así la Siguanaba se asusta y se tira al barranco".

Finalmente "hay versiones que dicen que uno debe agarrarse de una mata de escobillo, y así, cuando ella tira de uno, al agarrarse la víctima del escobillo ella siente que le jalan el pelo".

Esta última práctica es más efectiva, ya que es el antídoto propio que contrarresta el poder diabólico de esta mujer infernal.

Etimología

La idea y el tema son europeos en tanto que el nombre es indígena.

A este respecto, la palabra Cuanacuac es una palabra de origen mexicano. En México y Centro América el nombre de esta leyenda es de origen náhuatl. Hay que tomar en cuenta que para Guatemala los españoles utilizaron indios mexicanos como auxiliares en la conquista. Pérez Serrano afirma que la voz macihuatli tiene la siguiente raíz náhuatl: matlatl: red o malla, y cihuatl, mujer. Mujer de la red o de la malla. Es decir, tiene el sentido genérico de la mujer que enreda y envuelve en los lazos de su amor.

Leyendas de Guatemala

Prácticas para deshacerse de los hechizos

GAA
07.09.01

Comparación y Similitud

La Siguanaba

El Sombrerón



* MENTES JUGUETONAS

Grado

6to. Magisterio

Disciplinas

Didáctica de Matemática e Idioma Español, Psicología

Recurso Digital

Activa tu Mente

Objetivos

Desarrollar habilidad espacial, numérica y psicomotriz

Actividades

- ☞ Los estudiantes habrán identificado las diversas pruebas psicométricas que se utilizan en edades escolares y pre-universitaria
- 1. Explorar en Activa tu mente la sección de Pruebas de habilidades numéricas y de palabras
- 2. Escoger dos juegos, uno numérico y otro verbal
- 3. Copiar las pantallas de estos juegos utilizando la tecla Prt Sc, o Ctrl+C y pegar en Power Point en diapositivas para utilizarlas como referencia
- 4. Escoger realizar una o las dos actividades:
 - a. Elaborar una nueva diapositiva, copiando independientemente cada uno de los dibujos (triángulos o letras) y animar cada uno de los elementos de manera que pueda hacerse una representación de la prueba.
 - b. Imprimir las diapositivas y elaborar el material en cartulina, de manera que pueda manipularse cada uno de los elementos
- 5. Jugar en las pantallas y/o con el material realizado.
- 6. Llevar un control de tiempos de solución de los problemas y diagramar los resultados en Excel
- 7. Publicar resultados en IntraNet
- ☞ Visitar la página <http://www.mensa.es> y participar en los juegos y concursos

* Nombres de animales

Grado

6to. Magisterio

Disciplinas

Didáctica de Idioma , Ciencias Naturales, Matemáticas

Recurso Digital

Dibujos Prediseñados, software de diseño y/o presentación

Objetivos

Identificar la escritura de los nombres de los animales

Actividades

- Los estudiantes habrán identificado los nombres de los animales que los niños estudiarán en la escuela primaria
1. Buscar los dibujos de los animales que se estudiarán
 2. Escoger los necesarios, copiar y pegar en la hoja de documento. Si es necesario editar los dibujos para que los colores se acerquen a la realidad y los tamaños sean similares
 3. Dibujar una rueda con 8 divisiones y pegar en cada división el dibujo de un animal.
 4. Escribir en 8 ganchos de ropa, el nombre de los animales
 5. Imprimir, cortar y forrar con plástico la rueda (podrán hacerse varias copias)
 6. Jugar con los niños.
 8. Para utilizar este material en la clase de matemática, se colocarán dibujos de animales de granja, domésticos y salvajes en una misma rueda. Se le pedirá a los estudiantes que indiquen en fracciones, cuántos animales de granja, domésticos, salvajes hay.

¿Quién soy?

Objetivo: Identificar los nombres de animales

Instrucciones:

Cada alumno podrá jugar con la rueda de los animales después de haber completado los ejercicios que se asignan en clase para reforzar los contenidos aprendidos.

