

EL JUEGO

MATERIAL DE APOYO DE LA CONFERENCIA “ENSEÑANZA POR COMPETENCIAS”

DR. MARCO VINICIO SANTILLÁN BADILLO.

27 DE NOVIEMBRE DE 2009

SAN FRANCISCO DE CAMPECHE, CAMPECHE, MÉXICO

[Este material fue presentado por el Dr. Marco Vinicio Santillán Badillo, como parte de la Conferencia “Enseñanza por Competencias”, en el Ciclo de Conferencias que organiza la Secretaría de Educación del Gobierno del Estado de Campeche.]

EL JUEGO

REFLEXIONES GENERALES

Jugar es la actividad central de la vida infantil. Ocupa el tiempo desde el nacimiento, cuando el niño encuentra sus manos o ve moverse el móvil de la cuna o se deslumbra con los delgados rayos multicolores de la lámpara.

Jugar es la única actividad espontánea, no obligada, que mueve por sí misma, a la acción.

En cualquier lugar, ante cualquier circunstancia, al esperar, al viajar, al estar parados o al sentarse a la mesa, niños y niñas juegan con lo que les rodea.

Para conocer los objetos, juegan con ellos, los aplastan, los botan, los chupan, los corretean. Para conocer a las personas, juegan con ellas. Así también aprenden a relacionarse, a compartir, a respetar a otros.

Cuando niños y niñas juegan en grupo, adquieren una serie de aprendizajes necesarios para la vida social; diseñan las reglas de sus juegos y las siguen, esperan su turno y se comunican con otros y otros, organizan y plantean las actividades a desarrollar.

Al jugar, niñas y niños conocen su cuerpo, lo que pueden hacer, que tan alto pueden saltar, que tan ligero pueden correr, que tanta fuerza tienen para levantar en brazos a un animalito o a un compañero. Así gracias al juego, van sintiéndose cada vez más seguros. Se van dando cuenta de que sean capaces y van aceptando lo que no pueden hacer.

El juego les plantea la necesidad de terminar las cosas que empiezan a hacer, mientras sean interesantes. Por ejemplo, si están construyendo una casita con pedazos de madera, no importa si se cae una parte, lo vuelven a intentar varias veces hasta lograr construir lo que se propusieron. Cuando terminan su casa, tienen gran satisfacción pues logran vencer una dificultad que se habían planteado por sí mismos.

Por lo anterior, jugar es conocer y conocerse, vivir experiencias, convivir con otros, expresar emociones, comunicar sueños, deseos e ilusiones. Al jugar se tiene la posibilidad de mezclar la realidad con la fantasía.

Mediante el juego, niñas y niños ponen en práctica su imaginación, desarrollan su creatividad para inventar juegos y juguetes, resolver problemas y crear ambientes que les permitan divertirse. A través del juego, las niñas y los niños pueden representar la vida adulta y decidir que papel quieren jugar en ella. Gracias al juego, niñas y niños pueden enfrentarse a situaciones difíciles, inesperadas o angustiantes y buscar diversas soluciones que pueden probar en un espacio sin riesgo como lo es el juego. Es por ello que juegan a la casita, al camión, al médico o al tendero. Gracias a este juego de representación juegan a ser mamá, papá y/o el hermanito que les cuesta trabajo aceptar o ese tío que tanto admira pero que no le hace mucho caso.

En los juegos niñas y niños emplean espontáneamente su lengua y sus formas de expresión y amplían su vocabulario al aprender nuevas palabras y se relacionan e integran, en forma natural, con otras y otros.

Para las niñas y los niños en las comunidades y en los espacios de migración las tareas agrícolas y domésticas, son situaciones que reducen los espacios y tiempos destinados a sus juegos; por ello, la escuela tiene la responsabilidad de rescatar esta forma natural de aprendizaje infantil y de ayudar a las familias a valorar los grandes beneficios que tiene para la vida infantil.

El presente proyecto tiene como propósito principal, iniciar la construcción del *RINCÓN DE JUEGOS* de la Biblioteca, o consolidar alguno ya existente. En el aula las niñas y niños construyen sus propios juguetes, elaboran sus propias reglas de uso, aprenden y se divierten jugando. Reflexionarán también acerca de su derecho a jugar y a tener tiempos de juego. Descubrirán que a través del juego se aprenden muchas cosas, como el manejo del dinero, las características de los animales, procesos industriales, a valorar los juguetes indígenas, así como nuevas opciones en la vida de mujeres y hombres. *Este RINCÓN DE JUEGOS se podrá enriquecer durante todo el Ciclo escolar.*

ESQUEMA DEL PROYECTO

¿Qué preguntamos?	¿Cómo respondemos?	¿Qué materiales usamos?
INICIAMOS EL PROYECTO		
¿Cómo podemos organizar un juego entre todos?	Corre y cuenta (1°, 2° y 3 ^{er} Ciclos)	<ul style="list-style-type: none"> • Cordón, lápiz y gises
LO QUE YA SABEMOS		
¿Con quién te gusta jugar?	Nuestros tiempos de juego (1°, 2° y 3 ^{er} Ciclos)	
INVESTIGAMOS EN DISTINTAS FUENTES		
¿Tenemos todas y todos derecho a jugar?	Pateando Lunas (1°, 2° y 3 ^{er} Ciclos)	<ul style="list-style-type: none"> • Español Cuarto grado, SEP, Pág.134 a 149
	Nuestra Constitución, la ONU., y el derecho al juego (3 ^{er} Ciclo)	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce Nuestra Constitución, SEP
	Los derechos de los niños y las niñas (2° Ciclo)	<ul style="list-style-type: none"> • Español Tercer grado, Actividades, SEP, Pág. 69
	El derecho a jugar (1° Ciclo)	<ul style="list-style-type: none"> • Libro Integrado Primer grado, Recortable, SEP, Pág. 9 • Libro Integrado Segundo grado, Recortable, SEP, Pág. 6
¿Jugamos juntos niños y niñas?	El juego de las posibilidades (1°, 2° y 3 ^{er} Ciclos)	
	Los rompecabezas (1° Ciclos)	<ul style="list-style-type: none"> • Matemáticas Segundo grado, Recortable "Las gallinas" • Matemáticas Primer grado, Recortable Págs. 15 a 20 • Español Primer grado, Recortable, SEP, Pág. 19 y 21
¿Hay niñas que trabajan para que nosotros juguemos?	Un trabajo que parece juego (2° y 3 ^{er} Ciclos)	<ul style="list-style-type: none"> • Español Tercer grado, Actividades, SEP, Pág. 96


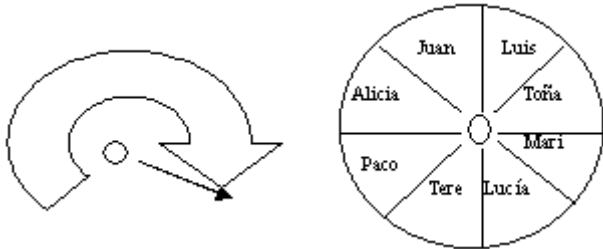
¿Qué juguete me gustaría construir?	¡A construir un juguete! (1º, 2º y 3º Ciclos)	<ul style="list-style-type: none"> • Papel, colores, pegamento, cartoncillo cajitas, corcholatas • Hojas para entrevistas, lápiz y colore
¿Es necesario compartir para jugar mejor?	Juego de armar (1º Ciclo)	<ul style="list-style-type: none"> • Bote de figuras de plástico para armar.
	María y sus juegos favoritos (1º Ciclo)	<ul style="list-style-type: none"> • Español Primer grado, Actividades SEP, Págs. 42, 43, 44 y 46 • Español Primer Grado, Recortable, Pág. 45
¿Cómo se fabrican las canicas?	Las canicas (2º y 3º Ciclos)	<ul style="list-style-type: none"> • Español Tercer grado, Lecturas, SEP, Págs. 82 a 87
	Resumen de las canicas (2º y 3º Ciclos)	<ul style="list-style-type: none"> • Fichero Español Tercer grado, SEP, ficha 54 “Para elaborar un resumen” • Fichero Español SEP, Cuarto grado, ficha 12 “Descripción de un proceso”
¿Qué aprendemos con los juegos?	El zoológico de papel (1º, 2º y 3º Ciclos)	<ul style="list-style-type: none"> • Libros de texto y de RILEC • Papel de colores, lápiz, tijeras, pegamento
	Para conocer a los animales (2º y 3º Ciclos)	<ul style="list-style-type: none"> • Ciencias Naturales Español Tercer Grado, “Reportaje imaginario”. Págs. 184 a 195
	Los animales y el lugar donde viven (1º Ciclo)	<ul style="list-style-type: none"> • Papel de colores, lápiz, tijeras, pegamento
¿Cuál es mi juguete favorito?	Mi juguete favorito (1º, 2º y 3º Ciclos)	<ul style="list-style-type: none"> • Papel, colores, pegamento, cartoncillo cajitas, corcholatas • Español Segundo grado, Recortable SEP, Págs. 15 y 17 “Juego para conocer mejor a tus amigos” • Español Segundo grado, Recortable SEP, Pág. 23 “Serpientes y escaleras”

