


## Índice

Información general del proyecto	2
Etapa 1: Lanzamiento	6
Etapa 2: Indagación	11
Etapa 3: Construcción de productos finales. Revisión y crítica	28
Etapa 4: Presentación pública. Evaluación final.	35
Directorio	39

## Información general del proyecto

	<p>Fase 3</p>	<p>2° Primaria</p>	<p>Énfasis en campo formativo: Lenguajes</p>
<p><b>Ejes articuladores:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Apropiación de las culturas a través de la lectura y la escritura</li> <li>■ Artes y experiencias estéticas</li> </ul>			
<p><b>Nombre del Proyecto:</b> ¡Adivina qué animal es!</p>			
<p><b>Pregunta Generadora:</b> ¿Cómo describimos a nuestros animales favoritos para invitar a niñas y niños a jugar a adivinar qué animal es?</p>			
<p><b>Productos Parciales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Tabla de mis animales favoritos.</li> <li>■ Fichero de mis animales favoritos.</li> </ul>			
<p><b>Productos Finales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Cartel informativo para jugar ¡Adivina qué animal es!</li> <li>■ Formato para jugar a adivinar qué animal es.</li> </ul>			
<p><b>Evento de Cierre:</b></p> <p>Se invitará a niñas y niños de nuestra comunidad a jugar a adivinar qué animal es a partir de la exposición de los carteles elaborados por las alumnas y alumnos de segundo grado. Cada cartel presentará información sobre el animal sin especificar su nombre, incluirá la descripción escrita y un dibujo, las invitadas e invitados tendrán un formato para jugar a adivinar qué animal es el de cada cartel presentado. Por tal motivo, no se repetirán animales en los carteles. Antes de finalizar el evento de cierre, se darán a conocer los nombres de los animales para conocer quiénes lograron descubrir la mayor cantidad de animales al jugar a adivinar qué animal es.</p>			

### Sinopsis de la propuesta

En este proyecto integrador, se realizarán actividades de investigación descubriendo diversos animales conocidos y algunos no muy conocidos, para luego irlos clasificando según sus características y generar una tabla con los animales favoritos de las y los estudiantes.

Para conocer datos curiosos de animales en peligro de extinción se tendrán que leer distintos textos fortaleciendo así el proceso de adquisición de la lengua escrita. Con los aprendizajes adquiridos a través de las lecturas, se escribirán fichas informativas que se organizarán en orden alfabético. Se realizarán encuestas a otros miembros de la comunidad para averiguar los conocimientos, gustos y preferencias en el tema de animales, los datos recabados se registrarán en tablas para analizarlos e interpretarlos.

Una vez que se tenga el análisis de datos de la encuesta, las notas de texto y las tablas de animales favoritos, el alumnado podrá elegir su propio animal favorito, se guiará el proceso para asegurar que cada niña y niño tenga un animal distinto a presentar. Una vez elegido, se podrá estudiar a mayor profundidad y presentar en un cartel dentro del evento de cierre. Se realizarán momentos de juego de *adivina qué animal es* para ejemplificar la manera de presentar la información escrita y practicar la dinámica del juego.

Dentro de la información que se incluirá en los carteles estará también cómo cuidar a cada animal contrastando los cuidados que requieren con los cuidados que nosotros como humanos requerimos. Se enfatizará en las necesidades y derechos de las niñas y niños. Además, se incluirá en la información del cartel su hábitat, sus características, su tamaño e incluso el dibujo de una de sus partes.

El dibujo se realizará desde una mirada científica y se utilizarán diversos colores, será un proceso guiado y acompañado partiendo de varios ejemplos. Se tendrán actividades dentro de la misma dinámica de juego adivina qué animal es, donde los alumnos se moverán y actuarán como animales, desplazándose y emitiendo sonidos. Una vez que se tengan los carteles de cada alumna y alumno de segundo grado, se realizará un formato para las invitadas e invitados al evento de cierre, en el cual podrán jugar a adivinar. Los carteles estarán numerados y no mencionarán el nombre del animal para permitir el juego. El evento de cierre será una oportunidad de mostrar los aprendizajes de una forma lúdica y original, jugaremos a adivinar qué animal es con otras niñas y niños invitados de nuestra comunidad.

Campos formativos	¿Qué lograremos?	
	Contenidos	Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA)
Lenguajes	Registra y/o resumen de información consultada en fuentes orales, escritas, audiovisuales, táctiles o sonoras, para estudiar y/o exponer.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Registra y organiza información a través de la escritura, videograbación, esquematización, modelación, sobre temas de su interés, a partir de indagación en libros, revistas, periódicos, audiovisuales y con personas de la comunidad.</li> </ul>
	Empleo de textos con instrucciones para participar en juegos, usar o elaborar objetos, preparar alimentos u otros propósitos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Escribe, con el apoyo opcional de imágenes, instrucciones para uso o construcción de objetos, realizar actividades o algún otro propósito.</li> </ul>
	Uso de lenguajes artísticos para expresar rasgos de las identidades personal y colectiva.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconoce y representa aspectos característicos de su identidad personal a través del uso de formas, colores, texturas, sonidos, movimientos y/o gestos.</li> </ul>
Saberes y pensamiento científico	Características del entorno natural y sociocultural	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>(Primer grado)</b> Observa, compara y registra características de plantas y animales, como color, estructura y cubierta corporal, si son domésticos o silvestres; tienen flores, frutos o tienen espinas, raíces u hojas, entre otras, para clasificarlos a partir de criterio propios o consensuados.</li> </ul>
	Impacto de las actividades humanas en el entorno natural, así como acciones y prácticas socioculturales para su cuidado.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Describe y representa el efecto que tienen las actividades humanas en plantas, animales, agua suelo y aire; reflexiona en torno a la manera en cómo se aprovechan y toman decisiones que tengan un menor impacto en el entorno natural y la salud.</li> </ul>
	Organización e interpretación de datos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Recolecta, organiza, representa e interpreta datos en tablas o pictogramas para responder preguntas de su interés.</li> </ul>

<p>Ética, naturaleza y sociedades</p>	<p>Atención a las necesidades básicas, como parte del ejercicio de los derechos humanos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Vincula la atención de sus necesidades con el ejercicio de sus derechos humanos y conoce la responsabilidad de las instituciones e instancias encargadas de protegerlos, así como el derecho de todas las personas a ejercerlos sin distinción de género, edad, pueblo y comunidad, lengua, nacionalidad, religión, discapacidad u otro.</li> </ul>
<p>De lo humano y lo comunitario</p>	<p>Capacidades y habilidades motrices</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Combina diversos tipos de patrones básicos de movimiento para actuar con base en las características de cada juego y situación.</li> </ul>





## Etapa 1: Lanzamiento

Presenta: Explorador

Duración: 2 días



<b>Momento</b>	Despertar interés.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Deseé descubrir información acerca de los animales.
<b>Actividad</b>	Registrar el nombre de 3 animales que deseen conocer mejor.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Veamos el video ¡Adivina qué animal es!</li> <li>2. Comentemos en cual pista logramos saber qué animal era el del video.</li> <li>3. Respondamos de forma verbal la pregunta, ¿nos gustó el juego de adivinar qué animal es?, ¿qué otros animales podríamos presentar para jugar?</li> <li>4. Pensemos en más animales y registremos en nuestra Bitácora del Proyecto 3 de ellos que desearíamos conocer mejor.</li> <li>5. Compartamos nuestras respuestas.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <a href="#">Video (01) - ¡Adivina qué animal es!</a></li> <li>■ <a href="#">Bitácora del Proyecto - 3 animales que desearía conocer mejor.</a> (Página 4)</li> </ul>
<b>Más opciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Elijamos algún animal de los registrados en la bitácora para jugar de forma verbal adivina qué animal es.</li> <li>■ Observemos el <a href="#">video explicativo de la etapa 1, Lanzamiento.</a></li> </ul>

