

- Inteligente y divertido.
- Recorta, pega, arma, ilumina...
- Por aprendizajes esperados.
- Con rúbricas para **autoevaluación y evaluación.**



e

Nombre:

Escuela:

Lugar:

 **educadores**
Comunicación, Tecnología y Servicios para usted

Mis **4**  B.1
Tareas

Aprendizajes esperados:

- Formula preguntas para guiar la búsqueda de información e identifica aquella que es repetida, complementaria o irrelevante sobre un tema.

¿Has visto alguna película o serie de televisión que trate de un robo a un banco en donde los protagonistas son los detectives? ¿Te gustaría ser el investigador que resuelva el caso del robo y encontrar al ladrón?

Imaginemos que eres un detective que puede investigar sobre cualquier caso, pero para ello es necesario que recordemos los pasos que se requieren para llevar a cabo una investigación, resolveremos ahora el caso de:

“Las preguntas perdidas”

Para resolverlo, a continuación te damos algunas pistas, eso lo lograremos recortándolas del **anexo 1** para pegarlas en los recuadros, según el orden que les corresponda. Puedes poner tu nombre al detective **¡A trabajar!**

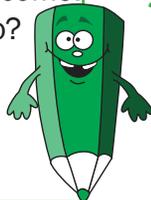
¿Sabes qué?

Para elaborar preguntas, podemos apoyarnos de algunas palabras como:

¿Qué? ¿Quién? ¿Cómo? ¿Cuándo?

¿Dónde? ¿Cuáles? ¿Por qué?

No olvides que cuando usamos estas palabras debemos poner acento gráfico.



AUTOEVALUACIÓN	Me gustó muchísimo	Me gustó	Lo haré nuevamente
Cómo lo hice:			

EVALUACIÓN MAESTRO O TUTOR	Excelente	Muy bien	Requiere apoyo
Ordena los pasos de la investigación			

ESPAÑOL

Piensa, busca y encuentra el significado de cada pregunta y únelo con las huellas que necesitas para encontrarlo. Recuerda que las huellas deben llegar hasta adentro de la nube. Fíjate en el ejemplo.

Razón, causa o motivo por el cual se desarrolla una situación

Definiciones, hechos o conceptos que se relacionan con el tema

Tiempo en el que se desarrolla el hecho o la situación

¿Cuándo?

¿Dónde?

¿Quién?

¿Por qué?

¿Cuáles?

¿Cómo?

¿Qué?

Persona o personas relacionadas con el hecho o situación

Forma en que se desarrolla el hecho o situación

Tipos de conceptos o hechos

Lugar donde se desarrolla un hecho o situación

AUTOEVALUACIÓN	Me gustó muchísimo	Me gustó	Lo haré nuevamente
Cómo lo hice:			

EVALUACIÓN MAESTRO O TUTOR	Excelente	Muy bien	Requiere apoyo
Identifica el tipo de información que brinda cada pregunta			

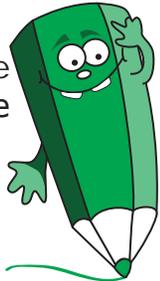
ESPAÑOL

Aprendizajes esperados:

- Conoce las características de los trabalenguas y juegos de palabras.

¿Recuerdas qué es un trabalenguas, una copla y una adivinanza? Invita a tus amigos a jugar, vamos a decir trabalenguas, coplas y responder adivinanzas. Primero recortaremos las tarjetas que se encuentran en el **anexo 2**, las colocamos hacia abajo. Sentados, formamos un círculo alrededor de las tarjetas, por turnos, un jugador tomará una tarjeta y dirá el trabalenguas, la copla o adivinanza. Si lo hace de manera correcta, podrá tomar nuevamente otra tarjeta, de lo contrario, será el turno del jugador de la derecha. Gana quien tenga más tarjetas.

¿Te gustó el juego? ¡Bien! Vamos a ver qué tanto aprendiste. Cada imagen corresponde a un texto que leíste en las tarjetas, puede ser un trabalenguas, una copla o una adivinanza, trata de recordar a qué se refiere cada imagen; puedes marcar con una ✓. Fíjate en el ejemplo.



Trabalenguas	<input type="checkbox"/>
Copla	<input type="checkbox"/>
Adivinanza	<input checked="" type="checkbox"/>



Trabalenguas	<input type="checkbox"/>
Copla	<input type="checkbox"/>
Adivinanza	<input type="checkbox"/>



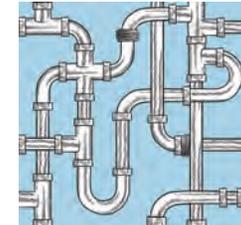
Trabalenguas	<input type="checkbox"/>
Copla	<input type="checkbox"/>
Adivinanza	<input type="checkbox"/>



Trabalenguas	<input type="checkbox"/>
Copla	<input type="checkbox"/>
Adivinanza	<input type="checkbox"/>



Trabalenguas	<input type="checkbox"/>
Copla	<input type="checkbox"/>
Adivinanza	<input type="checkbox"/>