	Juguetes de papel (2° y 3° Ciclos)	<ul style="list-style-type: none"> • Matemáticas Quinto grado, SEP, “El juego de la ruleta”, Págs. 178 y 179 • Matemáticas Sexto grado, SEP, “El tablero de ajedrez”, Págs. 26 y 27 • Español Tercer grado, Actividades, SEP, “Secretos de un buen titiritero”, Págs. 71 y 72
	Juguetes divertidos (1° Ciclo)	<ul style="list-style-type: none"> • Español Segundo grado, Recortable SEP, Pág. 59 “La rana” • Matemáticas Primer grado, Recortable SEP, Pág. 28 “Tangram” • Matemáticas Primer grado, Recortable SEP, Pág. 34: “El caminito” (4 hojas) • Matemáticas Segundo grado, Recortable SEP, “El camino de la selva” (cuatro hojas)
¿Podemos jugar y aprender entre todos y todas?	Mercado de juguetes (1°, 2° y 3° Ciclos)	<ul style="list-style-type: none"> • Material recortable Primer grado SEP, Págs. 31 a 33 • Matemáticas Segundo grado Recortable SEP, “Billetes, monedas y figuras” • Cartoncillo tijeras, colores, corcholatas, tapitas, fichas, aros, figuras
	Monedas y billetes (3° Ciclo)	<ul style="list-style-type: none"> • Matemáticas Quinto grado SEP, “La feria” Págs. 20 y 21 y “El precio de las tortillas” Págs. 42 y 43
	I mercado (2° Ciclo)	<ul style="list-style-type: none"> • Matemáticas Cuarto grado SEP, “El mercado” Págs. 10 y 11 ¿Se puede responder? Págs. 20 y 21 y “La huerta de Don Fermín” Págs. 28 y 29

	Vamos a comprar (1 ^{er} Ciclo)	<ul style="list-style-type: none"> • Matemáticas Primer grado SEP, “El puesto de juguetes”, Págs. 66 y 67, “La tienda de Don Luis” Págs. 90 y 91 y “La papelería de la esquina” Pág. 49
ALGO PARA LA COMUNIDAD		
¿Cuántos juegos tenemos?	Inventario de juegos (1°, 2° y 3 ^{er} Ciclos)	<ul style="list-style-type: none"> • Todos los juegos y juguetes existentes en el aula • Tarjetas, plumones, lápices, etc.
COMPARTIMOS LO APRENDIDO		
¿Cómo damos a conocer que el juego es importante para nosotros?	El plan de la asamblea y la invitación (1°, 2° y 3 ^{er} Ciclos)	<ul style="list-style-type: none"> • Español Quinto grado SEP, Pág.199
	La asamblea del juego (1°, 2° y 3 ^{er} Ciclos)	<ul style="list-style-type: none"> • Todos los juegos y juguetes contruidos y existentes en el aula
EVALUAMOS NUESTRO TRABAJO		
¿Qué aprendimos?	Jugando aprendemos (1°, 2° y 3 ^{er} Ciclos)	<ul style="list-style-type: none"> • Diario de campo, expedientes de alumnos y evidencias, registro de seguimiento y evaluación

TIEMPO APROXIMADO DEL PROYECTO: 3 SEMANAS

DESARROLLO DEL PROYECTO

Actividades	Competencias e indicadores por Ciclos	Para escribir los indicadores.												
INICIAMOS EL PROYECTO														
<p style="text-align: center;">¿Cómo podemos organizar un juego entre todos?</p>  <p>Todos <u>Corre y cuenta</u></p> <p>Esta actividad favorece el conteo oral, la estimación, la verificación, la medición de longitudes utilizando medidas no convencionales y el reconocimiento de instrucciones.</p> <p>Fuera del salón, en un espacio en el que los niños puedan correr libremente, dibuja un círculo en el piso, luego lo divides en tantas partes como participantes haya. En caso necesario organiza varios juegos con diferentes círculos.</p> <p>Muestra al grupo la forma de trazar los círculos utilizando un cordón; fija un extremo en el centro del círculo y, con el cordón tenso colocando un lápiz en su extremo libre, gira marcando en el piso hasta formar el círculo. Véase la figura de abajo.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Trazados los círculos los alumnos seleccionan una de las divisiones hechas, anotan su nombre y se ubican en ella.</p>	<p>LÓGICA-MATEMÁTICA Competencia 5 Muestra destreza en el uso de instrumentos de medida y resuelve problemas de longitud, superficie, capacidad, peso y tiempo. Página 59</p> <table border="1" data-bbox="1289 875 1667 992"> <thead> <tr> <th>Ciclo</th> <th>Indicador</th> <th>Página</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1°</td> <td>1</td> <td>68</td> </tr> <tr> <td>2°</td> <td>1</td> <td>68</td> </tr> <tr> <td>3°</td> <td>1</td> <td>68</td> </tr> </tbody> </table>	Ciclo	Indicador	Página	1°	1	68	2°	1	68	3°	1	68	
Ciclo	Indicador	Página												
1°	1	68												
2°	1	68												
3°	1	68												

Explica las siguientes instrucciones del juego:

a) Por turnos, un niño se coloca en el centro, cuenta hasta diez mientras los otros corren. Terminado el conteo grita "alto" y sus compañeros se detienen.

b) El niño selecciona a uno de sus compañeros (p. Ejemplo, el más próximo al círculo) y calcula el número de pasos que hay entre el compañero seleccionado y el centro del círculo. Dice en voz alta, "para llegar a Juan tengo que dar veinte pasos".

c) Posteriormente camina hasta el compañero elegido contando los pasos. Si lo que dijo en voz alta coincide con los pasos que da, se anota un punto, colocando una rayita junto a su nombre. Si no coinciden los pasos, no gana punto. El compañero al que seleccionó pasa al centro.

d) Una vez que han pasado todos los niños y las niñas comentan quién obtuvo más puntos y ganó el juego.

Terminado el juego, pregunta al grupo: ¿Es conveniente utilizar los pasos para medir distancias? ¿Qué otras formas podemos utilizar? Después de que el grupo da su respuesta, comenta que una unidad de medida utilizada por mucha gente es el metro y que esta medida como es aceptada universalmente, nos permite comunicarnos con todos ya que en cualquier parte siempre te darán la misma medida de una tela por un metro.

ACTITUDES Y VALORES PARA LA CONVIVENCIA.

Competencia 3

Participa autónoma y democráticamente en la solución de conflictos, respeta las reglas acordadas y defiende los derechos humanos

Página 74

Ciclo	Indicador	Página
1°	3	77
2°	3	77
3°	4	77

LO QUE YA SABEMOS

¿Con quién te gusta jugar?



Todos Nuestros tiempos de juego.

En esta actividad, niñas y niños podrán expresar sus emociones sobre la experiencia que tienen del juego, así como respetar las emociones de los demás.

Propón a tu grupo que hagan una rueda y se sienten en el suelo para formar un “Círculo Mágico”. Es importante que todos y todas puedan verse y escucharse. Inicia la reflexión acerca de los tiempos, lugares y juguetes de niñas y niños. Puedes ayudarte con las preguntas siguientes:

- ¿Cuáles son sus juegos preferidos?
- ¿Cómo es el lugar dónde juegan?
- ¿Cuándo pueden jugar?
- ¿Cuáles son los juguetes que más les gustan?
- ¿Con quiénes les gusta jugar?
- ¿Les gusta que sus papás y mamás jueguen con ustedes?
- ¿Cómo se sienten cuando otros niños y niñas no los dejan jugar?
- ¿Pueden jugar cuando ustedes lo desean?
- ¿Los han castigado alguna vez por estar jugando?

Es muy importante que si los niños hablan una lengua materna diferente al español, la empleen para nombrar sus juegos y juguetes favoritos. Una vez que todos los miembros del grupo se hayan expresado, pídeles que dibujen en una hoja su juguete favorito. Estos dibujos se podrán colocar en un friso llamado: “Mis juguetes favoritos”. Los dibujos se utilizarán en actividades posteriores.

ACTITUDES Y VALORES PARA LA CONVIVENCIA

Competencia 2

Expresa sus sentimientos y emociones de acuerdo al contexto y promueve el desarrollo de valores.

Página 74

Ciclo	Indicador	Página
1°	1 y 1.2	76
2°	1 y 1.3	76
3°	1 y 1.3	76

INVESTIGAMOS EN DIVERSAS FUENTES.

¿Tenemos todas y todos derecho a jugar?



Todos Pateando lunas.

Niñas y niños desarrollarán la habilidad de leer y escuchar una lectura y comprenderla. Al mismo tiempo tendrán elementos para reflexionar sobre el derecho que niñas y niños tienen a jugar.

Inicia esta actividad pidiendo a algún alumno o alumna que lea la siguiente síntesis del cuento “Pateando lunas” del libro de Español Cuarto grado, Lecturas SEP, Páginas de la 134 a 149. Se te presenta una síntesis porque es un texto largo. Puedes utilizar toda la lectura con niñas y niños de quinto o sexto grado.

Pateando lunas.
Rory Berocay (Fragmentos)

Mayté era una niña, eso era cierto, una niña de nueve años, algo bajita y flaca, pero tenía piernas fuertes. Eso le decían siempre sus amigos: Javier, que se pasaba todo el día haciendo chistes malísimos, o Salvador, que siempre parecía tener una patineta pegada a los pies.

- Tienes piernas fuertes, puedes jugar, estamos seguros.

Pero para los papás de Mayté el asunto era diferente; ella era una niña, las niñas juegan a las muñecas, hacen comiditas, se portan bien, dicen buenos días y todas esas cosas. ¿Cómo iba a ocurrírsele ser jugadora de fútbol?

Pero así era, sus vestidos color de rosa, blanco o celeste, terminaban siempre manchados, y cuando volvía a casa, ya sabía lo que su mamá le iba a decir:

- Pero Mayté, ¿Estuviste jugando fútbol?
- No mamá, me trepé a los árboles.

