



Lista de verificación para selección de proyectos

A continuación se presentan los proyectos ofertados por la Autoridad Educativa Federal:

AMPLIAR LA FORMACIÓN ACADÉMICA		
PROYECTO	PROPÓSITO	↓
Grupos Interactivos	Pensamiento Matemático. Promover en los estudiantes el razonamiento matemático y la resolución de problemas mediante el trabajo colaborativo, partiendo de un acomodo de aula en grupos de trabajo heterogéneos con la participación de una persona voluntaria adulta que dinamiza las interacciones y favorece una mejor convivencia familia para la mejora de la convivencia escolar.	
Inglés Viajero	Lenguaje y comunicación. Fortalecer el desarrollo de las competencias comunicativas de los estudiantes utilizando el idioma Inglés como medio de expresión en temáticas atractivas al interior de un ambiente lúdico y recreativo, enriqueciendo el acervo cultural al reconocer características históricas, geográficas, artísticas, gastronómicas y de biodiversidad de países de todo el mundo.	
Radio escolar (Primaria Alta)	Lenguaje y comunicación Acompañar a los participantes en la adquisición de las diferentes habilidades y aptitudes propias de un programa de radio, las cuales van desde la búsqueda y recolección de información sobre temas de su interés, hasta la exposición de investigaciones a la comunidad educativa, mediante la presentación del programa al aire dentro de su escuela.	
Tertulias Literarias	Lenguaje y comunicación Impulsar en los educandos el diálogo, la expresión de sentimientos y el pensamiento crítico a través de la lectura de clásicos de la literatura universal, con el fin de lograr la mejora de la convivencia, el respeto por las opiniones de los demás y la aceptación de la crítica constructiva en pro de la mejora personal y social.	
POTENCIAR EL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL		
Aventura de la Vida	Educación Socioemocional. Favorecer en los estudiantes la apropiación y aplicación de herramientas socioemocionales para que interactúen en los diferentes espacios curriculares de manera asertiva, respetuosa y pacífica mediante el desarrollo de actividades lúdico-reflexivas.	
Bailo y juego	Artes. Fomentar en los educandos el gusto por el baile con el fin de movilizar saberes en relación al medio ambiente, el autoconocimiento, el reconocimiento de los demás, de manera que los componentes mentales, físicos y emocionales del movimiento aparecerán en acciones definidas del cuerpo y en formas dotadas de sentido en el espacio.	
Club de teatro	Artes. Aportar al ejercicio del juego teatral, al trabajo colectivo, a la exploración de las posibilidades expresivas del cuerpo y la voz de los educandos, ofreciendo una experiencia artística valiosa para la formación integral, fomentando su creatividad y utilizando el juego y la imaginación como instrumentos pedagógicos para llegar a una escenificación.	
Crear, imaginar y actuar	Artes. Facilitar a los alumnos un espacio en el cual se contribuya a potenciar su desarrollo personal y social a través de una aproximación a las artes, considerando las áreas de: lectura y expresión artística, artes plásticas y teatro, con el fin de recrear escenarios propios de sus intereses y curiosidades.	
Desafíos educativos para la convivencia	Educación socioemocional. Posibilitar en los estudiantes la construcción de vínculos afectivos entre pares y con figuras de autoridad, a fin de fortalecer la convivencia armónica en los espacios escolares, mediante el desarrollo de habilidades socioemocionales a partir de la realización de actividades que involucren la literatura, las artes escénicas y plásticas.	
Diversión en Movimiento (Primaria Baja)	Educación física. Fomentar el desarrollo físico-motor, la sana convivencia y el pensamiento crítico integrando su corporeidad y empleando su creatividad para solucionar situaciones que se presentan en el juego, asumiendo estilos de vida saludables y valorando la diversidad e interculturalidad de su entorno.	
Formando campeones (Primaria Alta)	Educación física. Potenciar el desarrollo físico-motor, la sana convivencia y el pensamiento crítico en los estudiantes, integrando su corporeidad y empleando su creatividad para solucionar de manera estratégica situaciones que se presentan en el juego, asumiendo estilos de vida saludables y valorando la diversidad e interculturalidad de su entorno, a partir de actividades lúdicas, del trabajo colaborativo y favoreciendo la autonomía y el protagonismo de los alumnos en su propio aprendizaje.	



Juego con mi voz	Artes. Afirmar en los estudiantes la expresión de sus emociones y sentimientos, así como el trabajar en equipo colaborativamente, desde una perspectiva de inclusión social, para propiciar el fortalecimiento de las identidades culturales a partir de la interpretación de canciones mexicanas.	
NUEVOS CONTENIDOS RELEVANTES		
Superhéroes con Robots	Brindar a los alumnos un espacio en el cual adquieran habilidades para emplear recursos de la Robótica para la resolución de problemas como herramienta que les permita contar con elementos para diseñar y aplicar proyectos de impacto social en su comunidad.	
Robótica y STEM en el aula	Inspira el interés en las matemáticas, la mecánica y la robótica. Como parte integral del curso, los estudiantes podrán participar en FIRST® LEGO® League Jr. en donde serán partícipes de una nueva y emocionante temporada para activar su creatividad.	
CONOCIMIENTOS REGIONALES		
Artemáticas	Aumentar en los estudiantes los conocimientos regionales mediante la ejecución de actividades y técnicas estéticas y manuales que abonen al desarrollo creativo y crítico para la resolución de problemas de su entorno.	
Tradiciones y Leyendas	Difundir entre los estudiantes tradiciones, prácticas y leyendas relacionadas con la historia local, recuperando la memoria y la historia oral de las familias de la comunidad educativa, así como su trascendencia en el tiempo histórico y el valor del patrimonio tangible e intangible.	
PROYECTOS DE IMPACTO SOCIAL		
Cocina Rica y Nutritiva	Brindar orientación alimentaria de utilidad para fomentar y promover en los estudiantes el consumo de alimentos que les aporten energía, proteínas, vitaminas y minerales para crecer, desarrollarse y mantenerse sanos. Además, busca formar, motivar e incidir en las actitudes y valores necesarios para promover y provocar cambios positivos en la alimentación.	
Diseña el cambio	Favorecer el desarrollo de habilidades y herramientas en las figuras educativas de las escuelas de educación básica para la implementación de contenidos curriculares autónomos que permitan la generación de proyectos de impacto social, atendiendo a las necesidades educativas e intereses de los alumnos, de acuerdo a su contexto inmediato.	
Huerto Escolar	Ofrecer a la comunidad educativa una manera diferente de enseñar y aprender múltiples temas que comprenden desde el conocimiento de las semillas, hasta los usos medicinales de las plantas a partir de las actividades que conllevan a la creación de un huerto escolar, en donde se ponen a prueba diversas habilidades, actitudes y aptitudes propias del trabajo en equipo y por proyectos.	
Juguemos a la prevención, yo ya sé qué hacer	Impulsar que los educandos participen en acciones de autocuidado y protección ante eventos perturbadores, para ello desarrollarán una serie de habilidades mediante actividades lúdico recreativas, que les permitan entender qué hacer y cómo para salvaguardar su integridad física y garantizar el bienestar propio y de los demás.	