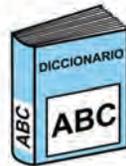
Trabalenguas	<input type="checkbox"/>
Copla	<input type="checkbox"/>
Adivinanza	<input type="checkbox"/>



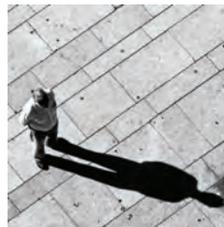
Trabalenguas	<input type="checkbox"/>
Copla	<input type="checkbox"/>
Adivinanza	<input type="checkbox"/>



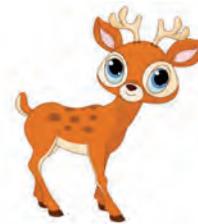
Trabalenguas	<input type="checkbox"/>
Copla	<input type="checkbox"/>
Adivinanza	<input type="checkbox"/>



Trabalenguas	<input type="checkbox"/>
Copla	<input type="checkbox"/>
Adivinanza	<input type="checkbox"/>



Trabalenguas	<input type="checkbox"/>
Copla	<input type="checkbox"/>
Adivinanza	<input type="checkbox"/>



Trabalenguas	<input type="checkbox"/>
Copla	<input type="checkbox"/>
Adivinanza	<input type="checkbox"/>



Trabalenguas	<input type="checkbox"/>
Copla	<input type="checkbox"/>
Adivinanza	<input type="checkbox"/>



Trabalenguas	<input type="checkbox"/>
Copla	<input type="checkbox"/>
Adivinanza	<input type="checkbox"/>

AUTOEVALUACIÓN	Me gustó muchísimo	Me gustó	Lo haré nuevamente
Cómo lo hice:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

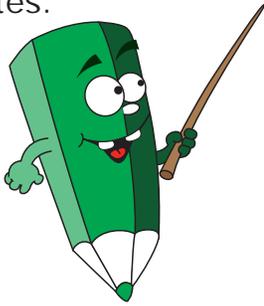
EVALUACIÓN MAESTRO O TUTOR	Excelente	Muy bien	Requiere apoyo
Conoce las características de los trabalenguas:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Conoce las características de las coplas:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Conoce las características de las adivinanzas:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Aprendizajes esperados:

- Interpreta croquis para identificar trayectos.
- Identifica las siglas, las abreviaturas y los símbolos usados en los croquis.
- Describe trayectos a partir de la información que aparece en los croquis.

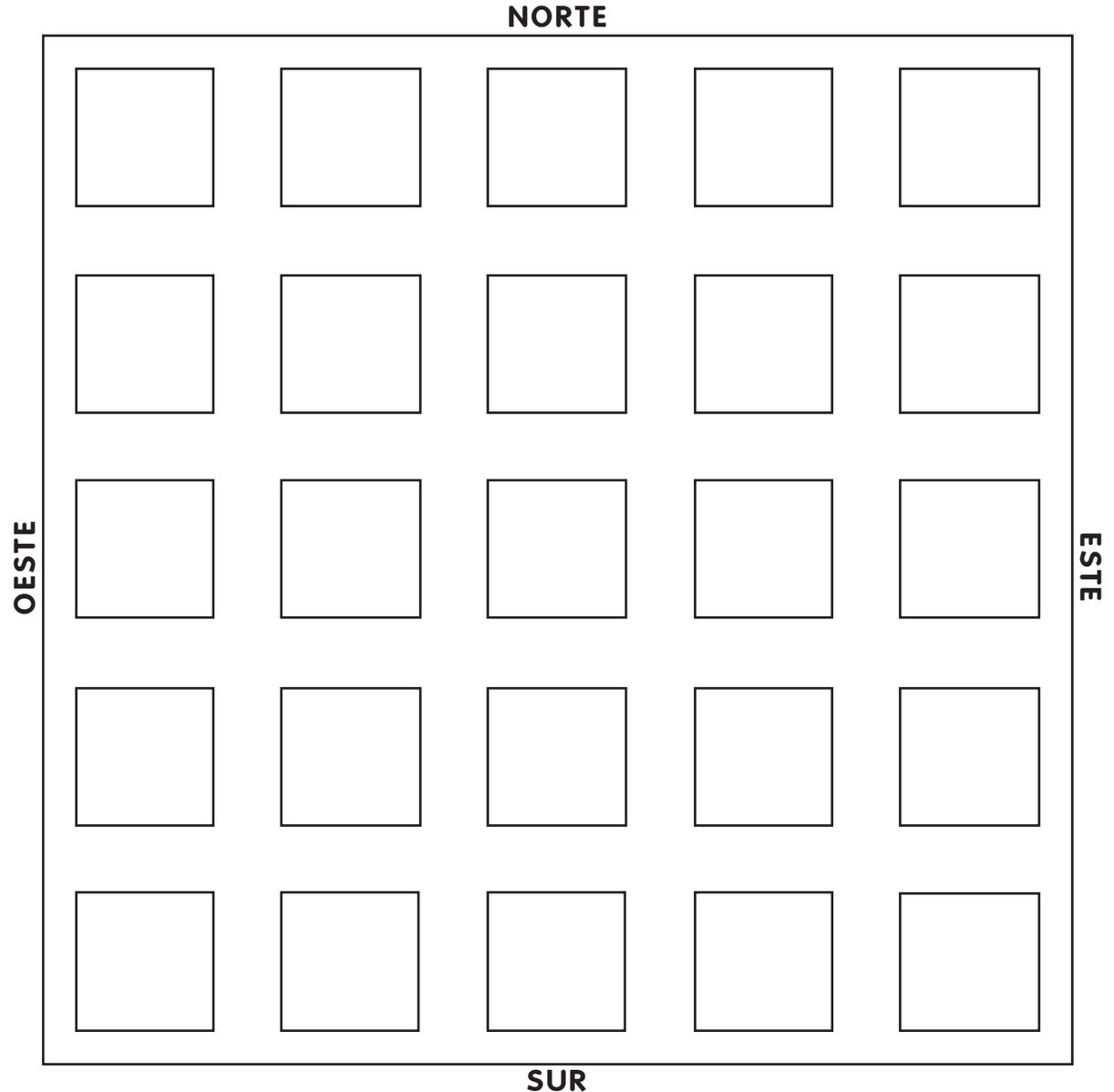
¿Te gustan los cuentos? Bien, pues resulta que en un reino encantado, comenzaron a desaparecer algunos edificios y áreas recreativas. Vamos a encontrar los edificios y áreas recreativas en el **anexo 3** y colocarlos donde corresponda, según las indicaciones las ubicarás en plano que te presentamos a continuación.