Jugar fútbol, treparse a los árboles, desafiar a Javier o a Chava a jugar carreras, eran cosas que a Mayté le parecían muy divertidas.

“¡Qué emocionante sería si los grandes campeonatos fueran jugados por mujeres! Si al menos pudiera hablarlo con alguien”.- pensaba Mayté.

Pero a sus papás no les gustaba hablar de esos temas con ella.

Al día siguiente, en la escuela, Esteban y su equipo retaron a otro partido a Javier y a Salvador.

- Aceptamos sólo si juega Mayté con nosotros- dijo Salvador.
- Pero es una niña- respondió Esteban.
- Justamente, ¿O es que tienen miedo de jugar contra una niña?- dijo Chava.
- ¿Miedo nosotros? Les ganaremos con o sin niña. El partido será el domingo- dijo, Esteban mientras se marchaba.
- ¡Ehhh!- dijo Mayté saltando de gusto-. Ahora sólo tendré que conseguir una camiseta, practicar y sobre todo, convencer a mis padres.

Esa noche Mayté le preguntó a su mamá:

- Mamá, ¿qué querías ser tú cuando eras chica?
- La madre sonrió y suspiró. Se quedó un momento mirando la ventana.
- Yo soñaba con ser bailarina.
 - ¡Qué fantástico! ¿Y por qué no eres bailarina?
 - Bueno, mis padres, tus abuelos eran muy estrictos y no me dejaron.
 - Decían que era un ambiente malo para mí.
 - ¿Y por qué decían que era un ambiente malo?

COMUNICACIÓN

Competencia 6

Lee en voz alta, de manera articulada y con adecuado ritmo y entonación, diversos tipos de textos de tal modo que se comprendan y disfruten.

Página 39

Ciclo	Indicador	Página
1°	1	47
2°	1 y 2	47
3°	1 y 2	47

La madre no contestó. Se imaginaba bailando en un gran escenario multicolor, y en cada salto era levantada por unas alas invisibles. Pero Mayté, que era lista, enseguida comprendió que a ella le podría ocurrir algo similar si no actuaba pronto.

- Mamá, ¿por qué no puedo jugar futbol?
- Porque es un ambiente MAL...- la madre se detuvo al darse cuenta de que estaba a punto de hablar igual que sus padres.

¿Y quién dice que no puedes jugar futbol? Yo hablaré con tu padre. Dijo la mamá de Mayté y salió del cuarto.

Mayté estaba tan sorprendida que no sabía qué decir, quería saltar, correr y tragarse todo el aire del mundo para luego gritar: ¡Goooooooool de Mayté! Esa noche soñó que la luna era una gigantesca pelota de futbol.

Al día siguiente, en la escuela, Mayté recibió una sorpresa.

- ¿Qué pasa Javier?
- Esteban dice que no jugarán contra niñas.
- Pero si ayer dijo que...
- Ya sabes cómo es él, un día dice una cosa y después dice otra.
- Gordo machista.

Mayté estaba furiosa, justo ahora que su madre estaba convencida y que iba a convencer a su padre. Comenzó a caminar rápidamente y cruzó el patio hasta donde estaba Esteban

- Dicen que ahora no quieres jugar-dijo Mayté.
- Ya te dije que no juego con mu-er-ci-tas.
- ¡Acepto!- dijo Mayté.
- Lo que pasa es que tienes miedo de perder.
- ¿Miedo yo?

- Te hago una apuesta- dijo Mayté- Te apuesto que si jugamos, yo les hago dos goles.
- ¿Y qué apostamos? Dijo el astuto de Esteban.
- Bueno, si hago los goles podré entrar a formar parte del equipo para siempre.
- Está bien. Pero si no haces los goles entonces tienes que ser mi novia.

Esa noche Mayté platicó con su papá y también le dijo lo que ocurriría si no metía los dos goles. Su padre finalmente se convenció de lo importante que era para su hija el fútbol, y le prometió que no sólo la dejaría jugar sino que además le enseñaría a ella y al resto del equipo, algunas cosas para poder ganar.

Tuvieron un día de fuerte entrenamiento y al final, una agotadora sesión de tiros a la portería, en donde el papá de Mayté hizo algunas veces de portero.

- No, Mayté, trata de pegarle abajo a la pelota y dirige el tiro hacia las esquinas, así es más difícil de agarrar. – Dijo el papá de Mayté mientras entrenaban.

A la mañana siguiente Mayté se levantó temprano y se puso su uniforme. Luego, caminó con sus papás hacia el deportivo.

El equipo de Mayté, “Los dientes de leche” empezó a jugar contra “Los guerreros” donde estaba Esteban.

De repente, “Los guerreros” anotaron el primer gol.

Al rato, Chava recibió un pase de Javier y avanzó veloz por toda la cancha.

- Tira, le gritaba Mayté parándose en medio del área enemiga.

Salvador tiró, pero no a la portería: la pelota salió fuerte y directo hacia dónde estaba Mayté, quien se agachó para esquivar el tiro y le dio con la frente.

La tribuna de “Los Guerreros” enmudeció cuando la pelota picó en el piso y luego pasó justo por encima de Esteban. ¡Era el gol del empate!

ACTITUDES Y VALORES PARA LA CONVIVENCIA

Competencia 1

Construye una imagen positiva de sí misma/o al reconocer su identidad cultural y de género y promueve la convivencia basada en el respeto y aceptación de las diferencias.

Página 74

Ciclo	Indicador	Página
1°	5 y 5.1	75
2°	5 y 5.1	75
3°		75

El segundo tiempo transcurría sin goles, cuando cinco minutos antes del final, Mayté se había robado el balón y se dirigía sola hacia el arco. Entró al área, se preparó para tirar y uno de los defensores de “Los Guerreros”, la empujó.

¡Penal! Señaló el árbitro.

Y aunque Chava era bueno para los penalties, decidió dejar a Mayté.

- “Abajo y a las esquinas”, se decía Mayté recordando los consejos de su padre.

Miró a las tribunas y vió a su padre sonriente, luego vió a su mamá, la que había querido ser bailarina. Ella estaba allí tranquila, transmitiéndole confianza y serenidad. Esto era todo lo que ella necesitaba. Tomó vuelo y avanzó un paso, dos tres... el balón salió disparado. Esteban tomó impulso, se estiró y se estiró, alargó sus brazos hasta caer levantando una inmensa nube de polvo. Y después la explosión: ¡Gooooooooo!

Mayté corrió por toda la cancha con los brazos abiertos y estirados en forma de alas de avión. Después vinieron todos los abrazos y felicitaciones y los planes de las otras niñas para formar un equipo de futbol femenino y hacer un campeonato en la escuela.

Una vez terminada la lectura pide a las niñas y los niños que discutan las siguientes preguntas:

- ¿Piensan que Mayté tenía derecho a jugar futbol?
- ¿Qué opinan de los papás que no la dejaban jugar, ni treparse a los árboles?
- ¿Qué piensan de Esteban que no quería jugar futbol con niñas?
- ¿Por qué creen que la mamá cambió de actitud ante los deseos de Mayté?
- ¿Creen que las niñas tienen derecho a jugar a lo que les guste?
- ¿Les gustó que el equipo de Mayté ganara el partido?
- ¿Te gustó el final del cuento?
- ¿Qué crees que pensó Esteban?
- En su comunidad ¿las niñas pueden jugar futbol?
- En su comunidad ¿los niños pueden jugar juegos con las niñas?

TRABAJO POR CICLOS



3er Ciclo

Nuestra Constitución, la ONU y el derecho al juego.

Se pretende que localicen la relación entre los Derechos de niñas y niños y los Artículos de la Constitución que directa o indirectamente se refieren a ellos.

Van a revisar el libro; “Conoce nuestra Constitución” para verificar en qué parte se habla directamente o en forma general sobre los derechos de niñas y niños al juego.

Pídeles que describan la relación que tiene ese artículo con su derecho al juego.

Entrégales la siguiente lista para que se orienten en su búsqueda.

Artículos	Página del libro
5º y 7º	22
4º y 113º	29
3º y 123º	31



2º Ciclo

Los derechos de los niños y las niñas.

Al identificar el derecho al juego entre otros, niñas y niños, toman conciencia de la necesidad de tener espacios y libertad para jugar.

Invita a tu grupo a buscar si el “Derecho al juego” está escrito en “La declaración de los derechos de los niños”

Para ello van a leer el texto “Los derechos de los niños” del libro Español 3º SEP Actividades, Página 69.

Diles que si no entienden alguna palabra, consulten el diccionario.

Luego, pídeles que escriban el texto completo del derecho donde se incluye el juego.



1er Ciclo

El derecho a jugar.

Al identificar el derecho al juego entre otros, niñas y niños, toman conciencia de la necesidad de tener espacios y libertad para jugar.

Lee el Recortable 9 de 1er grado y pregúntales dónde hay un dibujo que signifique juego.

Pídeles que expliquen los otros dibujos.

Luego revisen los botones de los derechos que están en el libro Recortable Integrado SEP 2º

Lee los textos y comenten cada uno de los derechos. Luego pídeles que identifiquen el derecho al juego.

COMUNICACIÓN

Competencia 5

Lee diversos tipos de texto utilizando diferentes estrategias para comprenderlos

Página 39

Ciclo	Indicador	Página
1º	1,3, 3.1, y 5	46
2º	1, 3, 3.1, 3.2, 3.3 y 5	46
3º	1, 2 y 5	46

APRENDER A APRENDER

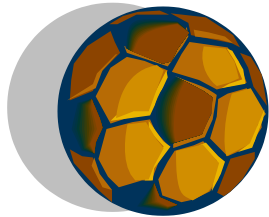
Competencia 3

Compara, selecciona y evalúa diversas fuentes y formas de obtener información para conocer la realidad.