<b>Momento</b>	Despertar interés.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Valore la importancia de conocer mejor a los animales.
<b>Actividad</b>	Elabore una frase invitando a nuestra comunidad a conocer mejor a los animales.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Veamos la imagen Animales en peligro de extinción.</li> <li>2. Comentemos lo que pensamos significa estar en peligro de extinción.</li> <li>3. Compartamos de forma verbal cómo nos sentimos imaginando que podrían desaparecer todos estos animales cuando nosotros seamos grandes</li> </ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>Respondamos de forma verbal las siguientes preguntas, ¿conocemos bien a todos los animales que están en peligro de extinción?, ¿por qué piensas sería importante conocerlos?, ¿te gustaría ayudar a que otras personas los conozcan mejor?</li> <li>Inventemos una frase para invitar a nuestra comunidad a conocer mejor a los animales.</li> <li>Registremos la frase en nuestra Bitácora del Proyecto.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <a href="#">Imagen (01) - Animales en peligro de extinción.</a></li> <li>■ <a href="#">Bitácora del Proyecto - Frase invitando a nuestra comunidad a conocer mejor a los animales. (Página 5)</a></li> </ul>
<b>Más opciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Veamos videos sobre animales en peligro de extinción en YouTube, podemos comenzar con el siguiente enlace, <a href="https://youtu.be/fu23Wfk6rNk">https://youtu.be/fu23Wfk6rNk</a></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>■ <a href="#">Video - Introducción al proyecto.</a></li> </ul>
<b>Más opciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Veamos el video en otro momento para seguir reflexionando acerca de nuestra aventura con este proyecto.</li> </ul>

<b>Momento</b>	Presentar proyecto.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Describe 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>1. Revisemos juntos el título del proyecto, la pregunta generadora, los productos parciales, productos finales y el evento de cierre.</li> <li>2. Platiquemos sobre el significado del título.</li> <li>3. Ahondemos en el significado y las implicaciones de la pregunta generadora.</li> <li>4. Registremos las dudas o preguntas que nos surjan acerca del proyecto en la Bitácora del Proyecto.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <a href="#">Bitácora del Proyecto</a> - Dudas y preguntas del proyecto. (Página 6)</li> <li>■ <a href="#">Diario del Docente</a> - 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 Tabla de mis animales favoritos.</li> <li>2. Revisemos la segunda rúbrica Fichero de mis animales favoritos.</li> <li>3. Comentemos cómo todos los productos parciales y finales ayudarán a responder la pregunta generadora.</li> <li>4. Revisemos la tercer rúbrica Cartel informativo para jugar ¡Adivina qué animal es!</li> <li>5. Revisemos la cuarta rúbrica Formato para jugar a adivinar qué animal es.</li> <li>6. Aclaremos dudas y ampliemos lo esperado en cada rúbrica.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Rúbricas de productos parciales, finales y evento de cierre:  <a href="#">Rúbrica - Tabla de mis animales favoritos.</a>  <a href="#">Rúbrica - Fichero de mis animales favoritos.</a>  <a href="#">Rúbrica - Cartel informativo para jugar ¡Adivina qué animal es!</a>  <a href="#">Rúbrica - Formato para jugar a adivinar qué animal es.</a>  <a href="#">Rúbrica - Presentación final.</a> </li> </ul>
<b>Más opciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Leamos en voz alta las rúbricas aclarando palabras o términos y profundizando en los mismos.</li> <li>■ El docente puede revisar el documento <a href="#">Guía para el uso de herramientas opcionales para la evaluación</a> y la hoja de cálculo <a href="#">Rúbricas y quiz Proyecto Integrador 2do grado</a> para el registro de la evaluación formativa y sumativa de cada estudiante en su desarrollo del proyecto.</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. Leamos en voz alta la pregunta generadora, ¿Cómo describimos a nuestros animales favoritos para invitar a niñas y niños a jugar a adivinar qué animal es?</li> <li>2. Imaginemos los animales que incluiremos para jugar con nuestras amigas y amigos.</li> <li>3. Imaginemos nuestros carteles terminados para invitar a jugar a otras niñas y niños.</li> <li>4. Pensemos en qué ayudará que más niñas y niños conozcan de forma divertida la vida de los animales.</li> <li>5. Dibujemos en nuestra Bitácora del Proyecto la expresión de las niñas y niños que jugarán ¡Adivina qué animal es!</li> <li>6. Describamos de forma verbal cómo imaginamos nos sentiremos nosotros y cómo se sentirán nuestros invitados, utilicemos la rueda de las emociones para describir las emociones.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <u>Bitácora del Proyecto</u> - Expresión de nuestros invitados al jugar. (Página 7)</li> <li>■ <u>Rueda de las emociones</u>.</li> </ul>
<b>Más opciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Ahondemos en imaginar emociones pensando en situaciones dentro del juego con preguntas del tipo, ¿cómo se sentirá una niña o niño si no logra adivinar el animal?, ¿cómo se sentirá una niña o niño al descubrir un animal en peligro de extinción?, etc.</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 sabemos de los distintos animales en el mundo y la forma de clasificarlos.</li> <li>2. Compartamos lo que conocemos de animales en peligro de extinción.</li> <li>3. Recordemos ideas y conocimientos respecto a las fichas informativas.</li> </ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Dialoguemos sobre lo que necesitamos saber para investigar acerca de los animales.</li> <li>5. Recordemos ideas y conocimientos respecto al uso y manejo de tablas al momento de investigar.</li> <li>6. Dialoguemos sobre lo que nos ayudaría saber para construir los carteles para el juego ¡Adivina qué animal es!</li> <li>7. Compartamos lo que sabemos del cuidado de los animales y del cuidado de los seres humanos.</li> <li>8. Mencionemos lo que necesitamos aprender para dibujar las pistas para el juego ¡Adivina qué animal es!</li> <li>9. 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>■ <u>Diario del Docente</u> – Evaluar conocimientos previos. (Páginas 3, 4 y 5)</li> <li>■ <u>Bitácora del Proyecto</u> – Registrar conocimientos previos. (Página 8 y 9)</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. Complete 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>■ <u>Bitácora del Proyecto</u> – Planeación del proyecto. (Páginas 10, 11 y 12)</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

Presenta: Detective

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 describimos a nuestros animales favoritos para invitar a niñas y niños a jugar a adivinar qué animal es?</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>■ <u>Bitácora del Proyecto</u> = Lluvia de ideas de respuesta a la pregunta generadora. (Página 13)</li> </ul>
<b>Más opciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Compartamos recuerdos y experiencias jugando juegos similares como es el ¿Adivina quién?, por ejemplo.</li> <li>■ Observemos el <u>video explicativo de la etapa 2, Indagación</u>.</li> </ul>