Primero, colocaremos el parque en el centro ¿Ya lo hiciste? ¡Muy bien! Ahora ubicaremos la escuela, tomando como referencia al parque, contaremos dos cuadras al este y dos al norte. A la iglesia la colocamos una cuadra al norte del parque. El mercado dos cuadras al sur del parque. Nos colocamos donde está la escuela, contamos tres cuadras al oeste y tres al sur, ahí colocamos el hospital. Colocaremos al hotel; partiendo de la iglesia, contaremos tres cuadras al sur y dos al este. Finalmente colocaremos algunos señalamientos, éstos los podrás colocar donde tu gustes.



¿Lo lograste?

Felicidades, el reino ha vuelto a ser el mismo.



AUTOEVALUACIÓN	Me gustó muchísimo	Me gustó	Lo haré nuevamente
Cómo lo hice:			

EVALUACIÓN MAESTRO O TUTOR	Excelente	Muy bien	Requiere apoyo
Interpreta croquis para identificar trayectos:			
Identifica las siglas, las abreviaturas y los símbolos usados en los croquis:			

ESPAÑOL

En el plano de la actividad anterior, ¿fue difícil encontrar dónde iba cada edificio o área recreativa? Para no perder la dirección haremos una **ROSA DE LOS VIENTOS** con material de reuso, ¿te agrada la idea? ¡Pues manos a la obra! Los materiales que necesitas son:

Un disco que no utilices.



Un imán pequeño, por ejemplo, puedes utilizar el imán que está pegado de alguna figura de las que se colocan en el refri y que ahora ya no se utilice.



Un recipiente pequeño, donde quepa el cd, puedes pedir el apoyo de algún adulto para recortar algún envase que ya no se use.

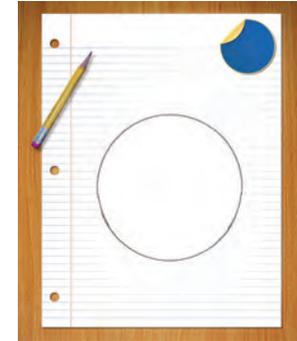


Papel, colores y pegamento

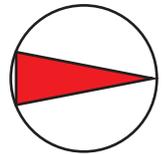


Instrucciones:

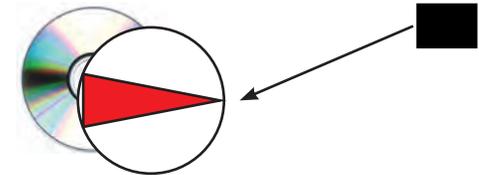
Coloca el cd sobre el papel y marca su contorno.



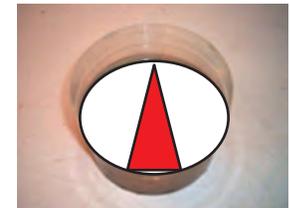
Una vez que hayas dibujado el círculo, dibuja dentro de éste un triángulo o una flecha que te servirá como indicador, puedes colorearlo.



Una vez elaborada la imagen, pégala sobre el cd. En la punta del triángulo o flecha pega el imán.



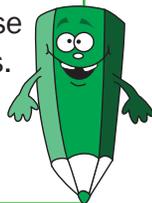
Después vierte agua dentro del recipiente y coloca el cd dentro del mismo. La punta del triángulo o flecha siempre te señalará el norte.



Ahora sí puedes ubicar los diferentes puntos cardinales.