Página 80

Ciclo	Indicador	Página
3º	1, 2 y 4	83

	<p>Elaboren un cartel donde escriban este derecho y lo ilustren.</p> <p>Pídeles que después respondan en sus cuadernos las 3 preguntas que están al final del texto en la misma página.</p> <p>Diles que posteriormente van a presentar su cartel al grupo y a colocarlo en el Rincón de Biblioteca y Juegos.</p>	<p>Después recortarán el cartel del Recortable de 1º para colocarlo en algún lugar visible del aula. Pueden adornarlo alrededor.</p> <p>Luego recortan los botones.</p> <p>Pídeles que hagan un botón del derecho al juego para cada compañera/o del aula y escriban como título: “Las niñas y los niños tenemos derecho a jugar”.</p> <p>Acepta la escritura como la haga cada niña y niño.</p>	<p>ACTITUDES Y VALORES PARA LA CONVIVENCIA</p> <p>Competencia 3 Participa autónoma y democráticamente en la solución de conflictos, respeta las reglas acordadas y defiende los derechos humanos. Página 74</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Ciclo</th> <th>Indicador</th> <th>Página</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1º</td> <td>4</td> <td>77</td> </tr> <tr> <td>2º</td> <td>4</td> <td>77</td> </tr> <tr> <td>3º</td> <td>4</td> <td>77</td> </tr> </tbody> </table> <p>COMPRENSIÓN DEL MEDIO NATURAL, SOCIAL Y CULTURAL</p> <p>Competencia 2 Identifica, acepta y sabe manejar sus cambios físicos, emocionales y sociales y los de los otros seres humanos. Página 9</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Ciclo</th> <th>Indicador</th> <th>Página</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1º</td> <td>1</td> <td>15</td> </tr> </tbody> </table>	Ciclo	Indicador	Página	1º	4	77	2º	4	77	3º	4	77	Ciclo	Indicador	Página	1º	1	15	
Ciclo	Indicador	Página																				
1º	4	77																				
2º	4	77																				
3º	4	77																				
Ciclo	Indicador	Página																				
1º	1	15																				





Todos **Actividad colectiva de cierre.**

Los niños y niñas de 1er Ciclo muestran su cartel de derechos y pasan a colocar el botón a cada compañero o compañera del grupo. Les explican que en él se habla de que niñas y niños tienen derecho a jugar.

Los de 2° Ciclo leen y muestran su cartel y mencionan los nombres de los autores. No olviden escribirlos.

Los de 3er Ciclo explican al grupo su investigación acerca de la relación entre los Derechos de las niñas y los niños y nuestra Constitución.

Al terminar, explícales que este proyecto servirá para arreglar su espacio de juego colectivo o construir uno nuevo y elaborar algunos juguetes para que todas y todos los usen. Este Rincón de juegos se podrá enriquecer durante todo el Ciclo escolar.

COMUNICACIÓN

Competencia 4

Escucha y entiende comentarios e indicaciones y argumenta sus ideas cuando participa en situaciones comunicativas.

Página 39

Ciclo	Indicador	Página
1°	1	45
2°	4	45
3°	4	45

¿Jugamos juntos niñas y niños?



Todos **El juego de las posibilidades.**

En esta actividad niñas y niños tendrán la oportunidad de analizar sus creencias en cuanto a los que hacen mujeres y hombres, compararlo con otras formas de pensar y ampliar su punto de vista.

Platica con tu grupo acerca de lo que se habló en el Círculo Mágico sobre sus juegos preferidos, sobre con quiénes les gusta jugar, lo que sienten cuando otra niña o niño no los deja jugar, etc.

Recuerden el cuento de Mayté y su deseo de jugar fútbol.

ACTITUDES Y VALORES PARA LA CONVIVENCIA

Competencia 1

Construye una imagen positiva de sí misma/o al reconocer su identidad cultural y de género y promueve la convivencia basada en el respeto y aceptación de las diferencias

Página 74

Ciclo	Indicador	Página
1°	2,3,3.1,4,5 y 5.1	75
2°	2,2.1,3,3.1, 3.2, 4, 5 y 5.1	75
3°	2,3,3.1, 3.2, 3.3,5 y 5.1	75

Pide que mencionen cuáles son sus juegos favoritos y anótalos en las listas siguientes, marcando con una rayita si un juego se repite:

Juegos favoritos de las niñas

Muñecas ////

Juegos favoritos de los niños.

coches ///

Reflexiona con ellos acerca de las razones por las cuáles las niñas prefieren ciertos juegos y los niños otros y si esta situación se podría cambiar. Tal vez tu grupo te mencione algunas razones como las siguientes:

- Los hombres no juegan con muñecas.
- Los coches no son para niñas.
- Las niñas deben aprender cosas de la casa.
- Los hombres no hacen “quehacer de la casa”.
- Las niñas no saben patear el balón.

Pregunta al grupo: ¿Podrían los niños jugar juegos que ustedes clasificaron para niñas? ¿por qué? Invítalos a jugar el “Juego de las posibilidades” y coméntales que en el juego se “vale” que cada quién escoja lo que le gusta, aunque no se acostumbre en su comunidad.

Es conveniente pedir a los niñas y niños que propongan diversos juegos en los que puedan participar niños y niñas. Ahora, ¡A jugar!

Es importante que al final del juego cada quién comente la historia que formó, los más chicos la dibujan y los demás la escriben en sus cuadernos.

Posteriormente comenta sobre si se sintieron bien al pensar en otras formas o posibilidades de: jugar, vestirse, trabajar, ayudar en casa y expresar afectos.

Platica que se pueden cambiar las formas acostumbradas de hacer las cosas y que ésto no hace que los hombres sean mujeres o al contrario. Esto nos permite que haya más respeto entre la gente, porque cada quién puede expresar sus gustos, sin la burla de los demás.

Por otro lado, también propicia que la responsabilidad y el trabajo se repartan de una manera más justa entre hombres y mujeres.

COMUNICACIÓN

Competencia 1

Se expresa con seguridad y eficiencia en su lengua materna, que puede ser español o alguna lengua indígena.

Página 39

Ciclo	Indicador	Página
1°	1 y 2	42
2°	1 y 2	42
3°	1 y 2	42

TRABAJO POR CICLOS



¿1er Ciclo
Jugamos juntos niñas y niños?
Los rompecabezas.

En esta actividad desarrollarán la habilidad para armar rompecabezas, así como comparar y clasificar figuras con el Memorama.

Comenta a las niñas y niños que van a armar los rompecabezas que vienen en el libro Matemáticas SEP, Primer grado Recortable.

Arman una figura con “Las gallinas” del libro Matemáticas SEP, Segundo grado Recortable.

Al terminar juegan el Memorama de Juguetes que está en Libro Español Recortable 1° SEP, Páginas 19 y 21



2° y 3er Ciclos
¿Hay niñas que trabajan para que nosotros juguemos?
Un trabajo que parece juego.

Se busca que desarrollen la habilidad de la lectura en voz alta, con entonación y pausas adecuadas. También que reflexionen sobre la situación de algunas niñas indígenas que elaboran juguetes.

Para presentar algunos juguetes de antes, pide a los niños que lean en voz alta a sus compañeros la lectura “Un trabajo que parece juego” del libro Español Tercer grado Actividades, SEP Página 96

Recuérdelos que es necesario:

Respetar la puntuación haciendo una pausa en las comas y puntos.

Pronunciar correctamente las palabras.

COMUNICACIÓN

Competencia 6

Lee en voz alta, de manera articulada y con adecuado ritmo y entonación, diversos tipos de textos de tal modo que se comprendan y disfruten.

Página 39

Ciclo	Indicador	Página
2°	1 y 2	47
3°	1 y 2	47

	<p>Cambiar el volumen y tono de voz según los diferentes momentos del texto. Diles que van a preparar el texto en forma coral. Cada equipo va a leer un párrafo, o sea desde la mayúscula hasta el punto y aparte. Ensayen la lectura para que les salga pareja y se entienda la historia.</p> <p>Una vez que la lectura se escuche pareja y se comprenda, pueden leer en forma coral, en una segunda versión: Se sugiere: 1er párrafo: Equipo de 4 niños o niñas. 2° párrafo: 1 niña o niño. 3er párrafo: Pareja de 2 4° párrafo: 1 niña o niño. 5° párrafo: Equipo de 4 niñas o niños. 6° párrafo: Pareja de 2 7° párrafo: 1 niña o niño</p>	<p>LÓGICA-MATEMÁTICA Competencia 6 Utiliza su imaginación espacial para ubicarse y representar puntos en un plano, con el apoyo de referencias convencionales e instrumentos. Página 59</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Ciclo</th> <th>Indicador</th> <th>Página</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1°</td> <td>3</td> <td>70</td> </tr> </tbody> </table> <p>LÓGICA-MATEMÁTICA Competencia 7 Clasifica, traza y/o construye líneas, figuras y cuerpos geométricos a partir de sus características. Página 59</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Ciclo</th> <th>Indicador</th> <th>Página</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1°</td> <td>2</td> <td>49</td> </tr> </tbody> </table>	Ciclo	Indicador	Página	1°	3	70	Ciclo	Indicador	Página	1°	2	49	
Ciclo	Indicador	Página													
1°	3	70													
Ciclo	Indicador	Página													
1°	2	49													



Todos **Actividad colectiva de cierre.**

Las niñas y los niños presentan la lectura coral a todo el grupo.
Diles que cuiden leer parejas para que el grupo comprenda la lectura.
Enseñen al grupo sus rompecabezas y platiquen cómo jugaron al Memorama, quién ganó y por qué.