<b>Momento</b>	Construir y consolidar el conocimiento.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Recuerde al animal más extraño que conoce.
<b>Actividad</b>	Describir un animal extraño.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Recordemos animales extraños que conozcamos.</li> <li>2. Mencionemos todos los animales extraños que vamos recordando.</li> <li>3. Platiquemos acerca de algunos de estos animales extraños decidiendo cuál es el que conocemos mejor.</li> </ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Describamos de forma verbal al animal extraño que pensamos conocemos mejor.</li> <li>5. Realicemos un dibujo detallado del animal extraño en nuestra Bitácora del Proyecto.</li> <li>6. Incluyamos algunas palabras o frases para ayudar a describir mejor el dibujo en nuestra Bitácora del Proyecto.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <a href="#">Bitácora del Proyecto - Un animal extraño.</a> (Página 14)</li> </ul>
<b>Más opciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Elaboremos la lista de animales extraños en un lugar que sea visible para todas y todos.</li> </ul>

<b>Momento</b>	Construir y consolidar el conocimiento.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Clasifique animales de acuerdo a su tamaño.
<b>Actividad</b>	Clasificar animales de acuerdo a su tamaño.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Veamos la presentación Clasifiquemos animales.</li> <li>2. Respondamos de forma verbal la pregunta, ¿podríamos hacer tres grupos con estos animales?, ¿qué tienen en común el pollito, el ratón y el conejo, distinto a los demás?</li> <li>3. Comentemos ideas para clasificar a los animales en tres grupos.</li> <li>4. Registremos el nombre de los animales de acuerdo a la clasificación en tres grupos en nuestra Bitácora del Proyecto.</li> <li>5. Concluyamos que podemos describir a un animal de acuerdo a su tamaño, el tamaño es una característica para poder adivinar qué animal es.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <a href="#">Presentación (01) - Clasifiquemos animales.</a></li> <li>■ <a href="#">Bitácora del Proyecto - Clasificación de los animales.</a> (Página 15)</li> </ul>

<b>Momento</b>	Construir y consolidar el conocimiento.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Clasifique animales de acuerdo a su hábitat.
<b>Actividad</b>	Clasificar animales de acuerdo a su hábitat.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Veamos la imagen Animales distintos en el mundo.</li> <li>2. Comentemos en qué son diferentes estos animales.</li> <li>3. Respondamos de forma verbal la pregunta, ¿dónde viven cada uno de estos animales?</li> <li>4. Comentemos lo que sabemos de otros animales que viven en la tierra, en el agua o en</li> </ol>

	<p>el aire.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Registremos en la Bitácora del Proyecto el nombre de dos animales más que vivan en la tierra (terrestres), en el agua (acuáticos) o en el aire (aéreos).</li> <li>6. Revisemos nuestras respuestas.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Imagen (02) - Animales distintos en el mundo.</li> <li>■ Bitácora del Proyecto - Clasificando animales según el lugar donde viven. (Página 16)</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 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 2, 3 y 4)</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. Practiquemos la lectura en voz alta.</li> </ul>

<b>Momento</b>	Construir y consolidar el conocimiento.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Clasifique animales de acuerdo a su forma de desplazarse.
<b>Actividad</b>	Clasificar animales de acuerdo a su forma de desplazarse.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Recordemos que los animales se pueden clasificar por tamaño o por lugar donde viven.</li> <li>2. Mencionemos algunos de nuestros aprendizajes para clasificar a los animales.</li> <li>3. Veamos la ficha Así se mueven los animales.</li> <li>4. Dialoguemos acerca de los animales que caminan, vuelan, nadan o reptan.</li> <li>5. Pensemos en otros animales de acuerdo a su forma de desplazarse.</li> <li>6. Registremos en la Bitácora del Proyecto 2 animales más en cada categoría según sea su forma de desplazarse.</li> <li>7. Veamos la infografía Clasificando animales.</li> <li>8. Revisemos la información que nos parezca nueva y registremos el animal que no</li> </ol>



	<p>conocíamos o nos gustaría conocer mejor de los vistos en la infografía.</p> <p>9. Juguemos a imitar los movimientos para desplazarse, de los distintos animales que registramos.</p>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <u>Ficha (01) - Así se mueven los animales.</u></li> <li>■ <u>Bitácora del Proyecto</u> - Clasificando animales según su forma de desplazarse. (Página 17)</li> <li>■ <u>Infografía (01) - Clasificando animales.</u></li> <li>■ <u>Bitácora del Proyecto</u> - Un animal para conocer mejor. (Página 18)</li> </ul>

<b>Momento</b>	Investigar en fuentes confiables.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Describe un animal partiendo de la investigación en textos.
<b>Actividad</b>	Describir un animal partiendo de la investigación.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Veamos el video Mis 5 animales favoritos.</li> <li>2. Pensemos en uno de nuestros animales favoritos.</li> <li>3. Anotemos en nuestra bitácora el nombre de nuestro propio animal favorito.</li> <li>4. Veamos la información que se nos pide completar acerca de nuestro animal favorito.</li> <li>5. Investiguemos más acerca de nuestro animal favorito buscando información en libros, enciclopedias, folletos o en internet.</li> <li>6. Completemos la ficha descriptiva de nuestro animal favorito en la Bitácora del Proyecto.</li> <li>7. Presentemos a otros miembros de la comunidad</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <u>Video (02) - Mis 5 animales favoritos.</u></li> <li>■ <u>Bitácora del Proyecto</u> - Ficha descriptiva de mi animal favorito. (Páginas 19 y 20)</li> </ul>
<b>Más opciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Presentemos la información de todos los animales investigados para conocer más acerca de ellos.</li> </ul>

<b>Momento</b>	Investigar con personas.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Descubra los animales favoritos de otros miembros de su comunidad.

<b>Actividad</b>	Encuestar a miembros de su comunidad en relación a sus animales favoritos.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Platiquemos acerca de las personas de nuestra comunidad que nos pudieran ayudar a pensar en más animales para nuestro proyecto ¡Adivina qué animal es!</li> <li>2. Construyamos las preguntas que utilizaremos para la encuesta, para ello veamos un <u>ejemplo de una encuesta</u>.</li> <li>3. Escribamos en nuestra Bitácora del Proyecto las preguntas que utilizaremos.</li> <li>4. Encuestemos a los miembros de nuestra comunidad utilizando las preguntas que hemos redactado.</li> <li>5. Registremos las respuestas que nos den las personas de nuestra comunidad a quienes hemos encuestado.</li> <li>6. Compartamos de forma verbal las respuestas que nos han dado.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <u>Bitácora del Proyecto</u> - Preguntas para la encuesta sobre animales favoritos. (Página 21)</li> <li>■ <u>Bitácora del Proyecto</u> - Registro de respuestas de la encuesta sobre animales favoritos. (Página 22)</li> </ul>
<b>Más opciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Busquemos en nuestra comunidad personas que sepan de animales por su profesión, biólogos, veterinarios, biólogos marinos, ganaderos, etc.</li> </ul>

