

# Ficha

## instruccional

Llegó la hora de jugar y sudar



Lanzamiento



Indagación



Construcción




Presentación

## Índice

Información general del proyecto	2
Sinopsis de la propuesta	3
¿Qué lograremos?	4
Etapa 1: Lanzamiento	8
Etapa 2: Indagación	12
Etapa 3: Construcción de productos finales. Revisión y crítica	26
Etapa 4: Presentación pública. Evaluación final	31
Directorio	34

## Información general del proyecto

	<p>Fase 3</p>	<p>2° Primaria</p>	<p><b>Énfasis en campo formativo:</b> De lo humano a lo comunitario</p>
<p><b>Ejes articuladores:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Interculturalidad crítica</li> <li>■ Apropiación de las culturas a través de la lectura y escritura</li> <li>■ Vida saludable</li> <li>■ Pensamiento crítico</li> </ul>			
<p style="text-align: center;"><b>Nombre del Proyecto:</b> Llegó la hora de jugar y sudar</p>			
<p><b>Pregunta Generadora:</b> ¿Cómo inventamos juegos originales para que otros miembros de la comunidad se diviertan ejercitándose?</p>			
<p><b>Productos parciales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Instrucciones de un juego tradicional mexicano.</li> <li>■ Registro diario de actividad física superando retos.</li> </ul>			
<p><b>Producto final:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Instructivo de un juego nuevo.</li> </ul>			
<p><b>Evento de cierre:</b> Se tendrá un día especial para jugar probando todos los juegos creados por los alumnos de segundo, se podrán sumar a las actividades otros miembros de la comunidad. Los instructivos tendrán que ser claros y específicos para conseguir que al leerlos se sepa cómo jugar. De ser posible, se sugiere grabar mini videos mostrando cada juego. El día especial será para vivir la hora de jugar y sudar. Se recopilarán los diferentes instructivos de juegos en una antología del grupo para compartir con la comunidad.</p>			

### Sinopsis de la propuesta

En este proyecto integrador, la coordinación y combinación de patrones básicos de movimiento, así como la exploración del control postural se vincularán con distintos juegos diseñados por las niñas y niños. También se analizarán distintos juegos desde las implicaciones del movimiento del cuerpo para ayudar a generar conciencia de sí mismo y su ubicación en el espacio.

Se podrá indagar acerca de distintos tipos de juegos incluyendo los tradicionales, con la intención de enriquecer la comprensión y futura elaboración de instrucciones; se promoverán actividades de búsqueda de información, de lectura y escritura, para fortalecer la adquisición de estos dos últimos.

Durante el proceso de inventar un juego, las alumnas y alumnos, decidirán qué movimientos debe incluir, así como el tipo de medidas no convencionales para estimar distancias e identificar las ventajas y desventajas de usarlas, además, conocerán la unidad de medida metro (m.) y decidirán la pertinencia de utilizarla. Con la ayuda del cuadro de multiplicaciones podrán conocer la cantidad de puntos en un juego.

Será a través del juego que las alumnas y los alumnos vivirán el proyecto, esto permitirá que tengan oportunidades para ampliar su conocimiento en lo que respecta a los mismos y se inspiren para generar el propio. Las actividades lúdicas también se relacionan con elementos como los sonidos, ritmos y canciones, las niñas y niños los asociarán con estados de ánimo y al realizar movimientos podrán expresarse.

Las alumnas y alumnos activarán sus ideas para entender la relación entre las actividades recreativas y los lugares donde se realizan, podrán analizar las características de las que se llevan a cabo en familia y sus cambios a través del tiempo; además interactuarán con sólidos, líquidos y gases para considerar estas propiedades como un elemento que pueda ser incluido en el diseño de su juego.

Una parte fundamental en el buen desarrollo de este proyecto son las reglas de convivencia, se presentarán oportunidades en donde se realicen reflexiones sobre éstas, así como la importancia de que sean justas y se considere brindar apoyo a quien más lo necesite; asimismo, las niñas y los niños, aprenderán a participar en decisiones colectivas que les permitirán tomar acuerdos relacionados con la elección de un juego para realizarse en familia.

Con todo lo aprendido y desarrollado en este proyecto, las niñas y niños estarán en condiciones de dar respuesta a la pregunta generadora y diseñar un instructivo de un juego nuevo para que otros miembros de la comunidad se diviertan ejercitándose y puedan vivir la hora de jugar y sudar.

Campo formativo	¿Qué lograremos?	
	Contenido	Proceso de Desarrollo de Aprendizaje (PDA)
Lenguajes	Escritura de nombres en la lengua materna	■ Compara características de c, s, z, b, v, h, g, j, i, y, ll, k, q, r, rr, w, x, etcétera.
	Uso convencionales de la escritura presentes en la cotidianidad	■ Diferencia convenciones de la escritura en español y en alguna(s) lengua(s) indígena(s).
	Uso del dibujo y/o la escritura para recordar actividades y acuerdos escolares.	■ Registra por escrito instrucciones breves para realizar actividades en casa, lista de materiales o datos, asentar normas, etcétera.
	Empleo de textos con instrucciones para participar en juegos, usar o elaborar objetos, preparar alimentos u otros propósitos	■ Escribe ,con el apoyo opcional de imágenes, instrucciones para uso o construcción de objetos, realiza actividades o algún otro propósito.
	Reconocimiento de la diversidad lingüística y cultural en la familia, la escuela y el resto de la comunidad	■ Indaga sobre su lengua materna y otras lenguas, ya sean indígenas o extranjeras, que se hablan en su región.
	Uso de los elementos de los lenguajes artísticos en la vida cotidiana	■ (Primer grado) Experimenta con formas, colores, sonidos, texturas, movimientos o gestos para expresar sensaciones, emociones, sentimientos e ideas que surgen del entorno.
Saberes y pensamiento científico	Características del sonido y la luz.	■ (Primer grado) Indaga y describe los sonidos producidos en su entorno; experimenta con diversos objetos o instrumentos musicales, para identificar la

		<p>fuente sonora y cómo se produce el sonido (golpear, rasgar o soplar).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>(Primer grado)</b> Indaga cómo fabricar un juguete o instrumento musical que produzca sonido, construye uno y explica su funcionamiento y las características del sonido que produce.</li> </ul>
	Objetos del entorno: características, propiedades, estados físicos y usos en la vida cotidiana	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Identifica los estados físicos del agua a partir de experimentar con la variación de la temperatura y establecer relaciones causa-efecto; reconoce las características de sólidos y líquidos, (si tienen o no una forma definida) y extrapola dichas características a otros materiales.</li> </ul>
	Características del entorno natural y sociocultural	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>(Primer grado)</b> Identifica y describe algunas prácticas socioculturales que forman parte de su entorno, relacionadas con el tipo de vivienda, vestido, juego, formas de hablar, medir, celebraciones y cuidado de la naturaleza, entre otras.</li> </ul>
	Estudio de los números	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ A través de situaciones cotidianas cuenta, ordena, representa de diferentes formas, interpreta, lee y escribe la cantidad de elementos de colecciones con menos de 1000 elementos; identifica regularidades en los números que representan unidades, decenas y centenas.</li> </ul>
	Construcción de la noción de suma y resta, y su relación como operaciones inversas	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Resuelve situaciones problemáticas vinculadas a su contexto que implican sumas utilizando agrupamientos y el algoritmo convencional con números de hasta dos cifras.</li> </ul>