¿Qué juguete me gustaría construir?



Todos. **A construir un juguete.**

A partir de mostrar y compartir sus juguetes, niñas y niños elaboran uno nuevo. Ésto les permite comprender el sentido de las instrucciones y desarrollar habilidades para la comprensión de órdenes, la elaboración de instructivos y la habilidad psicomotriz para lograr un buen producto.

Ahora coméntales que en el Rincón de Biblioteca existen algunos libros que explican la construcción de juguetes y la ejecución de algunos juegos. Pídeles que los encuentren.

En pequeños equipos o individualmente seleccionan entre los juguetes que dibujaron y los que vieron en los libros, uno que les gustaría tener. Recuérdales que van a construir ese juguete.

Cada equipo debe realizar su plan de construcción indicando qué va primero y qué va después, y qué materiales necesita.

Para hacerlo, plantea las preguntas siguientes:

- ¿Qué material necesita?
- ¿Cómo voy a construir el juguete?

Pregunta a tu grupo si conocen algunos de los juguetes con los que jugaban las niñas y niños de antes. Es posible que los hayan visto en la casa de sus abuelitos o tal vez en algún mercado porque muchos se siguen haciendo actualmente.

Diles que van a hacer una entrevista a sus papás o abuelitos para saber a qué jugaban de chicos y cómo eran sus juguetes.

Pide que escriban las preguntas. Puedes guiarte por las siguientes preguntas y agregar las que consideres pertinentes:

COMUNICACIÓN

Competencia 11

Utiliza la biblioteca con frecuencia, conoce sus normas de uso y elabora fichas bibliográficas

Página 40

Ciclo	Indicador	Página
1°	2	53
2°	2	53
3°	2	53

- ¿A qué jugaban cuando eran chicos?
- ¿Cómo eran sus juguetes?
- ¿Hacían algunos juguetes por ustedes mismos?
- ¿Tenían tiempo para jugar?
- ¿Juegan todavía?

Finalmente les piden a los padres o abuelos que les dibujen en una hoja algunos de los juguetes que tenían de chicos.

Al siguiente día, cada niño o niña platica al grupo cómo jugaban sus papás. También explican y pegan los dibujos de juguetes de los papás en un friso y lo comparan con el friso de sus propios juguetes.

Terminan con una reflexión en torno a que muchos de los juguetes de antes se siguen utilizando y otros son nuevos porque han cambiado los materiales con que se hacen, las formas de jugar y lo que hace la gente, así como lo que oyen en la radio o ven en la televisión.

ACTITUDES Y VALORES PARA LA CONVIVENCIA

Competencia 1

Construye una imagen positiva de sí misma/o al reconocer su identidad cultural y de género y promueve la convivencia basada en el respeto y aceptación de las diferencias.

Página 74

Ciclo	Indicador	Página
1°	3 y 3.1	75
2°	2	75
3°	2	75

COMPRENSIÓN DEL MEDIO NATURAL, SOCIAL Y CULTURAL

Competencia 18

Se identifica como parte de una familia, que tiene una historia y cultura en común, que influye en su propia vida.

Página 12

Ciclo	Indicador	Página
1°	4 y 4.1	34
2°	2 y 3	34
3°	2, 3, 3.1 y 4	34

APRENDER A APRENDER

Competencia 3

Compara, selecciona y evalúa diversas fuentes y formas de obtener información para conocer la realidad

Página 80

Ciclo	Indicador	Página
1°	3	83
2°	3	83
3°	3	83

TRABAJO POR CICLOS



1er Ciclo

¿Es necesario compartir para jugar mejor?

Juegos de armar

En esta actividad practicarán la actitud de compartir y respetar, así como dar y recibir ayuda.

Organiza a niñas y niños y entrégales un bote de juguetes para armar, que previamente tienes preparado, para que construyan lo que más les guste. Recuérdales que hay que compartir el material.

Diles que primero tienen que pensar qué van a construir.

Pueden hacer un dibujo para luego guiarse ya con el material concreto.



2° y 3er Ciclo

¿Cómo se fabrican las canicas?

Las canicas

Se darán cuenta de algunas estrategias para comprender la lectura.

Lean la lección 9 “Las canicas” del Libro de Español Lecturas 3° SEP, Págs. 82 a 87.

Expliquen las palabras difíciles o búsquenlas en el diccionario. Observen las ilustraciones para tratar de comprender mejor cada párrafo y obtener la idea principal.

Una vez que hayan leído todo el texto y revisado las ilustraciones, vuelvan a leer cada párrafo y obtengan las ideas principales. Enuméralas y escríbanlas en el pizarrón.

Puedes apoyarte en la ficha 54 del fichero de Español 3° SEP “Para elaborar un resumen” y en la ficha 12 del fichero de Español 4° SEP “Descripción de un proceso”.

Ejemplo de ideas principales:
Párrafo 1. El vidrio se utiliza para muchas cosas, entre ellas, las canicas.

ACTITUDES Y VALORES PARA LA CONVIVENCIA

Competencia 4

Promueve la integración de todas/os a partir de la aceptación de las diferencias, así como la solidaridad para realizar acciones de beneficio colectivo.

Página 74

Ciclo	Indicador	Página
1°	Todos	78



COMUNICACIÓN

Competencia 5

Lee diversos tipos de texto utilizando diferentes estrategias para comprenderlos

Página 39

Ciclo	Indicador	Página
2°	Todos	46
3°	Todos	46

	<p>Párrafo 2. El principal material para hacer vidrio es la arena sílica.</p> <p>Párrafo 3. Para fabricar vidrio: 1° Se mezclan los ingredientes. 2° Se meten a hornos muy calientes, donde la mezcla se hace líquida. 3° Se deja enfriar la mezcla y se le da forma.</p> <p>Pide a cada niña o niño que haga un resumen del texto con sus propias palabras, basándose en las ideas principales de cada párrafo que están en el pizarrón y le ponga nuevos títulos.</p> <p>Asegúrate que todos entendieron porque ahora trabajarán en forma indirecta.</p>								
 <p>2° y 3er Ciclo <u>Resumen de “Las canicas”</u> Practicarán la forma de hacer un resumen.</p> <p>Dile al grupo que elaboren su resumen basándose en el trabajo previo que hiciste con ellos.</p> <p>Al terminar comparen sus resúmenes entre ellos y corrijan las partes que consideren necesarias. Diles que se fijen en la ortografía y que si tienen dudas consulten el diccionario.</p>	 <p>1er Ciclo <u>María y sus juegos favoritos</u> Se pretende que comparen y escriban</p> <p>Pide a los de 1er Ciclo que saquen su libro de Español 1° SEP Actividades. Van a trabajar las Páginas 42, 43, 44 y 46.</p> <p>Posteriormente harán el Recortable de la Página 45 de su libro de Español Recortable 1° SEP</p>	<p>COMUNICACIÓN Competencia 7 Descubre cómo se escribe y utiliza la escritura para comunicarse Página 39</p> <table border="1" data-bbox="1289 1240 1661 1328"> <thead> <tr> <th>Ciclo</th> <th>Indicador</th> <th>Página</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1°</td> <td>4, 4.1 y 4.2</td> <td>48</td> </tr> </tbody> </table>	Ciclo	Indicador	Página	1°	4, 4.1 y 4.2	48	
Ciclo	Indicador	Página							
1°	4, 4.1 y 4.2	48							

Para realizar el ejercicio de la página 42, primero digan el nombre de los juegos para que identifiquen las letras que faltan.

Luego pide que cuenten la cantidad de letras.

Para realizar la Página 43, pide que recorten la Página 45 de su libro Recortable de Español y comparen los nombres del Recortable con los del libro para que localicen dónde va cada juego.

Luego responden las preguntas usando los mismos nombres de juegos. Utilicen esos nombres para completar las oraciones de la página 44.

COMUNICACIÓN

Competencia 8

Escribe con seguridad y precisión diversos tipos de texto, de acuerdo con su propósito, el destinatario y la situación.

Página 40

Ciclo	Indicador	Página
2°	Todos	49
3°	Todos	49



Todos **Actividad colectiva de cierre.**

Niñas y niños muestran al grupo lo que construyeron.

Es importante que reconozca su esfuerzo y logros.

También enseñen las páginas que trabajaron de su libro de Español y lean su resumen de la fabricación de las canicas.

Luego responden a las dudas que el grupo tenga en relación con la forma en que se hacen estos juguetes.

¿Qué aprendemos con los juegos?



Todos. **El zoológico de papel.**

Se pretende que a partir de la construcción de un juego colectivo, niñas y niños descubran, investigando en los libros, animales que no conocen y el lugar donde viven.

Pregunta a tus alumnos si creen que se aprende algo cuando se juega. Diles que van a elaborar un juego colectivo que les permitirá aprender muchas cosas acerca de los animales.

Propónles que elaboren un zoológico de papel. Pregúntales si saben lo que es un zoológico.

Investigue en la biblioteca de aula o de su escuela qué características tiene un zoológico.

Compartan lo investigado con todo el grupo y concluyan que un zoológico es un lugar donde viven animales diversos y de diferentes lugares del mundo. Ahí las personas van para conocerlos.

Los zoológicos modernos buscan crear zonas donde los animales cuenten con un gran espacio para sentirse “como en su lugar de origen”, con las plantas y paisaje parecido al que viven cuando están en libertad. Es por ello que en un zoológico moderno, casi no hay jaulas, o existen espacios muy grandes para los animales.