<b>Momento</b>	Construir y consolidar el conocimiento.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Organice la información de la encuesta en tablas.
<b>Actividad</b>	Completar una tabla de acuerdo a la información de la encuesta.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Revisemos el registro de respuestas de la encuesta en nuestra Bitácora del Proyecto.</li> <li>2. Veamos un <u>ejemplo de tabla</u> para organizar datos.</li> <li>3. Construyamos una tabla para organizar los datos registrados de nuestra encuesta en la Bitácora del Proyecto.</li> <li>4. Organicemos la información en la tabla que hemos construido dentro de nuestra Bitácora del Proyecto.</li> <li>5. Dialoguemos acerca de la información que podemos apreciar en la tabla.</li> <li>6. Respondamos de forma verbal la pregunta, ¿cómo nos puede servir esta información para nuestro proyecto?</li> </ol>



	<ol style="list-style-type: none"> <li>Registra en la Bitácora del Proyecto ideas que puedas tener para responder a nuestra pregunta ¿Cómo describimos a nuestros animales favoritos para invitar a niñas y niños a jugar a adivinar qué animal es?</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <u>Bitácora del Proyecto</u> - Tabla de datos de la encuesta sobre animales favoritos. (Página 23)</li> <li>■ <u>Bitácora del Proyecto</u> - Ideas para nuestro proyecto. (Página 24)</li> <li>■ <u>Diario del Docente</u> - Avances en la interpretación de datos presentados en tablas. (Página 6)</li> </ul>
<b>Momento</b>	Investigar en fuentes confiables.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Consulte diversos textos para investigar más acerca de algunos animales.
<b>Actividad</b>	Registrar información acerca de algunos animales.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Leamos la lectura Un animal muy raro.</li> <li>Comentemos qué nos llama la atención de este animal tan raro.</li> <li>Registremos en la Bitácora del Proyecto el nombre de este pez y un dibujo del mismo.</li> <li>Leamos la lectura Otro animal muy raro.</li> <li>Comentemos qué nos parece sorprendente de este animal tan extraño.</li> <li>Registremos en la Bitácora del Proyecto el nombre de este animal y un dibujo del mismo.</li> <li>Compartamos nuestros aprendizajes con otros miembros de la comunidad.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <u>Lectura (01) - Un animal muy raro.</u></li> <li>■ <u>Lectura (02) - Otro animal muy raro.</u></li> <li>■ <u>Bitácora del Proyecto</u> - Registro de nombre y dibujo de dos animales muy extraños. (Páginas 25 y 26)</li> <li>■ <u>Diario del Docente</u> - Avances en el proceso de lectura y comprensión. (Página 7)</li> </ul>
<b>Más opciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Investiguemos un animal más en internet, sugerimos buscar en el sitio de National Geographic, disponible en el siguiente enlace: <a href="https://www.nationalgeographic.es/animales/los-10-animales-mas-raros-del-mundo">https://www.nationalgeographic.es/animales/los-10-animales-mas-raros-del-mundo</a></li> </ul>



<b>Momento</b>	Investigar en fuentes confiables.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Investigue acerca de un animal que le cause curiosidad.
<b>Actividad</b>	Completar la tabla de qué sabía, qué aprendí, que me gustaría descubrir.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Veamos la ficha Nombres de animales.</li> <li>2. Elijamos uno de los animales que más nos causen curiosidad para investigar.</li> <li>3. Investiguemos acerca del animal que elegimos en libros, enciclopedias, revistas, diccionarios, preguntando a otros adultos o en internet.</li> <li>4. Completeamos la ficha descriptiva en nuestra Bitácora del Proyecto con la información que hemos investigado del animal elegido.</li> <li>5. Completeamos en nuestra Bitácora del Proyecto el cuadro qué sabía, qué aprendí, qué me gustaría descubrir.</li> <li>6. Comentemos cómo nos sentimos al estar descubriendo un animal que elegimos usando la rueda de las emociones.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <u>Ficha (02) - Nombres de animales.</u></li> <li>■ <u>Bitácora del Proyecto</u> - Ficha descriptiva de un animal que me causa curiosidad. (Páginas 27 y 28)</li> <li>■ <u>Bitácora del Proyecto</u> - Cuadro qué sabía, qué aprendí, qué me gustaría descubrir. (Página 29)</li> <li>■ <u>Rueda de las emociones.</u></li> </ul>
<b>Más opciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Permitamos investigar un animal que les cause curiosidad, aunque no esté en la lista.</li> </ul>

<b>Momento</b>	Complemento al aprendizaje.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Interprete información en tablas.
<b>Actividad</b>	Responder preguntas a partir de información organizada en tablas.
<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>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <u>Complemento a los aprendizajes</u> - Superpoder 02. (Páginas 10 y 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</li> </ul>

	características del grupo.
<b>Momento</b>	Revisión de avances y faltantes.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Revise los tiempos, actividades y productos planeados para desarrollar el proyecto en tiempo y forma.
<b>Actividad</b>	Dar seguimiento a la planeación del proyecto.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Consultemos la planeación que elaboramos al iniciar el proyecto.</li> <li>2. Revisemos qué de lo que planeamos ya lo realizamos y qué nos falta todavía.</li> <li>3. Reflexionemos ¿estamos avanzando como lo habíamos pensado?, ¿qué nos ha ayudado o dificultado el proceso?, ¿cómo podemos mejorar?</li> </ol> <p>El docente puede ir completando el apartado “Revisión de planeación primer momento” presente en el recurso <i>Diario del Docente</i>.</p>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Bitácora del Proyecto (consulta).</li> <li>■ <i>Diario del Docente</i> - Revisión de la planeación, primer momento. (Página 8)</li> </ul>

<b>Momento</b>	Investigar en fuentes confiables.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Reconozca los cuidados que algunos animales necesitan para vivir.
<b>Actividad</b>	Escribir 3 reglas para cuidar de los animales.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Recordemos algunos animales de los que hemos descubierto a lo largo del proyecto.</li> <li>2. Respondamos de forma verbal las preguntas, ¿cómo se cuida a cada animal?, ¿cómo cuidar a un pez?, ¿cómo cuidar a un águila?</li> <li>3. Veamos el video Algunos cuidados que los animales necesitan.</li> <li>4. Comentemos lo que nos resulta interesante del video.</li> <li>5. Platiquemos acerca de los cuidados que en general necesitan todos los animales.</li> <li>6. Escribamos en nuestra Bitácora del Proyecto 3 cuidados que cualquier animal necesita.</li> <li>7. Pensemos en alguno de nuestros animales favoritos.</li> <li>8. Dibujemos a nuestro animal favorito en nuestra Bitácora del Proyecto.</li> <li>9. Escribamos en la Bitácora del Proyecto un cuidado especial que pensamos necesita nuestro animal favorito.</li> </ol>

	10. Platiquemos acerca de cómo imaginamos que se sienten los animales cuando no los cuidamos usando la rueda de las emociones.
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <a href="#">Video (03) - Algunos cuidados que los animales necesitan.</a></li> <li>■ <a href="#">Bitácora del Proyecto - Cuidados que los animales necesitan.</a> (Página 30)</li> <li>■ <a href="#">Bitácora del Proyecto - Mi animal favorito requiere cuidados.</a> (Página 31)</li> <li>■ <a href="#">Rueda de las emociones.</a></li> </ul>
<b>Más opciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Veamos un video de cómo se cuidan algunos animales, sugerimos el siguiente enlace, <a href="https://youtu.be/ZNBvDlKYJhQ">https://youtu.be/ZNBvDlKYJhQ</a></li> </ul>