	Medición de longitud, masa y capacidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Estima, mide, compara, ordena y registra longitudes, usando unidades arbitrarias (objetos o instrumentos de medida) de su comunidad y las representan en rectas numéricas.</li> </ul>
	Construcción de la noción de multiplicación y división, y su relación como operaciones inversas	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Resuelve problemas vinculados a su contexto que requieren multiplicar con apoyo de material concreto, sumas iteradas o arreglos rectangulares, que involucran números iguales o menores a 10; reconoce a la multiplicación como la operación que resuelve problemas en los que siempre se suma la misma cantidad y utiliza el signo "x" (por) para representarla.</li> </ul>
	Figuras geométricas y sus características	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ (Primer grado) Representa animales, plantas u objetos utilizando el tangram y otras figuras geométricas, para reconocer y describir oralmente y por escrito sus nombres y propiedades (forma y número de lados y vértices), utilizando paulatinamente un lenguaje formal para referirse a ellas.</li> <li>■ Construye composiciones geométricas cada vez más complejas por el tipo de figuras o por el número de piezas, con el uso del tangram o geoplano.</li> </ul>
<b>Ética, naturaleza y sociedades</b>	Democracia como forma de vida: construcción participativa de normas, reglas y acuerdos para alcanzar metas colectivas y contribuir a una convivencia pacífica en nuestra casa, el aula, la escuela y la comunidad, así	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Participa en la revisión y construcción de acuerdos, reglas y normas que sirven para atender necesidades compartidas, alcanzar metas comunes, resolver conflictos y promover la convivencia pacífica en el aula, la escuela y la comunidad.</li> </ul>



	como las consecuencias de no respetar acuerdos, reglas y normas escolares y comunitarias	
	Construcción de paz mediante el diálogo; situaciones de conflicto o discrepancia como parte de la interacción de los seres humanos en la casa, el aula, la casa y la comunidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Analiza situaciones de conflicto o discrepancia en su casa, el aula, la escuela y la comunidad; habla de ellas, distingue a las personas participantes y afectadas, así como el motivo del conflicto o discrepancia.</li> <li>■ Comprende y propone formas de solución a través del diálogo y la negociación en la que se beneficien a las partes; reflexiona acerca de que al rechazar formas violentas para abordar los conflictos se construye paz.</li> <li>■ Comprende las consecuencias personales y colectivas de no respetar acuerdos, reglas y normas escolares y comunitarias.</li> </ul>
<b>De lo humano y lo comunitario</b>	Capacidades y habilidades motrices	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Combina diversos patrones básicos de movimiento para actuar con base en las características de cada juego o situación.</li> </ul>
	Estilos de vida activos y saludables	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Reconoce propuestas lúdicas o expresivas que fomentan su disfrute y práctica cotidiana para favorecer una vida activa y saludable.</li> </ul>
	Pensamiento lúdico, divergente y creativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Propone soluciones ante retos y conflictos que se presentan en juegos y actividades, para promover la participación, el respeto y la colaboración.</li> </ul>
	Apoyos mutuos para favorecer los aprendizajes en el aula diversa	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Formula opciones de apoyo a sus pares, ante condiciones personales diferentes: lenguas, lenguajes, movilidad, entre otras.</li> </ul>



## Etapa 1: Lanzamiento

Duración: 2 días

<b>Momento</b>	Despertar interés.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Descubra juegos tradicionales mexicanos.
<b>Actividad</b>	Dibujar un juego tradicional.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Platiquemos acerca de lo que nos gusta jugar.</li> <li>2. Veamos la infografía ¿A qué jugaban nuestros abuelos?</li> <li>3. Dialoguemos acerca de los juegos que vemos en la infografía y de lo que sabemos de ellos.</li> <li>4. Elijamos el juego que nos causa curiosidad y nos gustaría probar jugando alguna vez.</li> <li>5. Dibujemos en la Bitácora del Proyecto el juego elegido y escribamos su nombre.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Infografía (01) - ¿A qué jugaban nuestros abuelos?</li> <li>■ Bitácora del Proyecto - Dibujando un juego tradicional. (Página 3)</li> </ul>
<b>Más opciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Investiguemos más acerca de juegos tradicionales en México viendo algún video como <a href="https://youtu.be/gnOP8c2ZEJQ">https://youtu.be/gnOP8c2ZEJQ</a></li> </ul>

<b>Momento</b>	Despertar interés.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Reflexione sobre las posibilidades de movimiento de su cuerpo.
<b>Actividad</b>	Mover su cuerpo siguiendo instrucciones.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Preparemos nuestro espacio para realizar una serie de movimientos divertidos.</li> <li>2. Leamos el decálogo de los 10 movimientos más desafiantes leyendo uno por uno.</li> <li>3. Realicemos cada movimiento con cuidado. Si no podemos hacer alguno, esperaremos la siguiente instrucción.</li> </ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>Terminemos de realizar todos los movimientos que leímos y contemos cuántos pudimos hacer.</li> <li>Compartamos de forma verbal cuántos logramos hacer y por qué pudimos o no pudimos hacerlos.</li> <li>Mencionemos todas las partes del cuerpo que tuvimos que mover para completar los 10 movimientos más desafiantes.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lectura (01) - Decálogo de los 10 movimientos más desafiantes.</li> </ul>
<b>Más opciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Invitemos a otros miembros de la comunidad a realizar estos ejercicios o a inventar otros nuevos también divertidos.</li> </ul>

<b>Momento</b>	Sensibilizar.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Se familiarice con el tema del proyecto.
<b>Actividad</b>	Observar el video de introducción al proyecto.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Veamos con atención el video.</li> <li>Platiquemos sobre lo que nos invitan a hacer.</li> <li>Reflexionemos sobre nuestras ideas para poder responder la pregunta generadora del proyecto.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Video Introducción al proyecto.</li> </ul>
<b>Más opciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Veamos el video dos veces si es necesario para comprender de fondo el proyecto.</li> </ul>

<b>Momento</b>	Presentar proyecto.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Describa con sus palabras el proyecto de trabajo a realizar.
<b>Actividad</b>	Leer y dialogar acerca del título, pregunta generadora, productos parciales, productos finales y evento de cierre del proyecto.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Revisemos juntos el título del proyecto, la pregunta generadora, los productos parciales, productos finales y el evento de cierre.</li> <li>Platiquemos sobre el significado del título.</li> <li>Ahondemos en el significado y las implicaciones de la pregunta generadora.</li> </ol>

	4. Compartamos nuestras dudas.
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Ficha del proyecto.</li> <li>■ Diario del Docente - Primeras impresiones del proyecto. (Página 2)</li> </ul>

<b>Momento</b>	Visualizar productos finales y cierre del proyecto.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Tenga claridad en los detalles que deberán tener los productos finales y evento de cierre del proyecto.
<b>Actividad</b>	Revisar el proyecto a detalle mediante rúbricas.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Revisemos la primera rúbrica instrucciones de un juego tradicional mexicano.</li> <li>2. Revisemos la segunda rúbrica del registro diario de actividad física superando retos.</li> <li>3. Revisemos la tercera rúbrica del instructivo de un juego nuevo.</li> <li>4. Comentemos cómo todos los productos parciales y finales ayudarán a responder la pregunta generadora.</li> <li>5. Revisemos la cuarta rúbrica del evento de cierre.</li> <li>6. Aclaremos dudas y palabras desconocidas.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Rúbricas de productos parciales, finales y evento de cierre.                      Rúbrica - Instrucciones de un juego tradicional mexicano.                      Rúbrica - Registro diario de actividad física superando retos.                      Rúbrica - Instructivo de un juego nuevo.                      Rúbrica - Presentación final.</li> </ul>
<b>Más opciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Incluyamos alguna idea que ayude a responder mejor la pregunta generadora añadiendo un aspecto a una o varias de las rúbricas revisadas.</li> </ul>