El alumno tomará los ganchos de ropa que tienen escrito los nombres de los animales y deberá colocarlos en el dibujo del animal correspondiente. Al terminar se lo entregará al maestro, quien fácilmente reconocerá la exactitud de las respuestas. El maestro podrá pedirle al alumno que repita en voz alta los nombres.

Estas ruedas podrán imprimirse las veces que se desee y con los dibujos de animales de granja, domésticos, salvajes.

Una variante de este juego podrá hacerse con el nombre de las crías de los animales.



Ganchos de ropa

Escribir el nombre de los animales

* Cuadro de Frutas

Grado

6to. Magisterio

Disciplinas

Didáctica de Idioma

Recurso Digital

Dibujos prediseñados, software de diseño y/o diagramación

Objetivos

Enunciar los nombres de frutas y los colores

Actividades

▣ Los estudiantes habrán identificado los nombres de las frutas y los colores

1. Buscar los dibujos de las frutas que se estudiarán
2. Escoger los necesarios, copiar y pegar en la hoja de documento. Si es necesario editar los dibujos para que los colores se acerquen a la realidad y los tamaños sean similares
3. Dibujar las cartillas de juego, dos rectángulos del mismo tamaño. Pegar en éstos, las frutas que se han escogido, alterando el orden de cada fruta, de manera que en cada grupo hayan tres frutas en cierto orden. El objetivo del juego es que el niño diga en voz alta las frutas que tiene en su cartilla y que el otro niño revise la cartilla que él tiene buscando tener un grupo exacto al que se mencionó.
4. Imprimir las diapositivas y pegar el material en cartulina, de manera que pueda manipularse fácilmente.
5. Jugar con las cartillas

Proyecto Enlace Quiché

Hoja de Trabajo

Identificación de Figuras y Colores

Idioma K'iche'

Deberá escribirse en el
idioma de la región

¿Somos Pareja?

Objetivo: Identificar las frutas y los colores

Instrucciones:

Cada pareja de alumnos recibirá una cartilla que contiene figuras y colores que se han estudiado en clase. Hay tres variantes para este juego.

Una de las cartillas tendrá un asterisco para indicar la persona que iniciará en el juego.

El alumno A deberá nombrar las frutas en el orden que aparecen en su cartilla. El alumno B compara las frutas en su cartilla mientras escucha al compañero. Si son exactamente iguales, el alumno B dice "Son Pareja". Si no son iguales, dirá "No son pareja". Para asegurarse, el alumno B repetirá las frutas en su cartilla.

Cuando los dos alumnos deciden que tienen una pareja, harán una marca en la cartilla.

Continuarán el juego hasta completar todas las frutas en la cartilla. Al finalizar compararán sus marcas.

Este juego podrá utilizarse para practicar los colores.

frutas	
Alumno A	
1	 _____
2	 _____
3	 _____
4	 _____
5	 _____
6	 _____

frutas	
Alumno B	
1	 _____
2	 _____
3	 _____
4	 _____
5	 _____
6	 _____

frutas	
Alumno A	
1	 _____
2	 _____
3	 _____
4	 _____
5	 _____
6	 _____

frutas	
Alumno B	
1	 _____
2	 _____
3	 _____
4	 _____
5	 _____
6	 _____

Proyecto "Enlace Quiché"

USAID/AED/LearnLink

**5ª. Calle 3-42, Zona 5
Santa Cruz del Quiché, Guatemala**

Tel. 7550810

www.enlacequiche.org.gt

info@enlacequiche.org.gt

Este material fue elaborado e impreso con fondos de la Agencia de los Estados Unidos para el Desarrollo Internacional (USAID/G-CAP) bajo el Contrato No. OUT-HNE-I-00-96-00018-00 entre USAID/GUATEMALA y LA ACADEMIA PARA EL DESARROLLO EDUCATIVO. Las opiniones que se expresen en el presente documento son del autor y no necesariamente reflejan el punto de vista de la Agencia de los Estados Unidos para el Desarrollo Internacional.