<b>Momento</b>	Construir y consolidar el conocimiento.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Reconozca las principales necesidades para vivir.
<b>Actividad</b>	Completar el cuadro comparativo.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Platiquemos acerca de los animales y los cuidados que necesitan que hemos aprendido a lo largo del proyecto.</li> <li>2. Completemos el cuadro comparativo en nuestra Bitácora del Proyecto reflexionando sobre nuestras necesidades y las necesidades de los animales.</li> <li>3. Reflexionemos acerca de nuestro cuadro comparativo.</li> <li>4. Dialoguemos acerca de los cuidados que nosotros mismos necesitamos.</li> <li>5. Concluyamos mencionando cómo nos sentimos cuando no se cumplen algunas de nuestras necesidades y derechos usando la rueda de las emociones.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <a href="#">Bitácora del Proyecto - Cuadro comparativo de nuestras necesidades y las necesidades de los animales.</a> (Página 32)</li> <li>■ <a href="#">Rueda de las emociones.</a></li> </ul>
<b>Más opciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Leamos la lectura <a href="#">“Doña Carmen”</a> y respondamos de forma verbal las preguntas, ¿qué necesitan los animales?, ¿qué necesita doña Carmen?</li> </ul>

<b>Momento</b>	Complemento al aprendizaje.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Escriba la descripción de animales.

<b>Actividad</b>	Completar la descripción de un animal 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 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 - Superpoder 03.</u> (Páginas 8 y 9)</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>	Cuenta las huellas de diferentes animales.
<b>Actividad</b>	Contar huellas.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Platiquemos acerca de la gran variedad de animales que existen en el mundo.</li> <li>2. Respondamos de forma verbal a la pregunta, ¿serán las huellas de los animales iguales o diferentes?</li> <li>3. Veamos la infografía Contemos huellas.</li> <li>4. Completemos en la Bitácora del Proyecto el total de huellas de cada animal que hemos visto en la infografía.</li> <li>5. Imaginemos la huella que dejaría uno de nuestros animales favoritos.</li> <li>6. Realicemos un dibujo en la Bitácora del Proyecto de la huella de uno de nuestros animales favoritos.</li> <li>7. Compartamos con otros miembros de la comunidad nuestros dibujos de las huellas.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <u>Infografía (02) - Contemos huellas.</u></li> <li>■ <u>Bitácora del Proyecto - Contemos huellas.</u> (Página 33)</li> <li>■ <u>Bitácora del Proyecto - La huella de uno de mis animales favoritos.</u> (Página 34)</li> </ul>
<b>Más opciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Aprendamos más acerca de las huellas de los animales visitando el siguiente enlace, <a href="https://www.vivelanaturaleza.com/ecologia/huellas-de-animales/">https://www.vivelanaturaleza.com/ecologia/huellas-de-animales/</a></li> </ul>

<b>Momento</b>	Investigar en fuentes confiables.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Relacione la huella con el tamaño del animal.

<b>Actividad</b>	Relacionar huellas con animales imaginando el tamaño.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Veamos la presentación Huellas en la nieve.</li> <li>2. Platiquemos la relación que existe entre una huella y el tamaño del animal.</li> <li>3. Platiquemos acerca de estos nuevos animales que estamos descubriendo por sus huellas.</li> <li>4. Elijamos uno de estos animales y registremos en la bitácora su nombre y su huella de acuerdo a lo visto en la presentación.</li> <li>5. Compartamos el animal que elegimos mencionado por qué nos gustó.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <a href="#">Presentación (02) - Huellas en la nieve.</a></li> <li>■ <a href="#">Bitácora del Proyecto - Animal y sus huellas.</a> (Página 35)</li> </ul>

<b>Momento</b>	Investigar con personas.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Descubra ideas de animales para incluir en el juego ¡Adivina qué animal es!
<b>Actividad</b>	Entrevistar a miembros de la comunidad sobre animales que puedan servir para el juego.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Veamos la pregunta en nuestra Bitácora del Proyecto.</li> <li>2. Entrevistemos a miembros de la comunidad con la pregunta que hemos leído en la Bitácora del Proyecto.</li> <li>3. Registremos las respuestas que nos van dando acerca de los animales que pueden ayudarnos en nuestro proyecto.</li> <li>4. Leamos las ideas que hemos registrado y comentemos si nos gustaría investigar más acerca de estos animales.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <a href="#">Bitácora del Proyecto - Entrevista para descubrir ideas de animales a incluir en el juego ¡Adivina qué animal es!</a> (Página 36)</li> <li>■ <a href="#">Bitácora del Proyecto - Respuestas de la entrevista para descubrir ideas de animales a incluir en el juego ¡Adivina qué animal es!</a> (Página 37)</li> </ul>
<b>Más opciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Ampliemos nuestro conocimiento de animales viendo el siguiente video que narra datos curiosos e interesantes, <a href="https://youtu.be/wVcazjZON4o">https://youtu.be/wVcazjZON4o</a></li> </ul>
<b>Momento</b>	Investigar en fuentes confiables.

<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Elija sus animales favoritos descubiertos a lo largo del proyecto.
<b>Actividad</b>	Realizar la tabla de mis animales favoritos.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Consultemos la rúbrica Tabla de mis animales favoritos.</li> <li>2. Revisemos en la Bitácora del Proyecto todos los animales que hemos aprendido a lo largo del proyecto.</li> <li>3. Escribamos tantos animales como logremos recordar en la lista dentro de nuestra Bitácora del Proyecto.</li> <li>4. Leamos la lista y elijamos 5 de los animales que sean nuestros favoritos para considerar usar en el evento de cierre del proyecto.</li> <li>5. Construyamos en la Bitácora del Proyecto la tabla de mis animales favoritos incluyendo dibujo y nombre de cada uno de ellos.</li> <li>6. Revisemos la tabla de mis animales favoritos y corrijamos o mejoremos nuestro trabajo.</li> <li>7. Compartamos nuestra tabla con los demás miembros de nuestra comunidad.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <a href="#">Rúbrica - Tabla de mis animales favoritos.</a></li> <li>■ <a href="#">Bitácora del Proyecto - Lista de animales.</a> (Página 38)</li> <li>■ <a href="#">Bitácora del Proyecto - Tabla de mis animales favoritos.</a> (Página 39)</li> </ul>
<b>Más opciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Registremos los animales favoritos de las alumnas y alumnos en algún lugar visible para todos, más adelante necesitaremos la información.</li> <li>■ El docente puede revisar el documento <a href="#">Guía para el uso de herramientas opcionales para la evaluación</a> y la hoja de cálculo <a href="#">Rúbricas y quiz Proyecto Integrador 2do grado</a> para el registro de la evaluación formativa y sumativa de cada estudiante en su desarrollo del proyecto.</li> </ul>



<b>Momento</b>	Investigar en fuentes confiables.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Realice un fichero de los 5 animales favoritos elegidos.
<b>Actividad</b>	Elaborar el fichero de los 5 animales favoritos elegidos.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Consultemos la tabla de mis animales favoritos.</li> <li>2. Leamos la rúbrica Fichero de mis animales favoritos.</li> <li>3. Investiguemos en fuentes confiables la información que necesitaremos para completar</li> </ol>