<b>Momento</b>	Visualizar productos finales y cierre del proyecto.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Se entusiasme y se sienta motivado con su proyecto.
<b>Actividad</b>	Dialogar sobre sus expectativas, ideas y propuestas iniciales para el proyecto.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Recordemos los juegos que más nos gusta jugar en nuestra comunidad.</li> <li>2. Describamos algunos juegos destacando sus reglas y pasos a seguir.</li> <li>3. Imaginemos ideas divertidas diferentes que podamos usar para inventar un juego nuevo.</li> </ol>



	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Escribamos una lista de ideas para tomar en cuenta al inventar juegos nuevos que nos hagan sudar.</li> <li>5. Dialoguemos acerca de todo lo que podríamos divertirnos y ejercitarnos al jugar con nuestros juegos nuevos inventados.</li> <li>6. Mencionemos ideas para lograr responder la pregunta generadora del proyecto.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <a href="#">Bitácora del Proyecto</a> - Lista de ideas para inventar juegos nuevos. (Página 4)</li> </ul>
<b>Más opciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Permitamos incluir todas las ideas que vayan surgiendo para completar la lista, generemos una lista del grupo intentando llegar a 100 ideas entre todos.</li> </ul>

<b>Momento</b>	Evaluar conocimientos previos.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Recupere conocimientos previos y se identifiquen las áreas a trabajar con mayor énfasis en relación al proyecto.
<b>Actividad</b>	Evaluar los saberes previos y conocimientos a descubrir de forma oral.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Compartamos lo que ya sabemos de juegos tradicionales.</li> <li>2. Compartamos lo que necesitamos aprender de juegos tradicionales.</li> <li>3. Recordemos ideas y conocimientos respecto a retos y ejercicios físicos.</li> <li>4. Dialoguemos sobre lo que necesitamos saber para inventar un nuevo juego que nos invite a ejercitarnos.</li> <li>5. Recordemos ideas y conocimientos respecto a redactar instrucciones.</li> <li>6. Dialoguemos sobre lo que nos ayudaría a hacer las instrucciones para un juego nuevo.</li> <li>7. Compartamos lo que sabemos de colaboración y respeto al momento de jugar.</li> <li>8. Registremos en la Bitácora del Proyecto nuestros conocimientos previos y lo que necesitamos aprender.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <a href="#">Diario del Docente</a> - Evaluar conocimientos previos. (Página 3)</li> <li>■ <a href="#">Bitácora del Proyecto</a> - Registrar conocimientos previos. (Página 5)</li> </ul>
<b>Más opciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Hagamos visible el conocimiento previo de los alumnos tomando notas que puedan quedar visibles a lo largo del proyecto.</li> </ul>

<b>Momento</b>	Planear el proyecto.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Tenga claridad de los tiempos, actividades y productos esperados a lo largo del mes que durará el proyecto.

<b>Actividad</b>	Planear el proyecto.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Valoremos la importancia de planear.</li> <li>2. Completeemos el formato de planeación del proyecto.</li> <li>3. Revisemos los formatos completos para asegurarnos que lograremos terminar el proyecto a tiempo.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Bitácora del Proyecto - Planeación del proyecto. (Página 6)</li> </ul>
<b>Más opciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Utilicemos Google Calendar para marcar las principales fechas de avance del proyecto, usemos colores en los eventos para tenerlos visibles y claros. Compartamos el calendario a las familias que tengan correo electrónico.</li> </ul>

## Etapa 2: Indagación

Duración: 6 a 8 días

<b>Momento</b>	Generar respuestas para la pregunta.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Proponga respuestas probables a la pregunta generadora.
<b>Actividad</b>	Realizar una lluvia de ideas para dar respuesta a la pregunta generadora.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Valoremos la importancia de nuestras ideas, todas son válidas y necesarias.</li> <li>2. Recordemos la pregunta generadora. <i>¿Cómo inventamos juegos originales para que otros miembros de la comunidad se diviertan ejercitándose?</i></li> <li>3. Pensemos en ideas para dar respuesta a la pregunta.</li> <li>4. Participemos en orden aportando nuestras ideas originales.</li> <li>5. Registremos las ideas principales en nuestra Bitácora del Proyecto.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Bitácora del Proyecto - Lluvia de ideas de respuesta a la pregunta generadora. (Página 9)</li> </ul>
<b>Más opciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Compartamos nuestros juegos favoritos y propiciemos el diálogo de qué es lo más atractivo en los juegos para considerarlo en la lluvia de ideas.</li> </ul>

<b>Momento</b>	Construir y consolidar el conocimiento.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Reconozca la existencia y uso de diversas lenguas.
<b>Actividad</b>	Jugar a imitar animales leyendo sus nombres en Náhuatl.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Comentemos que todas las niñas y niños disfrutan jugando.</li> <li>2. Veamos la presentación Imitando animales escritos en Náhuatl, prestando atención a las instrucciones del juego.</li> <li>3. Juguemos a imitar a los animales de la presentación escritos en Náhuatl.</li> <li>4. Reflexionemos acerca de las palabras que utilizan niñas y niños mexicanos además del español.</li> <li>5. Compartamos lo que nos gustó del juego y registremos en la Bitácora del Proyecto algunas ideas para avanzar en nuestro proyecto.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <a href="#">Presentación (01) - Imitando animales escritos en Náhuatl.</a></li> <li>■ <a href="#">Bitácora del Proyecto</a> - Registro de ideas para el proyecto. (Página 10)</li> </ul>
<b>Más opciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Podemos consultar diccionarios en internet y ampliar nuestro conocimiento de otras lenguas que se hablan en México consultando aquí: <a href="https://www.gob.mx/cultura/es/articulos/lenguas-indigenas?idiom=es">https://www.gob.mx/cultura/es/articulos/lenguas-indigenas?idiom=es</a></li> </ul>

<b>Momento</b>	Investigar en fuentes confiables.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Descubra distintos juegos tradicionales.
<b>Actividad</b>	Leer acerca de juegos tradicionales rescatando sus características principales.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dialoguemos acerca de los juegos que más nos divierten.</li> <li>2. Leamos en voz alta la lectura Mapi, Jawy y Uro juegan juntos.</li> <li>3. Comentemos en qué se parecen los juegos favoritos de Mapi, Jawy y Uro.</li> <li>4. Leamos en silencio la lectura Mapi, Jawy y Uro juegan juntos buscando las características de los tres juegos.</li> <li>5. Registremos en nuestra bitácora las características que descubrimos de los juegos favoritos de Mapi, Jawy y Uro.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <a href="#">Lectura (02) - Mapi, Jawy y Uro juegan juntos.</a></li> <li>■ <a href="#">Bitácora del Proyecto</a> - Características de los juegos. (Páginas 11, 12 y 13)</li> </ul>

<b>Más opciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Narremos algunos otros juegos típicos del patio de una escuela, de un parque o de un espacio abierto en nuestra comunidad.</li> </ul>
---------------------	--