¿Sabes qué?

Los marinos navegantes de la antigüedad, se guiaban por las constelaciones de estrellas. Siglos más tarde, en el siglo IX, los chinos inventaron la brújula con la imagen de la **ROSA DE LOS VIENTOS** como guía.



AUTOEVALUACIÓN	Me gustó muchísimo	Me gustó	Lo haré nuevamente
Cómo lo hice:			

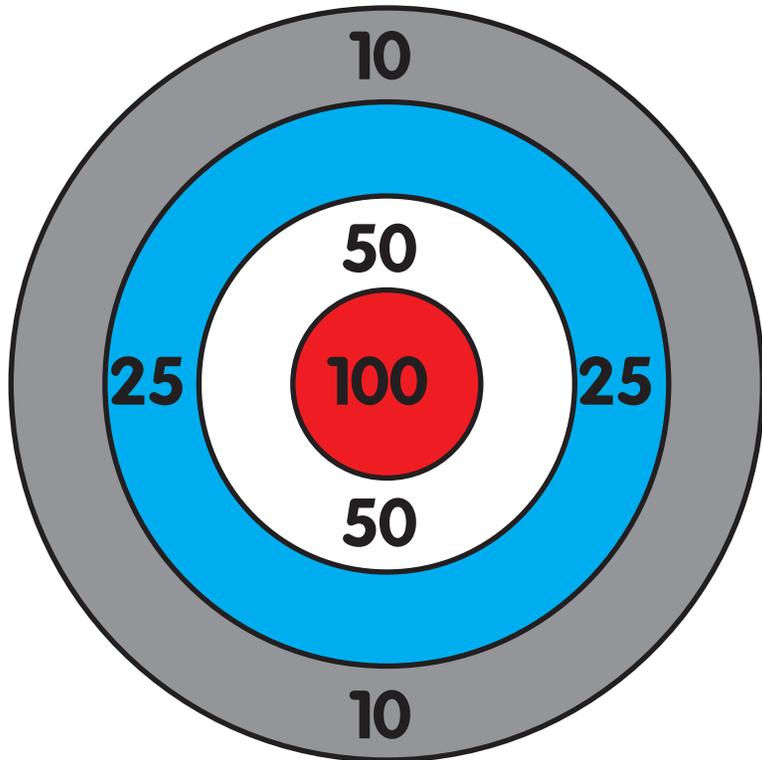
EVALUACIÓN MAESTRO O TUTOR	Excelente	Muy bien	Requiere apoyo
Cómo lo hizo:			

MATEMÁTICAS

Aprendizajes esperados:

- Identifica fracciones equivalentes, mayores o menores que la unidad.
- Lee información explícita o implícita en portadores diversos.

¿Alguna vez has jugado “Tiro al blanco”? ¿Te gustaría jugar? Si no lo has hecho, yo te explicaré como se juega. Para empezar, debemos hacer el blanco o también llamado **Diana**, está formado por varios círculos y a cada uno de ellos se le asigna un valor. Si tú deseas, puedes hacerlo usando cartulina ¡es muy fácil! Con ayuda de un compás dibuja varios círculos de diferentes tamaños como se muestra en la siguiente figura, recuerda que por su dificultad, los círculos del centro por ser más pequeños tienen mayor valor, puedes colorearlos.



Ahora que ya tienes el blanco o diana, pide a algún adulto que te apoye colocando el blanco en la pared. Con ayuda de un gis, marca una línea en el piso aproximadamente a 2 o 3 metros de distancia del blanco, ésta servirá para indicar el lugar desde donde pueden tirar. Finalmente necesitamos algún material que podamos lanzar y nos muestre la puntuación obtenida, ¿Qué te parece utilizar plastilina? ¡Muy bien! ¿Listo? Ahora ya podemos comenzar el juego ¡Invita a tus amigos!

Recuerda que el objetivo de este juego, es lograr el mayor número de puntos. Para llevar la puntuación de cada uno, puedes anotarla en el siguiente cuadro:

Nombre del jugador:	Primer tiro:	Segundo tiro:	Tercer tiro:	TOTAL:

Puedes aumentar las filas que necesites, y también puedes hacer más tiros si así lo consideran. ¡A divertirse!

¿Quién fue el ganador?

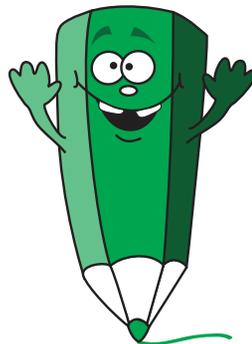
MATEMÁTICAS

A continuación te muestro los resultados que obtuvieron Luis y sus amigos al jugar tiro al blanco. ¿Podrás encontrar cuáles fueron las diferentes puntuaciones que obtuvieron?