	<p>el Fichero de mis animales favoritos.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Tomemos notas en nuestra Bitácora del Proyecto de la información que nos puede servir para el Fichero de mis animales favoritos.</li> <li>Tengamos cerca el material que necesitaremos para la elaboración del fichero, podemos decidir utilizar cartulina, opalina, hojas de colores, plumones, lápices y cualquier otro elemento que nos parezca necesario.</li> <li>Elaboremos el fichero de los 5 animales favoritos elegidos.</li> <li>Revisemos nuestro trabajo para hacer las correcciones necesarias.</li> <li>Guardemos nuestro fichero para utilizarlo después en nuestro proyecto.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <u>Rúbrica - Fichero de mis animales favoritos.</u></li> <li>■ <u>Bitácora del Proyecto -</u> Notas de mi investigación para el fichero de mis animales favoritos. (Páginas 40, 41 y 42)</li> </ul>
<b>Más opciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Ayudemos a quienes requieran más apoyo animando a incluir animales raros y que puedan servir para el juego ¡Adivina qué animal es!</li> <li>■ El docente puede revisar el documento <u>Guía para el uso de herramientas opcionales para la evaluación</u> y la hoja de cálculo <u>Rúbricas y quiz Proyecto Integrador 2do grado</u> para el registro de la evaluación formativa y sumativa de cada estudiante en su desarrollo del proyecto.</li> </ul>

<b>Momento</b>	Complemento al aprendizaje.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Cuenta colecciones.
<b>Actividad</b>	Contar colecciones.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Contestemos los ejercicios propuestos en el superpoder 04.</li> <li>Revisemos las respuestas del ejercicio.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <u>Complemento a los aprendizajes - Superpoder 04.</u> (Página 12)</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>	Dibuje utilizando colores a partir de la observación de una imagen.
<b>Actividad</b>	Dibujar un animal.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Veamos la imagen Un pollito.</li> <li>2. Observemos con detenimiento las formas, figuras, líneas y colores del dibujo.</li> <li>3. Preparemos el material para dibujar que necesitaremos como colores, lápiz, borrador.</li> <li>4. Dibujemos en nuestra Bitácora del Proyecto el pollito de la imagen intentando sea lo más parecido posible.</li> <li>5. Veamos nuestro dibujo y veamos la imagen encontrando cómo mejorarlo.</li> <li>6. Mostremos nuestro dibujo a otros miembros de la comunidad.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Imagen (03) - Un pollito.</li> <li>■ Bitácora del Proyecto - Dibujo de un pollito. (Página 43)</li> </ul>
<b>Más opciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Intentemos dibujar otros animales.</li> </ul>

<b>Momento</b>	Construir y consolidar el conocimiento.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Reconozca la importancia de dibujar observando detenidamente.
<b>Actividad</b>	Dibujar un animal.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Veamos el video Dibujando como científicos.</li> <li>2. Veamos el video una vez más observando muy bien los pasos a seguir para realizar un dibujo.</li> <li>3. Veamos la imagen Un caracol.</li> <li>4. Preparemos el material para dibujar que necesitaremos como colores, lápiz, borrador.</li> <li>5. Dibujemos en nuestra Bitácora del Proyecto el caracol de la imagen intentando sea lo más parecido posible.</li> <li>6. Veamos nuestro dibujo y veamos la imagen encontrando cómo mejorarlo.</li> <li>7. Mostremos nuestro dibujo a otros miembros de la comunidad.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Video (04) - Dibujando como científicos.</li> <li>■ Imagen (04) - Un caracol.</li> <li>■ Bitácora del Proyecto - Dibujo de un caracol. (Página 44)</li> </ul>





<b>Más opciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Veamos algún otro video que indique los pasos para realizar dibujos de animales. Probemos con el siguiente enlace, <a href="https://youtu.be/sdhxnfDBMY">https://youtu.be/sdhxnfDBMY</a></li> </ul>
<b>Momento</b>	Construir y consolidar el conocimiento.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Controle su cuerpo imitando movimientos y sonidos de algunos animales.
<b>Actividad</b>	Jugar a imitar animales.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Busquemos un espacio para poder movernos y jugar a imitar animales.</li> <li>2. Veamos la ficha Juguemos a imitar animales.</li> <li>3. Elijamos uno de los animales e imitémoslo procurando los demás puedan adivinar de cuál animal se trata.</li> <li>4. Juguemos imitando a todos los animales de la ficha.</li> <li>5. Respondamos de forma verbal, ¿cómo nos sentimos jugando?</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Ficha (03) - Juguemos a imitar animales.</li> </ul>
<b>Más opciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Promovamos que todas y todos participen moviéndose y haciendo sonidos.</li> </ul>

<b>Momento</b>	Complemento al aprendizaje.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Adivine qué animal es a partir de una lectura descriptiva.
<b>Actividad</b>	Escribir el nombre del animal del que habla la lectura.
<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. (Página 5, 6 y 7)</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>	Adivine qué animal es a partir de una ficha descriptiva.
<b>Actividad</b>	Dibujar el animal que piensan es el descrito en la ficha.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Recordemos el título de nuestro proyecto ¡Adivina qué animal es!</li> <li>2. Veamos la ficha Describiendo al animal misterioso.</li> <li>3. Leamos la ficha un par de veces intentando adivinar de qué animal se trata.</li> <li>4. Dibujemos en la Bitácora del Proyecto el animal que pensamos es.</li> <li>5. Verifiquemos nuestra respuesta y mostremos nuestro dibujo.</li> <li>6. Respondamos de forma verbal a la pregunta, ¿fue divertido intentar adivinar qué animal es?</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Ficha (04) - Describiendo al animal misterioso.</li> <li>■ Bitácora del Proyecto - Dibujo del animal misterioso. (Página 45)</li> </ul>
<b>Más opciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Repitamos la actividad de forma oral practicando a describir y adivinar qué animal es.</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.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Recordemos la pregunta generadora del proyecto: <i>¿Cómo describimos a nuestros animales favoritos para invitar a niñas y niños a jugar a adivinar qué animal es?</i></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>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Bitácora del Proyecto - Lo que he aprendido hasta ahora. (Página 46)</li> <li>■ Diario del Docente - Evaluar lo aprendido hasta el momento y evaluar el interés de los alumnos en algunas sesiones. (Páginas 9, 10 y 11)</li> </ul>
<b>Más opciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Compartamos los principales aprendizajes obtenidos hasta ahora con otros miembros de la comunidad.</li> </ul>

<b>Momento</b>	Revisión de avances y faltantes.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Revise los tiempos, actividades y productos planeados para desarrollar el proyecto en tiempo y forma.
<b>Actividad</b>	Dar seguimiento a la planeación del proyecto.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Consultemos la planeación que elaboramos al iniciar el proyecto.</li> <li>2. Revisemos qué de lo que planeamos ya lo realizamos y qué nos falta todavía.</li> <li>3. Reflexionemos ¿estamos avanzando como lo habíamos pensado?, ¿qué nos ha ayudado o dificultado el proceso?, ¿cómo podemos mejorar?</li> </ol> <p>El docente puede ir completando el apartado “Revisión de planeación segundo momento” presente en el recurso <i>Diario del Docente</i>.</p>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Bitácora del Proyecto (consulta).</li> <li>■ <i>Diario del Docente</i> - Revisión de la planeación, segundo momento. (Página 12)</li> </ul>