COMUNICACIÓN

Competencia 11

Utiliza la biblioteca con frecuencia, conoce sus normas de uso y elabora fichas bibliográficas.

Página 40

Ciclo	Indicador	Página
1°	2	53
2°	2	53
3°	2	53

<p>Para seleccionar los animales que van a colocar en su zoológico pide que exploren diversos materiales del RILEC y sus libros de texto para que elijan el animal que les gustaría hacer.</p> <p>Diles que observen que existen diferentes ecosistemas con clima, plantas y animales específicos: El desierto, La selva alta, La selva baja, El bosque, La laguna costera, El arrecife de coral y La laguna costera. Pide que exploren con cuidado cada uno para que vean las características de los animales, plantas y el medio ambiente.</p> <p>Diles que también pueden escoger animales que viven en su comunidad.</p> <p>Escogen los ecosistemas y los animales que van a elaborar y hacen la lista en el pizarrón.</p> <p>Una vez que han escogido el animal, se organizan en equipos.</p>	<p>APRENDER A APRENDER Competencia 3 Compara, selecciona y evalúa diversas fuentes y formas de obtener información para conocer la realidad. Página 80</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Ciclo</th> <th>Indicador</th> <th>Página</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1°</td> <td>4</td> <td>83</td> </tr> <tr> <td>2°</td> <td>4</td> <td>83</td> </tr> <tr> <td>3°</td> <td>4 y 5</td> <td>83</td> </tr> </tbody> </table>	Ciclo	Indicador	Página	1°	4	83	2°	4	83	3°	4 y 5	83		
Ciclo	Indicador	Página													
1°	4	83													
2°	4	83													
3°	4 y 5	83													
TRABAJO POR CICLOS															
<p> 2° Y 3er Ciclos</p> <p><u>Para conocer a los animales</u></p> <p>Que identifiquen a través de la investigación bibliográfica, las características de los animales y su relación con el medio ambiente.</p> <p>Diles que cada uno va a investigar las características del animal elegido.</p>	<p> 1er Ciclo</p> <p><u>Los animales y el lugar donde viven.</u></p> <p>Se busca que desarrollen su coordinación motriz y creatividad al construir animales con papel y elaborar una maqueta del medio ambiente.</p> <p>A estas niñas y niños les tocará construir en papel los animales seleccionados y una maqueta del medio ambiente en el que vive cada animal seleccionado.</p>	<p>COMPRENSIÓN DEL MEDIO NATURAL, SOCIAL Y CULTURAL Competencia 7 Reconoce la relación entre plantas y animales como seres vivos y muestra interés por conocer su evolución y sus funciones vitales Página 10</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Ciclo</th> <th>Indicador</th> <th>Página</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1°</td> <td>2.1 y 4</td> <td>22</td> </tr> <tr> <td>2°</td> <td>2.1, 3, y 5</td> <td>22</td> </tr> <tr> <td>3°</td> <td>1,2,3,4 y 5</td> <td>22 y 23</td> </tr> </tbody> </table>	Ciclo	Indicador	Página	1°	2.1 y 4	22	2°	2.1, 3, y 5	22	3°	1,2,3,4 y 5	22 y 23	
Ciclo	Indicador	Página													
1°	2.1 y 4	22													
2°	2.1, 3, y 5	22													
3°	1,2,3,4 y 5	22 y 23													

Pueden utilizar información en los libros de Ciencias Naturales de la SEP y en el libro Español 3° SEP: “Reportaje imaginario”. De la Página 184 a la 195.
Apóyate con la siguiente tabla, aunque no es indispensable encontrar toda la información.

Nombre del animal: _____

¿Dónde vive?	
¿Qué come?	
¿Cómo son entre ellos?	
¿Cómo se agrupan?	
¿Quién se lo come?	
¿Cuánto tiempo viven?	
¿Cómo se comunican?	
¿Cómo se reproduce?	
¿Cómo se trasladan de un lugar a otro?	
¿Cómo se protegen?	
¿Se relacionan con los humanos?	
Leyendas o historias creadas por la gente.	

Con la información que obtengan, elaboran un cartel informativo, que colocarán en el zoológico de papel.

Prepara tú el material necesario: cartoncillo, papel lustre, plumones, pinturas, tijeras, recortes de revistas, palitos, pegamento, etc.

Para que puedan elaborar su animal, muéstrales libros que les ayuden a observar características e información sobre éste.

Utilizando la técnica elegida por cada alumno, procedan a realizar el animal que cada uno escogió.

Si tienen dudas sobre las características de sus animales, pueden preguntar entre sus compañeros.

Es importante que menciones a esta parte del grupo, que sus animales pueden quedar diferentes a los que observaron en los libros consultados

Escriban el nombre del autor en la parte posterior de cada animal.

Luego elaboren los ecosistemas dónde vivirán sus animales. Diles que se orienten en los libros de Ciencias Naturales SEP.

APRENDER A APRENDER

Competencia 1

Muestra una actitud organizada, desde la planeación hasta la evaluación de la tarea para mejorar la calidad de su trabajo.

Página 80

Ciclo	Indicador	Página
1°	Todos	81
2°	Todos	81
3°	Todos	81

COMUNICACIÓN

Competencia 8

Escribe con seguridad y precisión diversos tipos de texto, de acuerdo con su propósito, el destinatario y la situación.

Página 40

Ciclo	Indicador	Página
2°	Todos	49
3°	Todos	49



Todos. **Actividad colectiva de cierre.**

Cada una de las niñas y niños va pasando a presentar su animal. Explicando las características investigadas. Luego, colocan al animal en su Ecosistema. Posteriormente ubican su zoológico de papel, en un lugar seguro.

¿Cuál es mi juguete favorito?



Todos. **Mi juguete favorito.**

A partir de mostrar y compartir sus juguetes, niñas y niños desarrollan sentimientos de seguridad y confianza en si mismos, pues se reconoce un objeto que es parte de sus intereses fundamentales. También distinguen la importancia de seguir instrucciones.

Pide a los integrantes del grupo que traigan a la escuela su juguete preferido; diles que es muy posible que sea el mismo que dibujaron al principio del Proyecto.

Cada cual pasará a mostrar su juguete, a enseñar su dibujo y a platicar por qué le gusta, cómo juega con él, de qué material está hecho y quién se los regaló o compró.

Pregunta a los niños, ¿podremos elaborar algún juguete que nos guste? ¿qué material será necesario para construirlo? ¿cuáles serán los pasos que hay que seguir para poderlo hacer?

Pregunta por los juguetes que saben construir y diles que expliquen al grupo cómo los hacen, qué materiales requieren y cómo los juegan.

Diles que ahora van a construir dos juegos para jugar entre todo el grupo. Uno es “Juego para conocer mejor a tus amigos” del libro de Español Recortable SEP, Páginas 15 y 17.

COMUNICACIÓN

Competencia 3

Utiliza la narración y la descripción para comunicar diversas situaciones.

Página 39

Ciclo	Indicador	Página
1°	3	44
2°	3	44
3°	3	44

El otro es “Serpientes y escaleras” del libro de Español Recortable 2° SEP, Páginas 23 y 25.

Menciona que para elaborar un juego es muy importante leer las instrucciones.

- ¿Dónde escribo la información?
- ¿Cuáles son las instrucciones para usarlo?
- ¿Qué material se utiliza para jugarlo?
- ¿Cuántos jugadores participan en el juego?
- ¿Se juega por turnos?
- ¿Hay algún ganador?

El “plan de construcción” puede ser como el siguiente, preséntaselos en grande:

NOMBRE DEL JUGUETE _____

Dibujo:

Edad en que se puede usar:

Materiales:

Herramientas para la construcción (tijeras, martillo, clavos, etc.)

Pasos para construirlo:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

Reglas para usarlo:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

Participantes:

Material para jugarlo:

Posteriormente van a construir los juguetes.

Primero revisa las sugerencias que te hacemos, selecciona los juguetes y prepara el material. Si tienes otra idea o la has visto en algún libro, puedes llevarla a cabo.

APRENDER A APRENDER

Competencia 1

Muestra una actitud organizada, desde la planeación hasta la evaluación de la tarea para mejorar la calidad de su trabajo.

Página 80

Ciclo	Indicador	Página
1°	Todos	
2°	Todos	
3°	Todos	

Da libertad a tu grupo para que escojan el juguete que les interese construir, siempre y cuando haya suficientes materiales.
 Recuerda que no se trata de que los juguetes queden exactamente como los modelos. Lo importante es que cada niña o niño desarrolle su creatividad.

TRABAJO POR CICLOS



2º y 3er Ciclos

Juquetes de papel

A través de esta actividad, niñas y niños desarrollan habilidades para seguir instructivos y revisar sus textos.

Pide a las niñas y niños que exploren los libros siguientes a fin de que seleccionen el juguete que quieran hacer:

Serie imaginaria, Libro Rincón de juguetes:

“El rompecabezas”, página 10

“La pesca”, página 13

“El camión de volteo”, página 30

“La camioneta”, página 31

“El helicóptero”, página 32

“La avioneta”, página 33

“Las marionetas”, página 38

“El teatro”, página 39

También consultan los libros siguientes: Matemáticas 5º SEP, “El juego de la ruleta”, Páginas 178 y 179

Matemáticas 6º SEP, “El tablero de ajedrez”, Páginas 26 y 27

Español Actividades 3º SEP: “Secretos de un buen titiritero”, Páginas, 71 y 72

Seleccionado el juguete, elaboran su plan de construcción.



1er. Ciclo

Juquetes divertidos

A través de esta actividad, niñas y niños desarrollan habilidades para seguir instructivos.