<b>Momento</b>	Construir y consolidar el conocimiento.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Valora la importancia de las reglas de convivencia.
<b>Actividad</b>	Dibujar reglas de algunos juegos conocidos.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Veamos el video Jugar me ayuda a crecer.</li> <li>2. Respondamos de forma verbal las preguntas, ¿para qué nos sirve jugar?, ¿por qué hay reglas en los juegos?, ¿qué pasaría si no hubiera reglas en los juegos?</li> <li>3. Veamos nuevamente el video Jugar me ayuda a crecer y descubramos las reglas de convivencia que se muestran en el video.</li> <li>4. Imaginemos nuestro juego favorito y recordemos sus reglas.</li> <li>5. Dibujemos en nuestra Bitácora del Proyecto las reglas de convivencia de nuestro juego favorito.</li> <li>6. Comentemos con otros miembros de la comunidad las reglas que descubrimos existen en los juegos.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Video (01) - Jugar me ayuda a crecer.</li> <li>■ Bitácora del Proyecto - Dibujo de reglas al momento de jugar. (Página 14)</li> </ul>
<b>Más opciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Reflexionemos más acerca de la importancia de tener una buena convivencia con los demás, el apoyo a los demás y el respeto a las reglas.</li> </ul>

<b>Momento</b>	Construir y consolidar el conocimiento.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Realice sumas utilizando centenas, decenas y unidades.
<b>Actividad</b>	Calcular cuál equipo es el ganador de acuerdo a los totales de puntos de cada integrante.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Comentemos en qué consiste un concurso motriz.</li> <li>2. Veamos la infografía Rojos contra Azules prestando atención a los puntajes individuales de los concursantes rojos y de los concursantes azules.</li> <li>3. Respondamos en la Bitácora del Proyecto cuántos puntos obtuvo cada equipo al</li> </ol>

	<p>aplicar estrategias de suma con centenas, decenas y unidades.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Comparemos los resultados obtenidos y verifiquemos los totales de puntos por equipo para tener los datos correctos.</li> <li>5. Dialoguemos acerca de los juegos en equipos y los concursos motrices que conocemos o que hemos escuchado.</li> <li>6. Registremos en nuestra Bitácora del Proyecto ideas que puedan servirnos en nuestro proyecto para inventar nuestro juego.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Infografía (02) - Rojos contra Azules.</li> <li>■ Bitácora del Proyecto - Equipo ganador por suma de puntos. (Páginas 15, 16 y 17)</li> <li>■ Bitácora del Proyecto - Registro de ideas para inventar mi juego. (Página 18)</li> </ul>

<b>Momento</b>	Complemento al aprendizaje.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Sume juntando centenas, decenas y unidades.
<b>Actividad</b>	Resolver sumas de números con centenas, decenas y unidades.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Contestemos los ejercicios propuestos en el superpoder 01.</li> <li>2. Revisemos las respuestas del ejercicio.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Complemento a los aprendizajes - Superpoder 01. (Páginas 9 y 10)</li> </ul>

<b>Momento</b>	Investigar con personas.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Diseñe e interprete una entrevista a personas de su comunidad.
<b>Actividad</b>	Elaborar una entrevista para descubrir tendencias de juegos en su comunidad.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Comentemos la importancia de entrevistar a otras personas de la comunidad para obtener información valiosa.</li> <li>2. Escribamos las preguntas que utilizaremos en la entrevista a miembros de la comunidad.</li> <li>3. Entrevistemos a miembros de la comunidad para conocer sus juegos favoritos.</li> <li>4. Registremos las respuestas que recibimos.</li> <li>5. Compartamos las respuestas de las entrevistas.</li> </ol>



	<ol style="list-style-type: none"> <li>6. Elijamos un juego que todos conozcamos muy bien y anotemos su nombre en la Bitácora del Proyecto.</li> <li>7. Realicemos un dibujo del juego que elegimos en nuestra Bitácora del Proyecto.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <u>Bitácora del Proyecto</u> - Entrevista para conocer los juegos favoritos de mi comunidad. (Páginas 19 y 20)</li> <li>■ <u>Bitácora del Proyecto</u> - Eligiendo un juego. (Página 21)</li> </ul>

<b>Momento</b>	Complemento al aprendizaje.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Comprenda una lectura.
<b>Actividad</b>	Responder preguntas de comprensión a partir de una lectura.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Contestemos los ejercicios propuestos en el superpoder 02.</li> <li>2. Revisemos las respuestas del ejercicio.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	■ <u>Complemento a los aprendizajes</u> - Superpoder 02. (Páginas 2, 3 y 4)

<b>Momento</b>	Construir y consolidar el conocimiento.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Redacte las instrucciones para jugar un juego tradicional mexicano.
<b>Actividad</b>	Elaborar las instrucciones de un juego tradicional mexicano.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Revisemos la infografía Juegos y juguetes tradicionales mexicanos.</li> <li>2. Recordemos los juegos tradicionales que hemos aprendido hasta ahora.</li> <li>3. Elijamos un juego tradicional para elaborar nuestro instructivo.</li> <li>4. Leamos la rúbrica Instrucciones de un juego tradicional mexicano.</li> <li>5. Escribamos el título del juego tradicional que elegimos en nuestra Bitácora del Proyecto.</li> <li>6. Escribamos e ilustremos en nuestra Bitácora del Proyecto cada uno de los pasos para explicar las instrucciones del juego tradicional mexicano que elegimos.</li> <li>7. Terminemos escribiendo los recursos que se necesitan para jugar el juego tradicional mexicano que elegimos.</li> <li>8. Compartamos las instrucciones de un juego tradicional mexicano con otros miembros</li> </ol>



	de la comunidad. 9. Revisemos nuestra planeación para ver cómo vamos avanzando en nuestro proyecto.
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Infografía (03) - Juegos y juguetes tradicionales mexicanos.</li> <li>■ Rúbrica - Instrucciones de un juego tradicional mexicano.</li> <li>■ Bitácora del Proyecto - Instrucciones de un juego tradicional mexicano. (Páginas 22 y 23)</li> <li>■ Diario del Docente - Revisión de la planeación primer momento. (Página 5)</li> </ul>
<b>Más opciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Veamos algunos videos de juegos tradicionales mexicanos, podemos comenzar viendo el siguiente video <a href="https://youtu.be/2QSSrxhGIJo">https://youtu.be/2QSSrxhGIJo</a> y comentando cuántos juegos conocemos o hemos jugado.</li> </ul>

<b>Momento</b>	Investigar en fuentes confiables.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Identifique figuras geométricas.
<b>Actividad</b>	Dibujar figuras geométricas encontradas en juegos tradicionales.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Recordemos figuras geométricas que conozcamos.</li> <li>2. Veamos el video Figuras escondidas en los juegos.</li> <li>3. Dialoguemos acerca de las figuras que pueden estar escondidas en los juegos.</li> <li>4. Dibujemos en la bitácora 7 figuras geométricas que conozcamos y por cada una, escribamos dónde la podemos encontrar en los juegos.</li> <li>5. Registremos en la Bitácora del Proyecto la respuesta a la pregunta, ¿cómo podemos usar una o más figuras geométricas en el juego que inventaremos?</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Video (02) - Figuras escondidas en los juegos.</li> <li>■ Bitácora del Proyecto - Figuras geométricas en los juegos. (Páginas 24, 25 y 26)</li> </ul>

<b>Momento</b>	Complemento al aprendizaje.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Construya dibujos a partir del uso de figuras geométricas.
<b>Actividad</b>	Trazar dibujos utilizando varias figuras geométricas.