Luis y sus 5 amigos jugaron tiro al blanco, cada uno de ellos acumuló 270 puntos, sin embargo, no todos cayeron en la misma puntuación. ¿Cuáles fueron las puntuaciones que obtuvieron? Fíjate en el ejemplo:

Jugador:	Con palabras:	Con números:
Luis	2 tiros en el de 100, 1 en el de 50 y 2 en el de 10	$(2 \times 100) + (1 \times 50) + (2 \times 10) = 200 + 50 + 20 = 270$
Amigo 1		
Amigo 2		
Amigo 3		
Amigo 4		
Amigo 5		

Una vez que hayas llenado tu tabla, pide algún adulto que verifique la información y compártela con tus amigos.

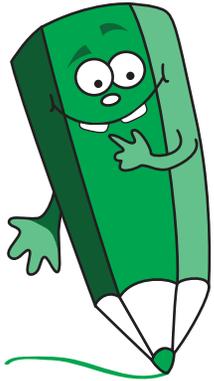


AUTOEVALUACIÓN	Me gustó muchísimo	Me gustó	Lo haré nuevamente
Cómo lo hice:			

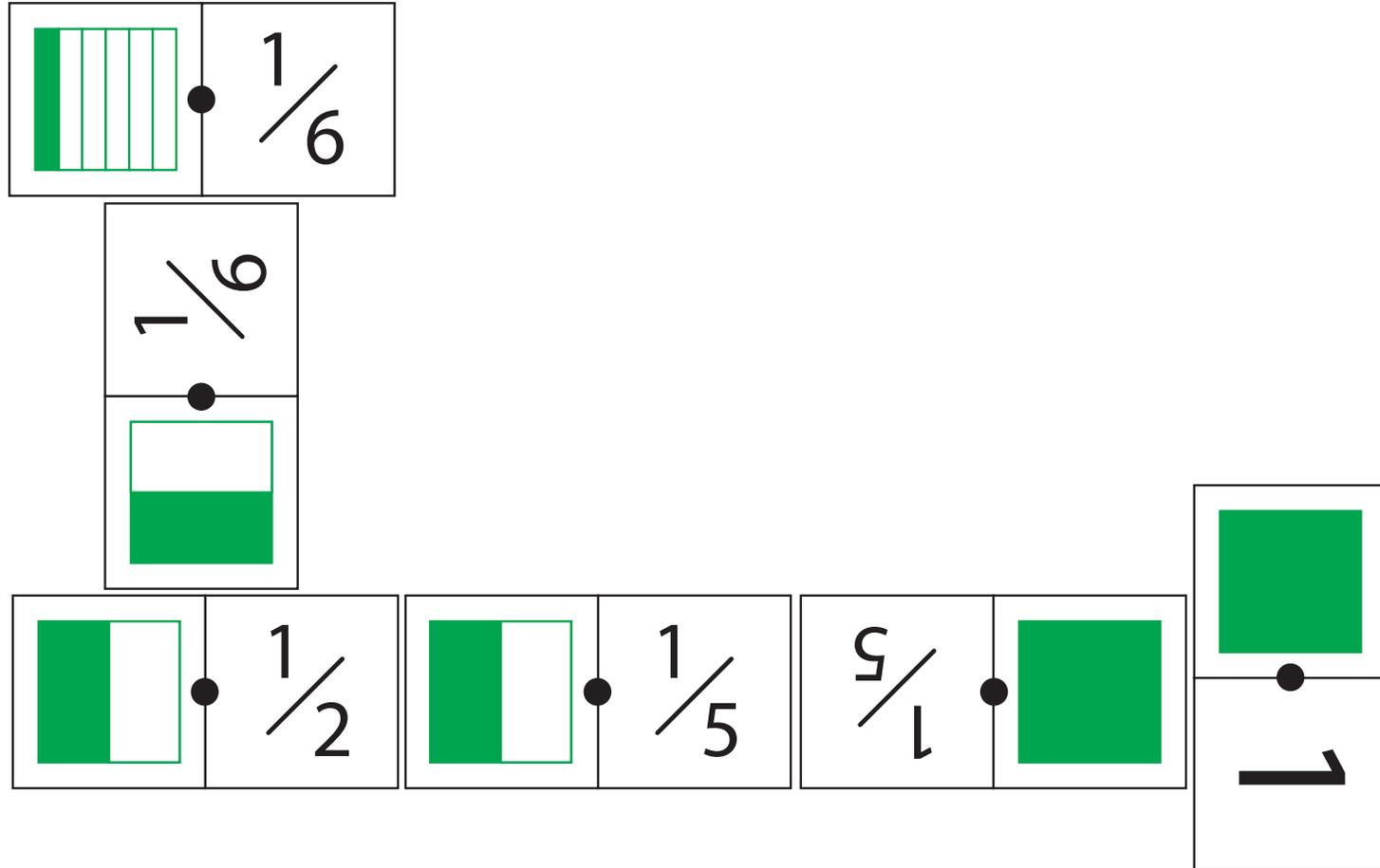
EVALUACIÓN MAESTRO O TUTOR	Excelente	Muy bien	Requiere apoyo
Lee información explícita o implícita en portadores diversos:			
Identifica el valor posicional de los números:			

MATEMÁTICAS

¿Te gusta jugar dominó?, pues bien, te presento un dominó con el que puedes repasar las fracciones.