Pide a las niñas y niños que exploren los libros siguientes a fin de que seleccionen el juguete que quieran hacer:

Serie imaginaria, Libro Rincón de juguetes:

“El rompecabezas”, página 10

“El barco”, página 14

“La pulsera”, página 21

“La cuna”, página 22

“El camión”, página 29.

“La avioneta”, página 33

También pueden encontrar en:

Español Recortable 1º SEP, Páginas 115 y 117: “El circo”. Español Recortable 2º SEP, Página 59 “La rana”, Matemáticas 1º SEP, Recortable 28 “Tangram”.

Matemáticas Recortable 1º SEP, Página 34 “El caminito” (4 hojas)

Matemáticas Recortable 2º SEP, “Camino de la selva” (4 hojas)

COMUNICACIÓN

Competencia 11

Utiliza la biblioteca con frecuencia, conoce sus normas de uso y elabora fichas bibliográficas.

Página 40

Ciclo	Indicador	Página
1º	2	53
2º	2	53
3º	2	53

APRENDER A APRENDER

Competencia 1

Muestra una actitud organizada, desde la planeación hasta la evaluación de la tarea para mejorar la calidad de su trabajo.

Página 80

Ciclo	Indicador	Página
1º	Todos	81
2º	Todos	81
3º	Todos	81

Al terminar su juguete, revisan su “plan de construcción” para verificar si no les faltó algún material o secuencia.

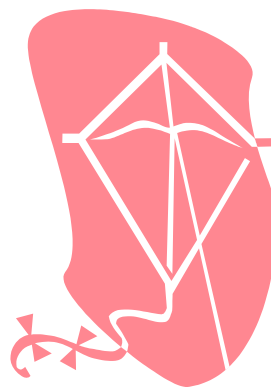
Posteriormente, invitan a otras niñas o niños a jugar. Pueden ser del mismo ciclo o más pequeños.

Después de jugar, vuelven a revisar las Reglas del juego y escriben lo que les haya faltado. En esta última revisión se fijan en la ortografía, separación de palabras, comas y puntos con la intención de que queden bien escritos y legibles para que otros los puedan hacer y jugar.

Una vez seleccionado el juguete escriben los pasos para construirlo. Al terminar su juguete vuelven a revisar su “plan de construcción”.

Revisan si escribieron bien las palabras, mencionan todos los materiales y dicen todo lo que se hizo.

Cuando cada niña o niño termina, invita a otros a jugar. Pueden ser del mismo ciclo o más pequeños.



Para finalizar esta actividad, cada niño o equipo, guarda su juguete en una caja o bolsa, con su Plan de construcción y con un letrero con el nombre del juguete diseñado, el nombre del autor o autores y la fecha en que fueron construidos. Estos juegos se guardan en un espacio del Rincón de Biblioteca y Juegos.

APRENDER A APRENDER

Competencia 4

Planea, selecciona y utiliza diversos recursos y lenguajes para comunicar lo que sabe o ha investigado acerca de un tema y evalúa su exposición.

Página 80

Ciclo	Indicador	Página
1°	3	84
2°	3	84
3°	3	84

¿Podemos jugar y aprender entre todas y todos?



Todos **Mercado de juguetes**

En esta actividad desarrollarán la habilidad para responder en forma oral a problemas de cálculo sencillos, para determinar los cambios y para exponer sus ideas.

Pregunta a tu grupo si saben ¿Dónde pueden comprar juguetes? ¿Qué tipo de juguetes pueden comprar en su comunidad o en algún otro lugar?

Luego propones jugar al “Mercado de juguetes” donde podrán vender y comprar. Para ello, utilizan los juguetes que construyeron anteriormente y los que se encuentran en el Rincón de biblioteca y Juegos. También pueden traer algunos juguetes de su casa o elaborar algunos otros. No olviden que tienen dados, fichas de colores, aros, juegos y figuras en los libros de Matemáticas Recortable SEP. También pueden utilizar corcholatas o tapitas.

Entre todo el grupo asigna el precio de los juguetes de manera oral y los anotan en tarjetas, cuidando de escribir el signo de pesos correctamente. También dibujan monedas que representen pesos para que las niñas y niños puedan pagar contando la cantidad de pesos.

APRENDER A APRENDER

Competencia 4

Planea, selecciona y utiliza diversos recursos y lenguajes para comunicar lo que sabe o ha investigado acerca de un tema y evalúa su exposición.

Página 80

Ciclo	Indicador	Página
1°	1, 2 y 3	84
2°	1, 2 y 3	84
3°	1, 2 y 3	84

TRABAJO POR CICLOS



3er. Ciclo
Monedas y billetes

Que afinen la escritura correcta de cantidades y desarrollen habilidad para usar la calculadora para hacer operaciones, problemas de relación y analizar información de tablas.

Comenta a este ciclo que realizarán ejercicios en diversos Libros de Matemáticas para seguir trabajando con las monedas.

Asegúrate de que comprendieron lo que van a realizar. Puedes explicarles un ejercicio cada vez. Los ejercicios que se sugieren son: Matemáticas SEP 5° “La Feria” Páginas, 20 y 21 y “El precio de las tortillas” Páginas, 42 y 43.



2º. Ciclo
El mercado.

Que desarrollen la habilidad para resolver problemas utilizando la operación adecuada, la escritura de fracciones, los problemas de relación y el análisis de la información.

Comenta a este ciclo que realizarán ejercicios en diversos Libros de Matemáticas para seguir trabajando con las monedas.

Asegúrate de que comprendieron lo que van a realizar. Puedes explicarles un ejercicio cada vez. Los ejercicios que se sugieren son: Matemáticas SEP 4°, “El mercado” Págs. 10 y 11 ¿Se puede responder? Páginas, 20 y 21 y “La huerta de Don Fermín” Páginas, 28 y 29.



1er. Ciclo
Vamos a comprar

A través del análisis de ilustraciones, desarrollan habilidades para resolver problemas.

Lee con los niños los letreros de los precios de la lección “La papelería de la esquina” de la Página, 49 del Libro Matemáticas 1° SEP.

Asegúrate de que comprendan que cada objeto tiene su precio amarrado y que tendrán que ir encerrando las monedas que necesitan para comprar cada artículo. Hazles ver que hay dos objetos en el cuarto renglón, pregúntales cómo lo pueden resolver.

LÓGICA MATEMÁTICA

Competencia 1
Comprende y aplica las reglas del sistema de numeración decimal.
Página 59

Ciclo	Indicador	Página
3°	1, 1.1, 3 y 3.1	61

LÓGICA MATEMÁTICA

Competencia 3
Resuelve problemas utilizando procedimientos concretos, algoritmos convencionales y con ayuda de la calculadora
Página 59

Ciclo	Indicador	Página
2°	2.2.1 y 2.2	65
3°	3	65

LÓGICA MATEMÁTICA

Competencia 8
Comprende las relaciones entre los datos y resuelve problemas de azar y probabilidad.
Página 59

Ciclo	Indicador	Página
2°	1	72
3°	1	72

LÓGICA MATEMÁTICA

Competencia 9
Analiza, explica y utiliza la información obtenida de distintas maneras y en distintas fuentes.
Página 60

Ciclo	Indicador	Página
3°	Todos	73

<p>Cuaderno de Trabajo Matemáticas 3er grado “Varias maneras de formar una cantidad”. Páginas 31 a 38.</p>		<p>En la misma forma de orientarlos continúa con la lección: “El puesto de juguetes”, Páginas 66 y 67 “La tienda de don Luis”, Páginas 90 y 91. Pueden utilizar sus monedas del juego anterior.</p>	<p>LÓGICA MATEMÁTICA Competencia 2 Aplica diversas estrategias para hacer estimaciones y cálculos mentales, al predecir, resolver y comprobar resultados de problemas aritméticos. Página 59</p> <table border="1" data-bbox="1270 397 1667 516"> <thead> <tr> <th>Ciclo</th> <th>Indicador</th> <th>Página</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1°</td> <td>Todos</td> <td>63</td> </tr> <tr> <td>2°</td> <td>Todos</td> <td>63</td> </tr> <tr> <td>3°</td> <td>Todos</td> <td>63</td> </tr> </tbody> </table>	Ciclo	Indicador	Página	1°	Todos	63	2°	Todos	63	3°	Todos	63	
Ciclo	Indicador	Página														
1°	Todos	63														
2°	Todos	63														
3°	Todos	63														
<p>Para poder comprar y vender usan billetes y monedas de cartón o papel. Pueden utilizar el dinero que aparece en el libro de Matemáticas 2° Recortable, SEP y en las fichas 31 y 33 del libro Matemáticas 1° Recortable, SEP. Si les falta, hacen dinero de cartoncillo.</p> <p>Las niñas y niños de 2°. y 3er. Ciclos harán monedas de 10, 20 y 50 centavos y utilizarán monedas y billetes de las diferentes denominaciones.</p> <p>Habrà un cajero que les darà dinero a los que jugaràn como compradores. A cada uno le darà cincuenta pesos. El cajero tendrà que ayudar a calcular cuánto gastan y cuánto tienen que recibir de cambio.</p> <p>A las niñas y niños de 2°. y 3er. Ciclos se les entregaràn sus \$50 con billetes y monedas de centavos.</p> <p>¡A jugar!</p> <p>Para cada juguete, el vendedor tendrá que saber cuánto cobrará y cuánto tendrá que dar de cambio.</p> <p>Otra versión del juego, consiste en pedirles que cada vez que compren, digan cuánto les daràn de cambio.</p> <p>En caso de que un comprador desee adquirir varios productos, determinará el total a pagar.</p> <p>Al final, los que fueron vendedores tendrán que saber cuánto ganaron y los compradores, saber cuánto gastaron.</p> <p>Para concluir el juego, todo el grupo guarda los juguetes, las monedas y los billetes en el Rincón de biblioteca y juegos.</p>			<p>LÓGICA MATEMÁTICA Competencia 4 Resuelve problemas con números fraccionarios en diversos contextos y utiliza diferentes estrategias para encontrar equivalencias. Página 59</p> <table border="1" data-bbox="1270 787 1667 847"> <thead> <tr> <th>Ciclo</th> <th>Indicador</th> <th>Página</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2°</td> <td>1</td> <td>67</td> </tr> </tbody> </table>	Ciclo	Indicador	Página	2°	1	67							
Ciclo	Indicador	Página														
2°	1	67														



Todos. **Actividad colectiva de cierre.**

Las niñas y los niños explican al grupo como organizaron los billetes y monedas y piden que se conserve ese orden para mayor facilidad en el manejo.