<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Contestemos los ejercicios propuestos en el superpoder 03.</li> <li>2. Revisemos las respuestas del ejercicio.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <u>Complemento a los aprendizajes</u> - Superpoder 03. (Página 11)</li> </ul>
<b>Más opciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Los ejercicios son una sugerencia genérica que puede ser adaptada a las características del grupo. Podemos recortar figuras geométricas en papel de color y armar los dibujos a manera de tangram.</li> </ul>

<b>Momento</b>	Investigar con personas.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Diferencien los lugares de antes y de ahora para jugar.
<b>Actividad</b>	Entrevistar a otros adultos de su comunidad sobre los cambios en los lugares donde las niñas y los niños jugaban.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Redactemos y escribamos en nuestra Bitácora del Proyecto las preguntas que utilizaremos para entrevistar a adultos de nuestra comunidad respecto a los cambios en los lugares donde se jugaba antes y ahora.</li> <li>2. Entrevistemos a 4 adultos de nuestra comunidad utilizando las preguntas que hemos redactado.</li> <li>3. Registremos las respuestas que nos van dando.</li> <li>4. Reflexionemos acerca de los cambios que han sucedido en nuestra comunidad y los lugares donde juegan niñas y niños.</li> <li>5. Utilicemos la rueda de las emociones para describir cómo nos hacen sentir estos cambios.</li> <li>6. Dibujemos nuestro lugar favorito para jugar en nuestra comunidad.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <u>Bitácora del Proyecto</u> - Entrevista para conocer los cambios en los lugares donde se jugaba antes y ahora. (Páginas 27, 28 y 29)</li> <li>■ <u>Rueda de las emociones</u>.</li> <li>■ <u>Bitácora del Proyecto</u> - Dibujo de mi lugar favorito para jugar. (Página 30)</li> </ul>

<b>Momento</b>	Construir y consolidar el conocimiento.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Enfrente una serie de retos que implican movimiento de su cuerpo.
<b>Actividad</b>	Registrar diariamente cuando se supera un reto de actividad física.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Revisemos la infografía Retos de actividad física.</li> <li>2. Aclaremos todas las dudas que podamos tener respecto a los retos que vamos a comenzar a realizar.</li> <li>3. Revisemos la rúbrica Registro diario de actividad física superando retos.</li> <li>4. Veamos la Bitácora del Proyecto Registro diario de actividad física superando retos.</li> <li>5. Trabajaremos toda la semana para completar los retos de actividad física y llevar el registro en nuestra bitácora.</li> <li>6. Platiquemos cada día de cómo vamos avanzando con los retos, si hemos tenido algún obstáculo busquemos alternativas para conseguir todos superar los retos.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Infografía (04) - Retos de actividad física.</li> <li>■ Rúbrica - Registro diario de actividad física superando retos.</li> <li>■ Bitácora del Proyecto - Registro diario de actividad física superando retos. (Página 31)</li> </ul>
<b>Más opciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Realicemos todos los retos e invitemos a otros miembros de la comunidad a superarlos con nosotros, podemos inventar nuevos retos y compartirlos con nuestra comunidad.</li> </ul>

<b>Momento</b>	Complemento al aprendizaje.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Escriba frases completas cuidando la convencionalidad ortográfica.
<b>Actividad</b>	Redactar frases incluyendo palabras con c o con q.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Contestemos los ejercicios propuestos en el superpoder 04.</li> <li>2. Revisemos las respuestas del ejercicio.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Complemento a los aprendizajes - Superpoder 04. (Páginas 5 y 6)</li> </ul>

<b>Momento</b>	Investigar en fuentes confiables.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Reconozca formas de redactar instrucciones.
<b>Actividad</b>	Redacta a partir de frases modelo las instrucciones para un juego.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Veamos el video Todo juego tiene un instructivo.</li> <li>2. Discutamos la forma en que se tienen que redactar las instrucciones.</li> <li>3. Revisemos las instrucciones que ya hemos redactado en nuestra bitácora.</li> <li>4. Leamos en voz alta las frases modelo para redactar instrucciones en nuestra Bitácora del Proyecto.</li> <li>5. Mencionemos algunos juegos que nos gustaría utilizar para la actividad de redactar a partir de frases modelo las instrucciones para un juego.</li> <li>6. Votemos para decidir cuál juego utilizaremos en la actividad.</li> <li>7. Lleguemos a un acuerdo y elijamos el juego para escribir las instrucciones.</li> <li>8. Escribamos las instrucciones del juego elegido en nuestra Bitácora del Proyecto.</li> <li>9. Compartamos nuestros aprendizajes de forma verbal.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Video (03) - Todo juego tiene un instructivo.</li> <li>■ Bitácora del Proyecto - Frases para redactar instrucciones. (Página 32)</li> <li>■ Bitácora del Proyecto - Instrucciones del juego elegido. (Páginas 33 y 34)</li> <li>■ Diario del Docente - Aspectos positivos e interesantes de la actividad sobre redactar instrucciones. (Página 6)</li> </ul>

<b>Momento</b>	Complemento al aprendizaje.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Elabore un texto breve a partir de una imagen de un juego.
<b>Actividad</b>	Escribir un texto breve describiendo las reglas de un juego a partir de una imagen.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Contestemos los ejercicios propuestos en el superpoder 05.</li> <li>2. Revisemos las respuestas del ejercicio.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Complemento a los aprendizajes - Superpoder 05. (Páginas 7 y 8)</li> </ul>
<b>Más opciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Los ejercicios son una sugerencia genérica que puede ser adaptada a las características del grupo.</li> </ul>

<b>Momento</b>	Construir y consolidar el conocimiento.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Distinga sólidos, líquidos y gases en su entorno.
<b>Actividad</b>	Clasificar materiales según sean sólidos, líquidos o gases.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Veamos el video ¿Sabías que se puede jugar con líquidos, sólidos y gases?</li> <li>2. Platiquemos acerca de nuestros aprendizajes en relación a los líquidos, sólidos y gases.</li> <li>3. Observemos la imagen Líquidos en recipientes.</li> <li>4. Observemos ahora la imagen Gases en recipientes.</li> <li>5. Discutamos de forma verbal las semejanzas y diferencias de los líquidos, sólidos y gases.</li> <li>6. Clasifiquemos en nuestra Bitácora del Proyecto los materiales según sean líquidos, sólidos y gases.</li> <li>7. Pensemos si en el juego que vamos a inventar nos puede servir utilizar algún líquido, sólido o gas.</li> <li>8. Registremos en la Bitácora del Proyecto nuestras ideas.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Video (04) - ¿Sabías que se puede jugar con líquidos, sólidos y gases?</li> <li>■ Imagen (01) - Líquidos en recipientes.</li> <li>■ Imagen (02) - Gases en recipientes.</li> <li>■ Bitácora del Proyecto - Clasificando materiales. (Página 35)</li> <li>■ Bitácora del Proyecto - Registro de ideas sobre sólidos, líquidos y gases para mi juego. (Página 36)</li> </ul>

<b>Momento</b>	Investigar en fuentes confiables.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Estime distancias y utilice el metro para medirlas.
<b>Actividad</b>	Medir distancias.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dialoguemos acerca de las formas de medir las distancias que conocemos.</li> <li>2. Veamos la presentación Saltos, carreras y lanzamientos.</li> <li>3. Respondamos de forma verbal las preguntas: ¿Cómo podemos saber quién gana en el</li> </ol>

	<p>lanzamiento de jabalina?, ¿cómo se mide la distancia para decir quién gana?, ¿por qué medimos usando el metro?</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Veamos la Bitácora del Proyecto para responder las preguntas en relación a la presentación.</li> <li>5. Consultemos nuevamente la presentación Saltos, carreras y lanzamientos.</li> <li>6. Respondamos las preguntas de nuestra Bitácora del Proyecto.</li> <li>7. Dialoguemos de la importancia de medir en los juegos y pensemos ideas para incluir en el juego que inventaremos.</li> <li>8. Registremos en nuestra Bitácora del Proyecto las ideas que puedan servirnos para nuestro proyecto.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <u>Presentación (02) - Saltos, carreras y lanzamientos.</u></li> <li>■ <u>Bitácora del Proyecto - Saltos, carreras y lanzamientos.</u> (Páginas 37 y 38)</li> <li>■ <u>Bitácora del Proyecto - Registro de ideas sobre medidas para mi juego.</u> (Página 39)</li> </ul>