La manera de jugar es muy sencilla, una vez que hayas recortado las fichas (**anexo 4**), debes colocarlas hacia abajo y revolverlas. Cada jugador elegirá 7 fichas, comenzará el que tenga la ficha que indica $\frac{1}{6}$. El siguiente jugador deberá hacer coincidir una ficha con alguno de los lados de la primera ficha, es decir, deberá colocar una ficha con la fracción $\frac{1}{6}$, o la imagen que lo represente, así sucesivamente se cambiará el turno de los participantes. En caso de que alguno no contara con una ficha, podrá tomar una ficha de las que quedaron sin ocupar hasta que salga la ficha que necesita. Gana quien logre colocar primero todas las fichas.



AUTOEVALUACIÓN	Me gustó muchísimo	Me gustó	Lo haré nuevamente	EVALUACIÓN MAESTRO O TUTOR	Excelente	Muy bien	Requiere apoyo
Cómo lo hice:				Identifica fracciones equivalentes, mayores o menores que la unidad:			

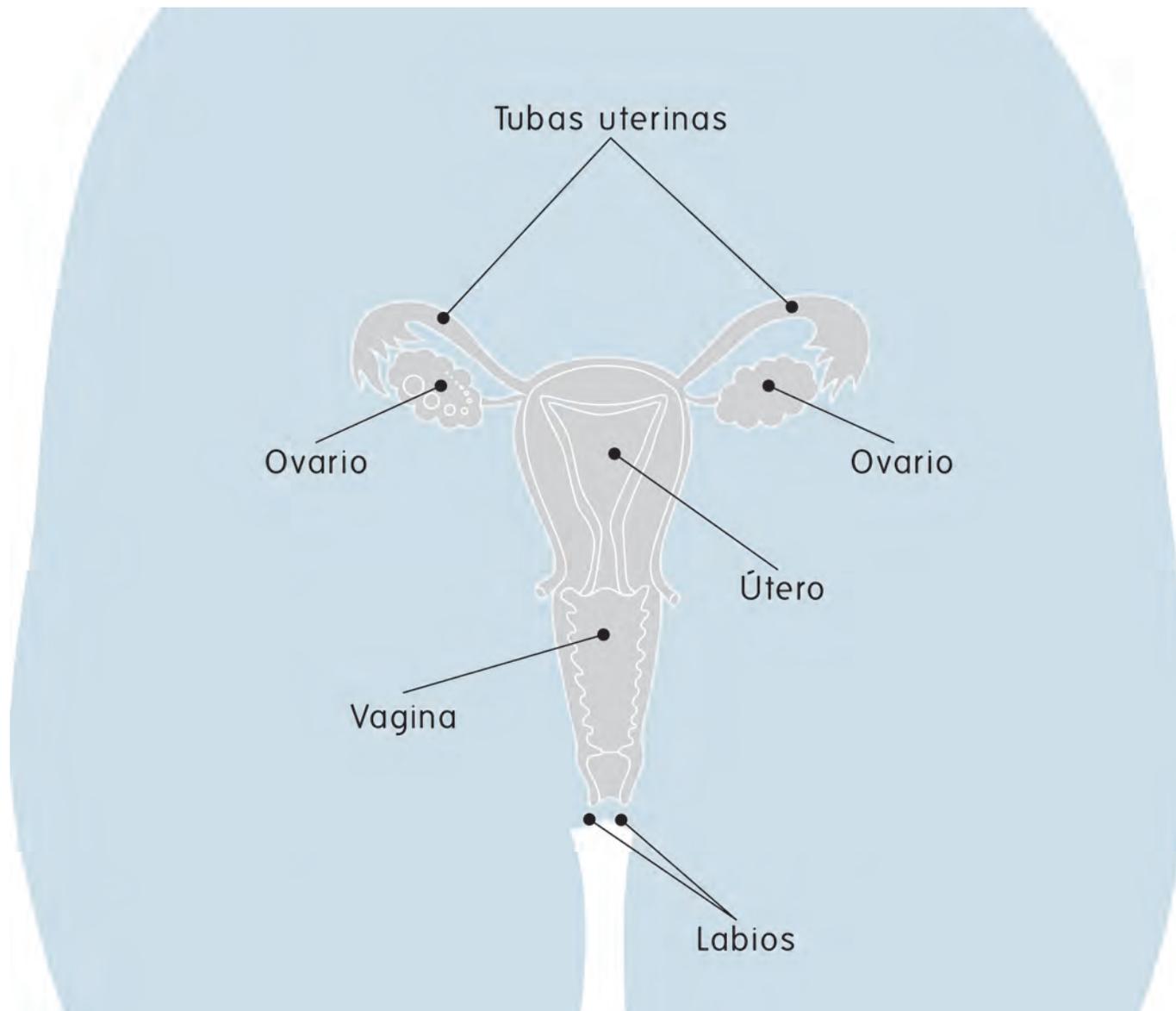
Ahora que ya has jugado al dominó, puedes hacer tu propio registro y así sabrán quién va ganando.