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

Presenta: Artista

Duración: 4 a 5 días



<b>Momento</b>	Proponer y seleccionar ideas.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Genere ideas para elegir a los animales que se integrarán en el evento de cierre.
<b>Actividad</b>	Escribir criterios para elegir a los animales que se integrarán en el evento de cierre.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Revisemos el fichero de mis animales favoritos.</li> <li>2. Dialoguemos acerca de los animales que hemos incluido imaginando si serán muy fáciles de adivinar.</li> <li>3. Registremos en la Bitácora del Proyecto los animales que podemos descartar, es decir, que preferimos no utilizar por ser muy fáciles de adivinar.</li> <li>4. Pensemos en ideas que nos puedan ayudar a elegir los mejores animales para adivinar en el evento de cierre.</li> <li>5. Escribamos en la Bitácora del Proyecto nuestras ideas.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <a href="#">Bitácora del Proyecto</a> - Descartamos animales muy fáciles de adivinar. (Página 47)</li> <li>■ <a href="#">Bitácora del Proyecto</a> - Ideas que nos puedan ayudar a elegir los mejores animales. (Página 48)</li> </ul>
<b>Más opciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Observemos el <a href="#">video de la etapa 3, Construcción de productos finales, revisión y crítica</a>, para tener claridad de la importancia de trabajar para lograr los mejores productos finales posibles.</li> </ul>

<b>Momento</b>	Proponer y seleccionar ideas.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Genere ideas para elegir a los animales que se integrarán en el evento de cierre.
<b>Actividad</b>	Elegir los animales que se integrarán en el evento de cierre.

<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Consultemos nuestras ideas registradas para elegir animales.</li> <li>2. Compartamos los animales a incluir en el evento de cierre considerando que no deben repetirse, cada alumna o alumno debe elegir un animal distinto.</li> <li>3. Lleguemos a acuerdos para elegir los mejores animales.</li> <li>4. Registremos en la Bitácora del Proyecto el nombre del animal que utilizaremos para el juego del evento de cierre.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	■ Bitácora del Proyecto – El animal elegido es. (Página 49)
<b>Más opciones</b>	■ Procuremos llegar a acuerdos donde se pueda opinar, discutir o votar.

<b>Momento</b>	Construir bocetos y prototipos.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Tenga la ficha de información del animal elegido.
<b>Actividad</b>	Revisar la ficha de información del animal elegido.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Revisemos si tenemos la ficha de información del animal elegido para utilizar en el juego del evento de cierre, ¡Adivina qué animal es!</li> <li>2. Tomemos notas en la Bitácora del Proyecto, de la información que nos puede faltar o deseemos incluir en el juego del evento de cierre.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	■ Bitácora del Proyecto – Notas de la información sobre el animal elegido. (Página 50)

<b>Momento</b>	Construir bocetos y prototipos.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Construya el boceto del cartel.
<b>Actividad</b>	Realizar el boceto del cartel.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Comentemos la forma en que presentaremos la información del animal para el juego ¡Adivina qué animal es!, será en un cartel.</li> <li>2. Observemos el video Así se hace un cartel y prestemos atención a las estrategias y consejos para elaborar un cartel.</li> <li>3. Veamos la infografía Ejemplo de cartel.</li> <li>4. Revisemos la infografía Ejemplo de cartel poniendo atención en todas sus partes.</li> <li>5. Realicemos un boceto en nuestra Bitácora del Proyecto de nuestro cartel con la</li> </ol>

	información de la ficha de nuestro animal elegido para el juego del evento de cierre.
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <a href="#">Video (05) - Así se hace un cartel.</a></li> <li>■ <a href="#">Infografía (03) - Ejemplo de cartel.</a></li> <li>■ <a href="#">Bitácora del Proyecto - Boceto del cartel.</a> (Página 51)</li> </ul>

<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 Cartel informativo para jugar ¡Adivina qué animal es!</li> <li>2. Miremos con ojo crítico los bocetos y encontremos detalles a mejorar según la rúbrica.</li> <li>3. Intercambiamos 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>■ <a href="#">Rúbrica - Cartel informativo para jugar ¡Adivina qué animal es!</a></li> <li>■ <a href="#">Diario del Docente - Revisión y retroalimentación del boceto del Cartel informativo para jugar ¡Adivina qué animal es!</a> (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> <li>■ El docente puede revisar el documento <a href="#">Guía para el uso de herramientas opcionales para la evaluación</a> y la hoja de cálculo <a href="#">Rúbricas y quiz Proyecto Integrador 2do grado</a> para el registro de la evaluación formativa y sumativa de cada estudiante en su desarrollo del proyecto.</li> </ul>

<b>Momento</b>	Construir productos finales.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Realice la versión final del Cartel informativo para jugar ¡Adivina qué animal es!
<b>Actividad</b>	Realizar la versión final del Cartel informativo para jugar ¡Adivina qué animal es!
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Revisemos en nuestra bitácora el boceto y las mejoras realizadas al mismo.</li> <li>2. Realicemos la versión final del Cartel informativo para jugar ¡Adivina qué animal es!</li> </ol>

	3. Veamos una última vez nuestro Cartel informativo para jugar ¡Adivina qué animal es!
<b>Recursos</b>	■ <u>Bitácora del Proyecto</u> - Versión final del Cartel informativo para jugar ¡Adivina qué animal es! (Página 52)
<b>Más opciones</b>	■ Animemos a cuidar mucho la calidad de los dibujos en los carteles.

<b>Momento</b>	Proponer y seleccionar ideas.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Imagine el evento de cierre.
<b>Actividad</b>	Escribir ideas para el evento de cierre.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Recordemos que durante el evento de cierre las invitadas e invitados jugarán ¡Adivina qué animal es!</li> <li>2. Pensemos en ideas para que las invitadas e invitados puedan jugar a adivinar todos los carteles que se presentarán.</li> <li>3. Registremos en nuestra Bitácora del Proyecto nuestras ideas para facilitar el juego.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	■ <u>Bitácora del Proyecto</u> - Ideas para el momento de jugar. (Página 53)
<b>Más opciones</b>	■ Busquemos mencionar los detalles del evento de cierre.

<b>Momento</b>	Construir bocetos y prototipos.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Proponga un formato para jugar a adivinar qué animal es.
<b>Actividad</b>	Realizar un boceto de formato para jugar a adivinar qué animal es.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pensemos en un formato para que las invitadas e invitados puedan registrar qué animal es el de cada cartel.</li> <li>2. Respondamos de forma verbal las siguientes preguntas, ¿los carteles estarán numerados para adivinar qué animal es cada uno?, ¿le pondremos el nombre del alumno a cada cartel para identificarlo al momento de intentar adivinar qué animal es?, ¿cómo funcionará el registro de los intentos por adivinar qué animal es?</li> <li>3. Realicemos en la Bitácora del Proyecto el boceto de formato para jugar a adivinar qué animal es.</li> </ol>



<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <u>Bitácora del Proyecto</u> - Boceto del formato para jugar a adivinar qué animal es. (Página 54)</li> </ul>
<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 - Formato para jugar a adivinar qué animal es.</li> <li>2. Miremos con ojo crítico los bocetos del Formato para jugar a adivinar qué animal es.</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> <li>6. Revisemos todos los bocetos del Formato para jugar a adivinar qué animal es.</li> <li>7. Elijamos el boceto que nos parezca el más adecuado para utilizar durante el evento de cierre recordando que cada invitada e invitado podrá llenar su propio formato.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <u>Rúbrica - Formato para jugar a adivinar qué animal es.</u></li> <li>■ <u>Diario del Docente</u> - Revisión y retroalimentación del Formato para jugar a adivinar qué animal es. (Página 14)</li> </ul>
<b>Más opciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Cuidemos el orden y claridad del formato especialmente recordando que las invitadas e invitados deben poder jugar de forma divertida sin confundirse.</li> <li>■ El docente puede revisar el documento <u>Guía para el uso de herramientas opcionales para la evaluación</u> y la hoja de cálculo <u>Rúbricas y quiz Proyecto Integrador 2do grado</u> para el registro de la evaluación formativa y sumativa de cada estudiante en su desarrollo del proyecto.</li> </ul>
<b>Momento</b>	Construir productos finales.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Realice el formato para jugar a adivinar qué animal es.
<b>Actividad</b>	Elaborar el formato para jugar a adivinar qué animal es.