<b>Momento</b>	Complemento al aprendizaje.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Resuelva problemas que implican medidas.
<b>Actividad</b>	Resolver problemas.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Contestemos los ejercicios propuestos en el superpoder 06.</li> <li>2. Revisemos las respuestas del ejercicio.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <u>Complemento a los aprendizajes - Superpoder 06.</u> (Páginas 12 y 13)</li> </ul>
<b>Más opciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Los ejercicios son una sugerencia genérica que puede ser adaptada a las características del grupo.</li> </ul>

<b>Momento</b>	Construir y consolidar el conocimiento.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Utilice la multiplicación.
<b>Actividad</b>	Completar una tabla de registro de puntaje calculando los totales utilizando multiplicaciones y sumas.

<p><b>¿Cómo mediar el proceso?</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Revisemos lo que hemos aprendido hasta ahora de los juegos en nuestra Bitácora del Proyecto.</li> <li>2. Platiquemos de juegos que conozcamos que llevan puntos y se calculan totales para ver quién es el ganador.</li> <li>3. Leamos la lectura ¿Cómo llevar el conteo de puntos en un juego?</li> <li>4. Comentemos lo que acabamos de leer clarificando dudas con otros miembros de la comunidad.</li> <li>5. Veamos la tabla de registro de puntos en nuestra Bitácora del Proyecto.</li> <li>6. Revisemos el ejemplo y veamos cómo se calculó el puntaje total utilizando multiplicación y sumas.</li> <li>7. Completemos la tabla de registro de puntos de nuestra Bitácora del Proyecto.</li> <li>8. Compartamos ideas que nos surgen para utilizar puntajes en el juego que inventaremos en nuestro proyecto.</li> <li>9. Registremos ideas en nuestra Bitácora del Proyecto.</li> </ol>
<p><b>Recursos</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Lectura (03) - ¿Cómo llevar el conteo de puntos en un juego?</li> <li>■ Bitácora del Proyecto - Tabla de registro de puntos. (Página 40)</li> <li>■ Bitácora del Proyecto - Registro de ideas sobre puntajes para mi juego. (Página 41)</li> <li>■ Diario del Docente - Avances y retos para comprender la multiplicación. (Página 7)</li> </ul>

<p><b>Momento</b></p>	<p>Investigar con personas.</p>
<p><b>Intención (Que el alumno...)</b></p>	<p>Descubra canciones y rondas que acompañan diferentes juegos.</p>
<p><b>Actividad</b></p>	<p>Enlistar canciones y rondas utilizadas en diferentes juegos.</p>
<p><b>¿Cómo mediar el proceso?</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Preguntemos a miembros de nuestra comunidad si conocen canciones y rondas para jugar.</li> <li>2. Escribamos en nuestra Bitácora del Proyecto las respuestas a manera de lista.</li> <li>3. Dialoguemos acerca de las canciones y rondas que anotamos en nuestra lista.</li> <li>4. Leamos la lectura Letra de rondas infantiles.</li> <li>5. Cantemos las rondas que conozcamos.</li> <li>6. Compartamos las canciones y rondas que más nos gustaron respondiendo de forma verbal, ¿cuál nos gusta más?, ¿por qué digo que me gusta más?</li> <li>7. Compartamos con otros miembros de nuestra comunidad las canciones y rondas que</li> </ol>



	<p>hemos aprendido, intentemos aprendernos de memoria una nueva ronda.</p> <p>8. Registremos ideas que podamos utilizar en nuestro proyecto.</p>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <a href="#">Lectura (04) - Letra de rondas infantiles.</a></li> <li>■ <a href="#">Bitácora del Proyecto</a> - Lista de canciones y rondas. (Página 42)</li> <li>■ <a href="#">Bitácora del Proyecto</a> - Registro de ideas sobre canciones y rondas para mi juego. (Página 43)</li> </ul>
<b>Más opciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Cantemos juntos algunas rondas, podemos apoyarnos en videos como: <a href="https://youtu.be/QxB7nZatBNI">https://youtu.be/QxB7nZatBNI</a></li> </ul>

<b>Momento</b>	Investigar en fuentes confiables.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Valore la importancia de seguir reglas de convivencia al momento de jugar.
<b>Actividad</b>	Escribir una regla de convivencia para proponer al momento de jugar con otros miembros de su comunidad.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Platiquemos acerca de momentos de juego que hemos tenido con otros miembros de la comunidad respondiendo de forma oral, ¿alguna vez me he enojado mientras juego?, ¿me he portado mal mientras juego?, ¿qué me gusta de mis amigas y amigos cuando jugamos?</li> <li>2. Compartamos cómo nos hace sentir cuando otras niñas y niños no respetan las reglas en los juegos usando la Rueda de las emociones.</li> <li>3. Dibujemos una regla de convivencia, que pensemos sea la más importante a respetar para poder jugar con amigas y amigos, en nuestra Bitácora del Proyecto.</li> <li>4. Escribamos la explicación de nuestra regla de convivencia dibujada.</li> <li>5. Compartamos con otros miembros de la comunidad nuestra regla de convivencia explicando nuestras razones de considerarla la más importante a seguir.</li> <li>6. Decidamos entre varios miembros de la comunidad cuál será la regla de convivencia que todos utilizaremos dentro de los juegos que inventaremos en el proyecto.</li> <li>7. Registremos la regla de convivencia para jugar, que todos decidimos utilizar en nuestro proyecto.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <a href="#">Rueda de las emociones.</a></li> <li>■ <a href="#">Bitácora del Proyecto</a> - Dibujo de una regla de convivencia y su explicación. (Páginas 44 y 45)</li> </ul>



	■ <i>Bitácora del Proyecto</i> - Regla de convivencia para todas y todos. (Página 46)
--	---

<b>Momento</b>	Construir y consolidar el conocimiento.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Enumere los pasos a seguir para inventar su propio juego.
<b>Actividad</b>	Escribir los pasos a seguir para inventar su propio juego original para que otros miembros de la comunidad se diviertan ejercitándose.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Revisemos cómo nos fue con el registro diario de actividad física superando retos en nuestra Bitácora del Proyecto.</li> <li>2. Dialoguemos sobre los avances que llevamos para poder realizar el instructivo de un juego nuevo.</li> <li>3. Veamos la infografía Uro inventa un juego nuevo detenidamente.</li> <li>4. Estudiemos cada paso a seguir de la infografía y vayamos revisando nuestro registro de ideas en la Bitácora del Proyecto.</li> <li>5. Juguemos el juego inventado por Uro mostrado en la infografía escuchando la música que eligió.</li> <li>6. Compartamos cómo nos sentimos después de jugar un rato con otros miembros de la comunidad.</li> <li>7. Revisemos nuestra planeación para ver cómo vamos avanzando en nuestro proyecto.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <i>Infografía (05) - Uro inventa un juego nuevo.</i></li> <li>■ <i>Audio (01) - Música para jugar.</i></li> <li>■ <i>Diario del Docente</i> - Revisión de la planeación segundo momento. (Página 8)</li> </ul>
<b>Más opciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Busquemos variaciones al juego de Uro y sigamos jugando un rato más mientras nos ejercitamos mejorando nuestro equilibrio, fuerza y coordinación.</li> </ul>

<b>Momento</b>	Comprobar las respuestas iniciales.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Revise ideas previas reconociendo cambios en sus aprendizajes y opiniones.
<b>Actividad</b>	Revisar las primeras ideas generadas para responder a la pregunta generadora del proyecto.