Los de 1er. Ciclo explican los ejercicios realizados en sus libros de Matemáticas comentando cómo el uso de monedas y billetes les ha sido muy útil para comprender lo que tenían que hacer.

Los de 2º y 3er. Ciclos explican de manera muy general el trabajo realizado.

ALGO PARA LA COMUNIDAD

¿Cuántos juegos tenemos?



Todos **El inventario de juegos.**

A través de esta actividad se propone que niñas y niños observen con cuidado los juguetes del aula y sus características para , clasificar objetos y acordarse de cuáles son.

Platica con el grupo acerca de lo divertido que ha sido jugar con los diferentes juegos que hay en el aula y los que se construyeron a partir de las sugerencias de los libros.

Coméntales que es necesario hacer la lista de los juegos que se tienen para que siempre estén en el aula, se conserven completos y se puedan cuidar.

Invítalos a hacer un inventario, que es una lista numerada de los materiales que se tienen; en este caso, los juegos.

Para hacerla, pide que pongan juntos los juegos que se parecen y así poder clasificarlos.

Una vez que los tengan clasificados, distribuye las tareas, en tu grupo:

1er. Ciclo: Ordenan los juegos de cada tipo y escriben en una hoja el nombre del juego, copiándolo de la caja o pidiendo al maestro o un niña o niño tutor que les escriban el nombre para copiarlo.

ACTITUDES Y VALORES PARA LA CONVIVENCIA

Competencia 3

Participa autónoma y democráticamente en la solución de conflictos, respeta las reglas acordadas y defiende los derechos humanos.

Página 74

Ciclo	Indicador	Página
1º	1, 2, 2.1, 2.2 y 3	77

2º y 3er. Ciclos: Elaboran una ficha por cada uno de los juegos que haya en el aula. Se apoyan en la forma siguiente:

Nombre del juego:
 Material del que está hecho:
 Componentes y cantidades:
 Quién lo puede jugar:
 Autores:
 Editorial:

Entre todos revisan la lista del inventario y explican las fichas. Busquen una caja para guardar las fichas y colóquenla en el Rincón de Biblioteca y juegos, junto con las hojas del inventario.

COMUNICACIÓN

Competencia 11
 Utiliza la biblioteca con frecuencia, conoce sus normas de uso y elabora fichas bibliográficas.
 Página 40

Ciclo	Indicador	Página
1º	1	53
2º	1 y 3	53
3º	1 y 3	53

COMPARTIMOS LO APRENDIDO.

¿Cómo damos a conocer que el juego es importante para nosotros?



Todos **El plan de la asamblea y la invitación.**

Con esta actividad practicarán la organización y planeación de una exposición y la elaboración de una invitación.

Platica con tu grupo acerca de las diferentes actividades realizadas y elaboren el plan de la Asamblea de presentación del proyecto. Piensen qué materiales y actividades van a presentar, en qué orden y quiénes serán los responsables.

APRENDER A APRENDER

Competencia 1
 Muestra una actitud organizada, desde la planeación hasta la evaluación de la tarea para mejorar la calidad de su trabajo.
 Página 80

Ciclo	Indicador	Página
1º	Todos	81
2º	Todos	81
3º	Todos	81

Para organizarla, preséntales la siguiente tabla que los ayudará mucho:

No.	Actividad	Materiales	Responsable
1	Corre y cuenta.	Juego pintado en el piso.	
2	Pateando lunas.	Relato del cuento.	
3	Nuestra Constitución y el derecho al juego.	Tabla de comparaciones.	
4	Los derechos de las niñas y los niños .	Cartel del derecho al juego.	
5	El derecho a jugar.	Cartel de los derechos del Libro Integrado. Botones.	
6	Un trabajo que parece juego.	Lectura de Español Actividades 3 SEP.	
7	Juguetes y juegos de antes.	Entrevista.	
8	Las canicas.	Resumen.	
9	Zoológico de papel.	Animales, ecosistemas y carteles.	
10	Mi juguete favorito.	Juguetes de cada integrante del grupo. Serpientes y escaleras.	
11	A construir un juguete.	Planes de construcción y juguetes.	
12	Mercado de juguetes.	Monedas, billetes y juguetes.	
13	Inventario de juegos.	Fichas del inventario.	

COMUNICACIÓN

Competencia 8

Escribe con seguridad y precisión diversos tipos de texto, de acuerdo con su propósito, el destinatario y la situación.

Página 40

Ciclo	Indicador	Página
1°	Todos	49
2°	Todos	49
3°	Todos	49

APRENDER A APRENDER

Competencia 4

Planea, selecciona y utiliza diversos recursos y lenguajes para comunicar lo que sabe o ha investigado acerca de un tema y evalúa su exposición.

Página 80

Ciclo	Indicador	Página
1°	Todos	84
2°	Todos	84
3°	Todos	84

Una vez que se hayan distribuido las tareas, recuérdales que lo importante es que sus familiares reconozcan:

- El derecho de las niñas y los niños a jugar.
- Todo lo que se puede aprender jugando.
- La importancia de que los padres comuniquen a sus hijos a través del juego su cariño, su interés y su tiempo.
- La necesidad de contar con espacios para jugar o reparar los que ya existen.
- Que es necesaria su ayuda para construir nuevos lugares de juego o espacios para guardar los juguetes con los que se cuenta.

Pide a tu grupo que elabore una invitación para que mamás y papás vengan al aula a la Asamblea de presentación del Proyecto.

Te puedes basar en el libro Español 5° SEP, Página 199.

Una vez que estén terminadas las invitaciones, que las lleven a casa.

COMUNICACIÓN

Competencia 1

Se expresa con seguridad y eficiencia en su lengua materna, que puede ser español o alguna lengua indígena.

Página 39

Ciclo	Indicador	Página
1°	Todos	42
2°	Todos	42
3°	Todos	42



Todos **La asamblea del Juego.**

En esta actividad practicarán la exposición ordenada y la utilización de material para apoyar su presentación y mantener la atención del auditorio. Además van a demostrar la importancia del juego para la vida y el aprendizaje.

Realizan la asamblea que planearon siguiendo el orden previsto. Cada niña o niño presenta el juego que le tocó y termina su explicación con las preguntas y comentarios siguientes:

¿Creen que este juego es importante para nosotros?

¿Qué creen que podemos aprender con él?

Nos gustaría jugarlo con ustedes.

Al finalizar la presentación de todos los juegos, invitan a los papás y mamás a escoger uno y jugarlo con las niñas y niños del grupo.

Posteriormente les preguntan a mamás y papás si les gustó jugar con ellos y qué aprendieron.

Una vez que han terminado de jugar, analizan con mamás y papás :

Si hace falta algún lugar o mueble para guardar los juguetes. Si es así, decidan entre todos cómo se podrá construir.

Si hace falta algún lugar de juegos al aire libre. Si es así, busquen en la Biblioteca de Aula algunas ideas y pónganse de acuerdo en los materiales, el trabajo que le tocará a cada familia y los tiempos en que lo llevarán a cabo.

COMUNICACIÓN

Competencia 4

Escucha y entiende comentarios e indicaciones y argumenta sus ideas cuando participa en situaciones comunicativas.

Página 39

Ciclo	Indicador	Página
1°	Todos	45
2°	Todos	45
3°	Todos	45

EVALUAMOS NUESTRO TRABAJO

¿Qué aprendimos?



Todos **Jugando aprendemos.**

Después de la asamblea con los padres, platica con tu grupo acerca de:

- Las actividades que realizaron en este proyecto.
- Cuáles les gustaron más.
- La importancia del juego y de aprender jugando.
- La necesidad de compartir materiales y juegos entre todas y todos.
- La necesidad de esperar turnos y de respetar lo que otros piensan.
- Que en todas las épocas niñas y niños han jugado.
- El derecho de las niñas a jugar los mismos juegos que los niños y de los niños a jugar los juegos de las niñas.
- Que hay niñas que trabajan para que otras jueguen.
- Lo que aprendieron al jugar.
- Lo nuevo que se aprendió para escribir y leer mejor.
- La importancia de integrar a mamás y a papás para resolver necesidades colectivas.

Con la información obtenida, más las notas de tu Diario de Campo, las evidencias que han recogido y los expedientes de alumnas y alumnos, realiza un registro correspondiente a la evaluación de cada niña y niño.

APRENDER A APRENDER

Competencia 1

Muestra una actitud organizada, desde la planeación hasta la evaluación de la tarea para mejorar la calidad de su trabajo.

Página 80

Ciclo	Indicador	Página
1°	4,5,6 y7	81
2°	4,5,6 y7	81
3°	4,5,6 y7	81