<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Revisemos el boceto del formato elegido para jugar a adivinar qué animal es.</li> <li>2. Preparemos el material necesario para reproducir el formato elegido para jugar a adivinar qué animal.</li> <li>3. Tengamos la cantidad de invitadas e invitados al evento de cierre para calcular la cantidad de formatos que deberemos elaborar.</li> <li>4. Elaboremos todos los formatos que necesitaremos para jugar a adivinar qué animal es.</li> </ol>
<b>Más opciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Utilicemos hojas de colores, cartulina, plumones, recortes y otros elementos que nos puedan ayudar a hacer los formatos para las invitadas e invitados al evento de cierre.</li> </ul>

<b>Momento</b>	Construir productos finales.
<b>Intención (Que el alumno...)</b>	Participe en la toma de decisiones para organizar el evento de cierre.
<b>Actividad</b>	Organizar el evento de cierre.
<b>¿Cómo mediar el proceso?</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Preparemos los carteles a utilizar para jugar a adivinar qué animal es.</li> <li>2. Decidamos detalles de organización y decoración para el evento de cierre.</li> <li>3. Definamos nuestra participación durante el evento de cierre.</li> <li>4. Registremos los detalles de organización en la Bitácora del Proyecto.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <u>Bitácora del Proyecto</u> - Detalles de organización para el evento de cierre. (Página 55)</li> </ul>
<b>Más opciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Recordemos considerar incluir otros productos, bocetos o trabajos realizados a manera de exhibición del aprendizaje a lo largo del proyecto además del juego.</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. Revisemos los detalles de organización del evento de cierre.</li> <li>2. Aseguremos estén todos los carteles listos, ordenados y visibles.</li> <li>3. Ensayemos el orden del día para recibir a las invitadas e invitados, explicar el juego, repartir los formatos, permitir jueguen, mostrar los resultados diciendo qué animal es el de cada cartel.</li> </ol>

	4. Ensayemos una vez más o hasta que estemos seguros de lo que sucederá el día del evento de cierre.
<b>Recursos</b>	■ Rúbrica - <a href="#">Presentación final</a> .
<b>Más opciones</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>■ Pidamos ayuda para grabar a nuestras invitadas e invitados intentando adivinar qué animal es.</li><li>■ El docente puede revisar el documento <a href="#">Guía para el uso de herramientas opcionales para la evaluación</a> y la hoja de cálculo <a href="#">Rúbricas y quiz Proyecto Integrador 2do grado</a> para el registro de la evaluación formativa y sumativa de cada estudiante en su desarrollo del proyecto.</li><li>■ Observemos el <a href="#">video de la etapa 4, Presentación pública y evaluación final</a>, para prepararnos para ella.</li></ul>





## Etapa 4: Presentación pública. Evaluación final.

Presenta: Reportero

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. Recibamos a las invitadas e invitados y presentemos las instrucciones para jugar ¡Adivina qué animal es!</li> <li>2. Animemos a todos a jugar utilizando los formatos que repartiremos y concluyamos el juego mencionando la respuesta correcta en cada caso.</li> <li>3. Mostremos los detalles del proceso y de los productos elaborados.</li> </ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <u>Diario del Docente</u> - Observaciones presentación pública. (Página 15)</li> </ul>
<b>Más opciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Platiquemos con nuestras invitadas e invitados acerca de nuestros aprendizajes en relación al tema de los animales.</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>■ <u>Video - Cierre del proyecto.</u></li> <li>■ <u>Rueda de las emociones.</u></li> </ul>

<b>Más opciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <u>Bitácora del Proyecto</u> – Reflexión evento de cierre. (Página 56)</li> <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. Escribamos en la <u>Bitácora del Proyecto</u> los 3 datos más interesantes aprendidos a lo largo del proyecto.</li> <li>4. 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 57)</li> <li>■ <u>Bitácora del Proyecto</u> – Los 3 datos más interesantes. (Página 58)</li> <li>■ <u>Diario del Docente</u> – Aprendizajes logrados a través del proyecto. (Página 16)</li> </ul>
<b>Más opciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Repasemos datos curiosos, nombres de animales descubiertos e información sorprendente.</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>■ <u>Rueda de las Emociones</u>.</li> <li>■ <u>Quiz</u>.</li> <li>■ <u>Diario del Docente</u> – Evaluación quiz. (Página 17)</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>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>El docente puede revisar el documento <a href="#">Guía para el uso de herramientas opcionales para la evaluación</a> y la hoja de cálculo <a href="#">Rúbricas y quiz Proyecto Integrador 2do grado</a> para el registro de la evaluación formativa y sumativa de cada estudiante en su desarrollo del proyecto.</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>Realicemos la evaluación de productos finales y presentación pública completando las rúbricas correspondientes.</li> <li>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 - Cartel informativo para jugar ¡Adivina qué animal es!</li> <li>Rúbrica - Formato para jugar a adivinar qué animal es.</li> <li>Rúbrica - Presentación final.</li> <li>Diario del Docente - Evaluación de productos finales y evento de cierre. (Página 18)</li> </ul>
<b>Más opciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Generemos una frase final para invitar a otros miembros de la comunidad a conocer más acerca de los animales.</li> <li>El docente puede revisar el documento <a href="#">Guía para el uso de herramientas opcionales para la evaluación</a> y la hoja de cálculo <a href="#">Rúbricas y quiz Proyecto Integrador 2do grado</a> para el registro de la evaluación formativa y sumativa de cada estudiante en su desarrollo del proyecto.</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>Respondamos, ¿cómo nos sentimos de haber terminado? Usar la rueda de las emociones.</li> <li>Rememorar los distintos momentos.</li> </ol>

	<ol style="list-style-type: none"><li>3. Mencionemos nuestro momento favorito dentro del proyecto.</li><li>4. Tomemos un tiempo para concluir.</li></ol>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>■ <u>Rueda de las emociones.</u></li><li>■ <u>Bitácora del Proyecto</u> - Conclusión final del proyecto. (Página 59)</li><li>■ <u>Diario del Docente</u> - Conclusión del proyecto y registro de alumnos que requieren acompañamiento. (Páginas 19, 20 y 21)</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 la Dirección 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 Primaria

Coordinación de Desarrollo Educativo de Educación Primaria

**Siria Diarit Carolina Castellanos Flores**

Vinculación de contenido curricular