<p><b>¿Cómo mediar el proceso?</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Recordemos la pregunta generadora del proyecto: ¿Cómo inventamos juegos originales para que otros miembros de la comunidad se diviertan ejercitándose?</li> <li>2. Revisemos las ideas que habíamos registrado anteriormente dentro de la bitácora.</li> <li>3. Repasemos lo aprendido y registrado a lo largo de la bitácora que nos ayudará a responder la pregunta.</li> <li>4. Anotemos los principales aprendizajes obtenidos hasta ahora.</li> </ol>
<p><b>Recursos</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <u>Bitácora del Proyecto</u> - Lo que he aprendido hasta ahora. (Página 47)</li> <li>■ <u>Diario del Docente</u> - Evaluar lo aprendido hasta el momento y evaluar el interés de los alumnos en algunas sesiones. (Páginas 9, 10 y 11)</li> </ul>
<p><b>Más opciones</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Escribamos entre todos un breve texto para anunciar a la comunidad que estamos listos para inventar nuestro juego nuevo y queremos compartir nuestros aprendizajes. Publiquemos el texto a manera de invitación creando un infograma en Canva <a href="https://www.canva.com/">https://www.canva.com/</a></li> </ul>

## Etapa 3: Construcción de productos finales. Revisión y crítica

Duración: 4 a 5 días

<p><b>Momento</b></p>	<p>Proponer y seleccionar ideas.</p>
<p><b>Intención (Que el alumno...)</b></p>	<p>Decida el lugar y los objetos a utilizar en su juego nuevo.</p>
<p><b>Actividad</b></p>	<p>Dibujar el lugar y los objetos a utilizar en su juego nuevo.</p>
<p><b>¿Cómo mediar el proceso?</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Revisemos en la Bitácora del Proyecto los aprendizajes respecto a los objetos que podemos utilizar ya sean líquidos, sólidos o gases.</li> <li>2. Revisemos también en la Bitácora del Proyecto los aprendizajes respecto a las figuras geométricas.</li> </ol>

	3. Dibujemos en la Bitácora del Proyecto un boceto del lugar, los objetos y las figuras geométricas que puede llevar nuestro juego nuevo.
<b>Recursos</b>	■ Bitácora del Proyecto - Boceto del lugar y objetos a utilizar. (Página 48)
<b>Más opciones</b>	■ Busquemos incluir suficientes detalles y colores en el boceto.

<b>Momento</b>	Construir bocetos y prototipos.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Describe paso a paso el juego nuevo a inventar.
<b>Actividad</b>	Escribe las instrucciones paso a paso del juego nuevo a inventar.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Imaginemos el juego nuevo a inventar procurando pensar en todos los momentos del juego.</li> <li>2. Revisemos en la bitácora las Instrucciones de un juego tradicional mexicano.</li> <li>3. Escribamos en la Bitácora del Proyecto el paso a paso del instructivo de un juego nuevo.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	■ Bitácora del Proyecto - Prototipo instructivo de un juego nuevo. (Página 49)
<b>Más opciones</b>	■ Cuidemos el proceso de escritura alentando a cuidar la letra, la ortografía y la puntuación.

<b>Momento</b>	Revisar y retroalimentar.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Revisen sus bocetos y los de sus compañeros.
<b>Actividad</b>	Criticar los bocetos para realizar mejoras a los mismos.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Leamos la rúbrica del Instructivo de un juego nuevo.</li> <li>2. Miremos con ojo crítico los bocetos y encontremos detalles a mejorar según la rúbrica.</li> <li>3. Intercambiemos sugerencias con nuestros compañeros.</li> <li>4. Tomemos un tiempo para realizar las mejoras oportunas buscando tener los mejores productos.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Rúbrica - Instructivo de un juego nuevo.</li> <li>■ Diario del Docente - Revisión y retroalimentación del boceto del instructivo de un juego nuevo. (Página 12)</li> </ul>
<b>Más opciones</b>	■ Aportemos nuestros comentarios siendo específicos, concretos y aportando ideas de

	mejora comprensibles para las alumnas y los alumnos.
--	--

<b>Momento</b>	Construir bocetos y prototipos.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Decide las reglas de convivencia para su juego.
<b>Actividad</b>	Escribe las reglas de convivencia para su juego.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Reflexionemos acerca de las reglas de convivencia para nuestro juego nuevo.</li> <li>2. Revisemos en la bitácora las ideas registradas sobre el tema de reglas de convivencia.</li> <li>3. Escribamos en la Bitácora del Proyecto las reglas de convivencia que tendrá nuestro juego nuevo.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	■ Bitácora del Proyecto - Prototipo reglas de convivencia. (Página 50)
<b>Más opciones</b>	■ Recordemos incluir la regla de convivencia acordada por todas y todos.

<b>Momento</b>	Construir bocetos y prototipos.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Diseña el sistema de puntos para ganar en su juego nuevo.
<b>Actividad</b>	Ilustre el sistema de puntos para ganar en su juego nuevo.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Recordemos lo aprendido respecto a los puntos, obtener totales y decidir quién gana en diferentes juegos.</li> <li>2. Repasemos nuestros aprendizajes de matemáticas en temas de sumas y multiplicaciones.</li> <li>3. Diseñemos una tabla para registrar puntos y totales en nuestro juego nuevo.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	■ Bitácora del Proyecto - Prototipo tabla para registro de puntos. (Página 51)
<b>Más opciones</b>	■ Apoyemos ejemplificando el conteo de puntos de otros juegos conocidos.

<b>Momento</b>	Revisar y retroalimentar.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Revisen sus bocetos y los de sus compañeros.
<b>Actividad</b>	Criticar los bocetos para realizar mejoras a los mismos.

<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Leamos la rúbrica del Instructivo de un juego nuevo.</li> <li>2. Miremos con ojo crítico los bocetos de las reglas de convivencia y la tabla para registro de puntos.</li> <li>3. Encontramos detalles a mejorar según la rúbrica.</li> <li>4. Intercambiamos sugerencias con nuestros compañeros.</li> <li>5. Tomemos un tiempo para realizar las mejoras oportunas buscando tener los mejores productos.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Rúbrica - Instructivo de un juego nuevo.</li> <li>■ Diario del Docente - Revisión y retroalimentación de las reglas de convivencia y la tabla para registro de puntos de un juego nuevo. (Página 13)</li> </ul>
<b>Más opciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Aportemos nuestros comentarios siendo específicos, concretos y aportando ideas de mejora comprensibles para las alumnas y los alumnos.</li> </ul>

<b>Momento</b>	Construir productos finales.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Realice el instructivo de su juego nuevo.
<b>Actividad</b>	Realizar el instructivo de su juego nuevo.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Revisemos en nuestra bitácora la información que tenemos para integrar en el instructivo nuevo.</li> <li>2. Revisemos los bocetos que hemos construido y corregido.</li> <li>3. Realicemos el instructivo del juego nuevo integrando los bocetos en orden y con claridad.</li> <li>4. Terminemos el trabajo y demos una última revisada al instructivo del juego nuevo para evitar errores.</li> <li>5. Detallemos el instructivo incluyendo imágenes, dibujos o notas.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Bitácora del Proyecto para consultar.</li> </ul>
<b>Más opciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Construyamos el instructivo nuevo en hojas blancas o de colores, usemos colores, plumones, recortes y lo que tengamos a la mano que nos pueda ayudar.</li> </ul>

<b>Momento</b>	Construir productos finales.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Participe en la creación de la antología de juegos tradicionales del grupo.
<b>Actividad</b>	Elaborar colectivamente una antología de juegos.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Compartamos entre todos los instructivos de los juegos nuevos que inventamos y creamos.</li> <li>2. Organicemos los instructivos de acuerdo a un criterio acordado y decidido.</li> <li>3. Generemos de forma escrita un índice de los instructivos de juegos nuevos.</li> <li>4. Armemos la antología de los instructivos de juegos nuevos. Podemos digitalizarla para compartir la antología de manera virtual.</li> <li>5. Revisemos la antología terminada de los instructivos de juegos nuevos.</li> </ol>
<b>Más opciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Organicemos la antología usando portadas y subportadas con hojas de colores, utilicemos estambre para cocerla, listón, hilo, engargolado o lo que tengamos disponible. Podemos también tomar fotos de los instructivos del juego nuevo y generar un sólo archivo PDF utilizando Power Point o Google Slides.</li> </ul>

<b>Momento</b>	Ensayar la presentación pública.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Prepare el evento de cierre.
<b>Actividad</b>	Finalizar los detalles para el evento de cierre.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Recordemos que podemos presentar cada juego nuevo a través de videos cortos.</li> <li>2. Grabemos los videos cortos mostrando cómo jugar cada juego nuevo.</li> <li>3. Revisemos la rúbrica de la presentación final.</li> <li>4. Tengamos preparada la antología de instructivos de juegos nuevos.</li> <li>5. Tengamos preparados los videos cortos.</li> <li>6. Revisemos el orden del día del evento, la logística y los pequeños detalles que necesitaremos.</li> <li>7. Finalicemos de preparar el evento de cierre.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Rúbrica - <u>Presentación final</u>.</li> </ul>
<b>Más opciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Decidamos con quienes compartiremos el evento de cierre. En caso de no poder grabar videos cortos, practicar igualmente la demostración de los juegos nuevos.</li> </ul>

## Etapa 4: Presentación pública. Evaluación final

Duración: 2 días

<b>Momento</b>	Presentar públicamente.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Comparta y socialice los aprendizajes obtenidos dando respuesta a la pregunta generadora.
<b>Actividad</b>	Presentar a otros miembros de la comunidad escolar y/o sociedad los productos finales.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Presentaremos la antología de instructivos de los juegos nuevos.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <a href="#">Diario del Docente</a> - Observaciones presentación pública. (Página 14)</li> </ul>
<b>Más opciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Publiquemos los videos cortos en el canal oficial de la escuela en YouTube o bien, subamos los videos cortos a Google Drive y compartamos los mismos a través de un Google Sites con miembros de la comunidad.</li> </ul>

<b>Momento</b>	Reflexionar y retroalimentar.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Analice los aspectos interesantes de la presentación pública y áreas de oportunidad.
<b>Actividad</b>	Reflexionar sobre el momento de la presentación pública.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Veamos el video de cierre del proyecto.</li> <li>2. Reflexionemos y registremos, en la Bitácora del Proyecto, acerca de nuestras reflexiones sobre lo sucedido durante el evento de cierre.</li> <li>3. Contestemos las preguntas de cómo nos sentimos, que se encuentran en la Bitácora del Proyecto.</li> <li>4. Usemos la Rueda de las emociones.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <a href="#">Video de cierre.</a></li> <li>■ <a href="#">Rueda de las emociones.</a></li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <u>Bitácora del Proyecto</u> - Reflexión evento de cierre. (Página 52)</li> </ul>
<b>Más opciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Rememoremos lo vivido a lo largo del proyecto recordando momentos divertidos, difíciles y especiales que como grupo se hayan experimentado.</li> </ul>

<b>Momento</b>	Reflexionar y retroalimentar.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Reconozca los aprendizajes logrados a través del proyecto.
<b>Actividad</b>	Enlistar los aprendizajes obtenidos.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hablemos de nuestros aprendizajes a lo largo del proyecto.</li> <li>2. Realicemos una lista de nuevos aprendizajes.</li> <li>3. Compartamos nuestras listas de aprendizajes con nuestros compañeros.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <u>Bitácora del Proyecto</u> - Lista de nuevos aprendizajes. (Página 53)</li> <li>■ <u>Diario del Docente</u> - Aprendizajes logrados a través del proyecto. (Página 15)</li> </ul>
<b>Más opciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Modelemos la lista haciendo una propia como docentes y compartiéndola también.</li> </ul>

<b>Momento</b>	Evaluar.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Evidencie el nivel de comprensión logrado en los aprendizajes esperados abordados.
<b>Actividad</b>	Contestar un quiz que incluye los aprendizajes esperados.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Respondamos el Quiz.</li> <li>2. Hablemos sobre la percepción respecto al nivel de dificultad del mismo. ¿Cómo lo sintieron? Usar la rueda de las emociones.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Rueda de las Emociones.</li> <li>■ Quiz.</li> <li>■ <u>Diario del Docente</u> - Evaluación quiz. (Página 16)</li> </ul>
<b>Más opciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Incluyamos la redacción personal de un párrafo para mencionar lo más importante del proyecto para nosotros.</li> </ul>

<b>Momento</b>	Evaluar.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Evidencie el nivel de comprensión logrado en los aprendizajes esperados abordados.
<b>Actividad</b>	Completar la rúbrica de los productos finales evaluando a los alumnos.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Realicemos la evaluación de productos finales y presentación pública completando las rúbricas correspondientes.</li> <li>2. Compartamos con el grupo lo interesante, lo mejorable y algunas ideas para nuevos proyectos.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Rúbrica - Instructivo de un juego nuevo.</li> <li>■ Rúbrica - Presentación final.</li> <li>■ Diario del Docente - Evaluación de productos finales y evento de cierre. (Página 17)</li> </ul>

<b>Momento</b>	Concluir.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Reconozca el valor de los aprendizajes construidos, encontrando el gusto al trabajo bien hecho.
<b>Actividad</b>	Concluir y cerrar el proceso del proyecto.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Respondamos, ¿cómo nos sentimos de haber terminado? Usar la rueda de las emociones.</li> <li>2. Rememorar los distintos momentos.</li> <li>3. Tomemos un tiempo para concluir.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Bitácora del Proyecto - Conclusión final del proyecto. (Página 54)</li> <li>■ Diario del Docente - Conclusión del proyecto y registro de alumnos que requieren acompañamiento. (Página 18)</li> </ul>
<b>Más opciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Demos por cerrado el proyecto generando tradiciones para nuestro grupo.</li> </ul>

### Directorio

**Enrique Alfaro Ramírez**

Gobernador Constitucional del Estado de Jalisco

**Juan Carlos Flores Miramontes**

Secretario de Educación del Estado de Jalisco

**Pedro Diaz Arias**

Subsecretario de Educación Básica

**Saúl Alejandro Pinto Aceves**

Encargado del Despacho de Educación Primaria

**Javier Bracamontes del Toro**

Encargado del Despacho de la Coordinación de Desarrollo Educativo Primaria

**Siria Diarit Carolina Castellanos Flores**

**Julia Citlalli Hernández Nieto**

Enlace y revisión Proyectos Integradores Coordinación de Desarrollo Educativo

**Siria Diarit Carolina Castellanos Flores**

Vinculación de contenido curricular