¿Conoces tu cuerpo? Vamos a dar un repaso a uno de los órganos más importantes de nuestro cuerpo.

Ahora veamos, ¿qué tan diferentes somos? Armaremos el siguiente esquema, tomando las partes del rompecabezas que se encuentra en el **anexo 5**:

Aprendizajes esperados:

- Describe las funciones de los aparatos sexuales de la mujer y del hombre, y practica hábitos de higiene para su cuidado.

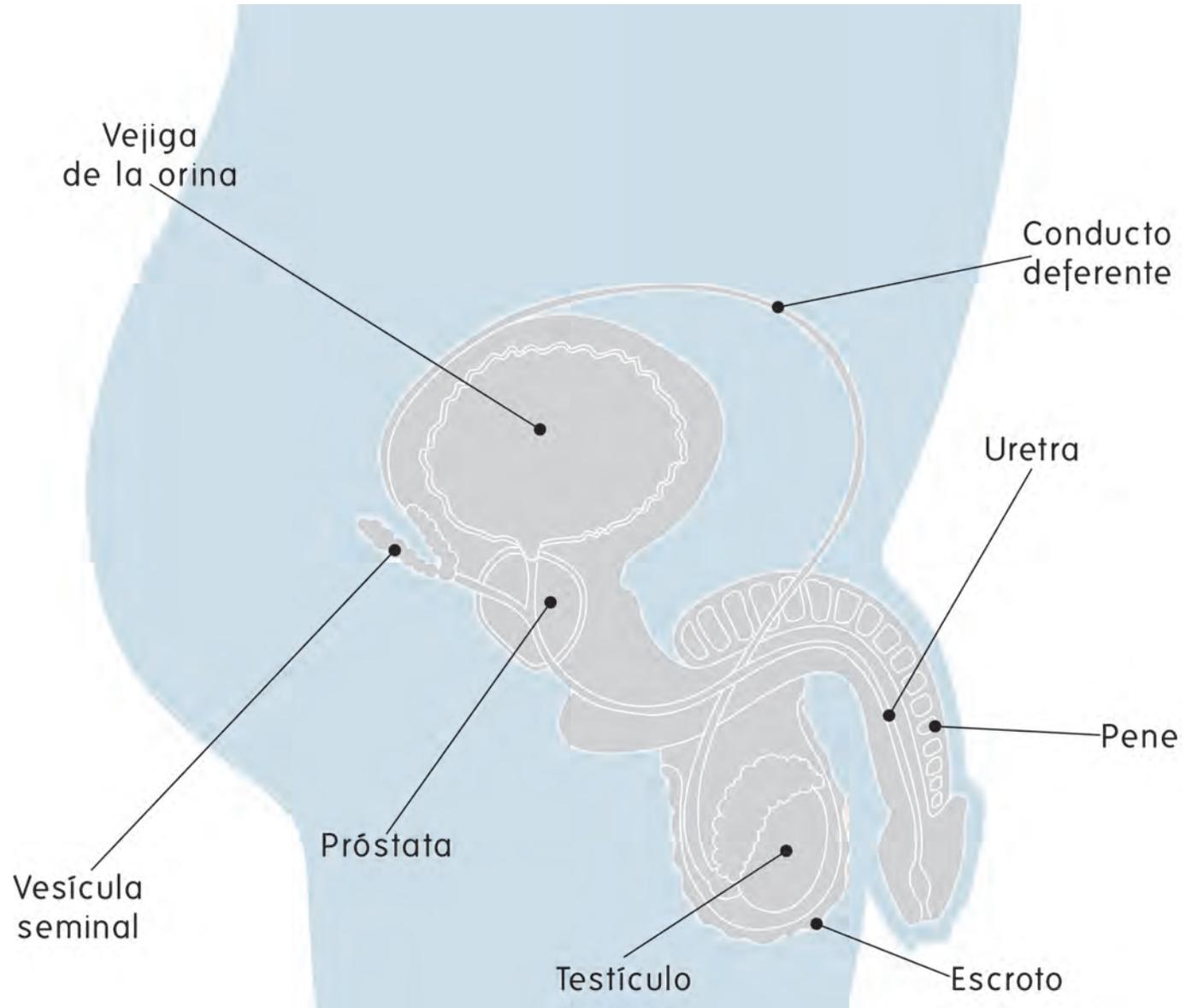


AUTOEVALUACIÓN	Me gustó muchísimo	Me gustó	Lo haré nuevamente
Cómo lo hice:			

EVALUACIÓN MAESTRO O TUTOR	Excelente	Muy bien	Requiere apoyo
Identifica los órganos sexuales femeninos:			

CIENCIAS NATURALES

Como sabes, los caracteres sexuales son el conjunto de órganos internos y externos que nos permiten saber si somos niños o niñas. Continuando con la actividad anterior, colocaremos los órganos sexuales que integran el siguiente esquema, encuéntralos en el **anexo 6**:

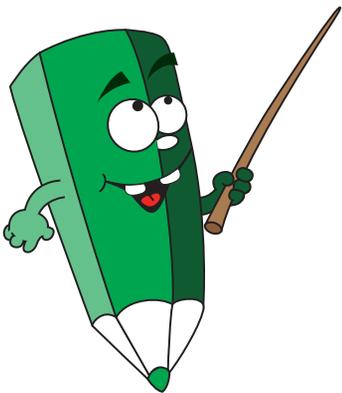
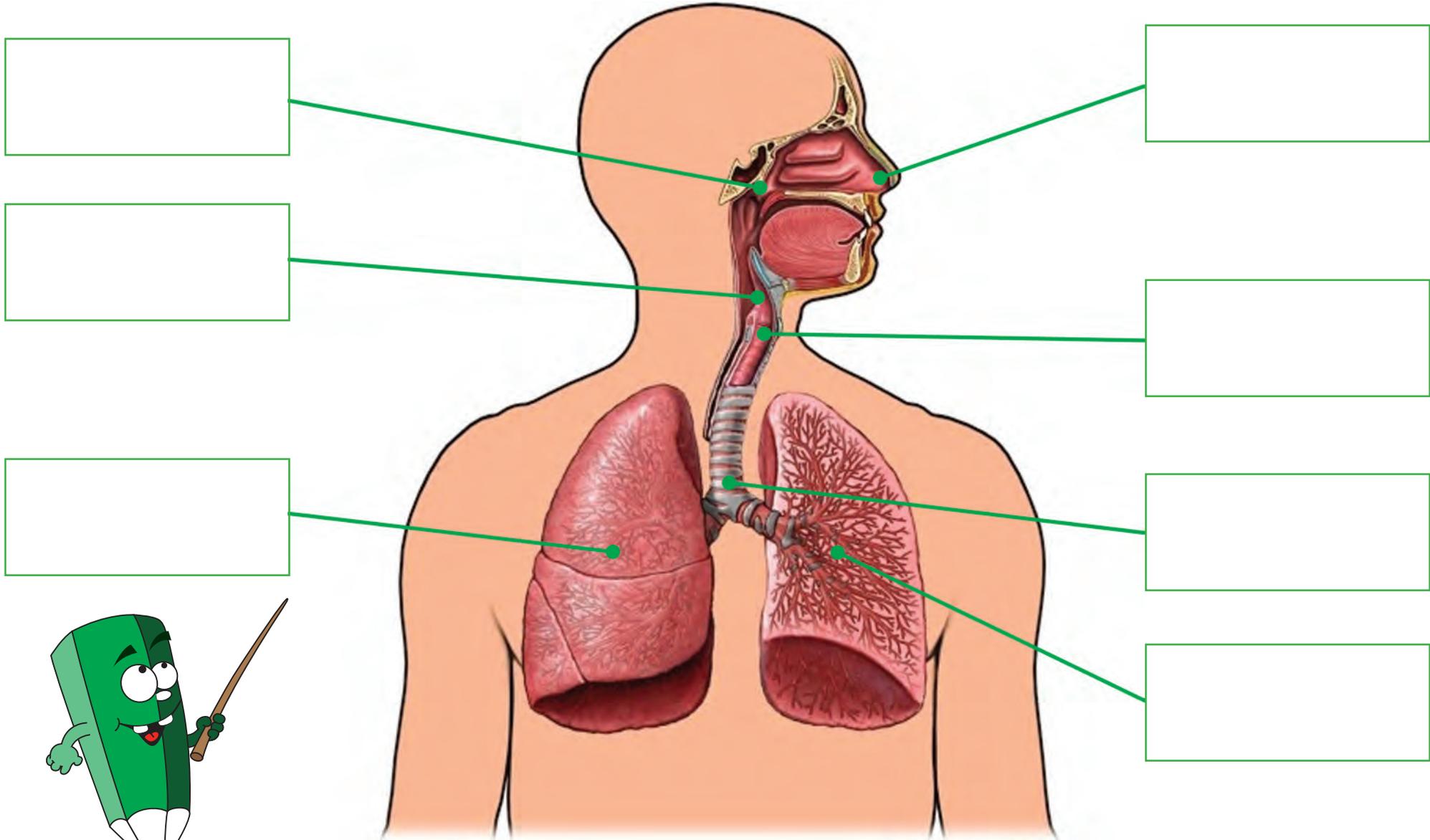


AUTOEVALUACIÓN	Me gustó muchísimo	Me gustó	Lo haré nuevamente
Cómo lo hice:			

EVALUACIÓN MAESTRO O TUTOR	Excelente	Muy bien	Requiere apoyo
Identifica los órganos sexuales masculinos:			

CIENCIAS NATURALES

¿Alguna vez has corrido mucho, mucho y comienzas a respirar muy rápido? Bien, pues ahora vamos a recordar los órganos que componen el aparato respiratorio para reconocer su funcionamiento. Sólo debes colocar el nombre de cada parte donde corresponda, recortándolo del **anexo 7**.

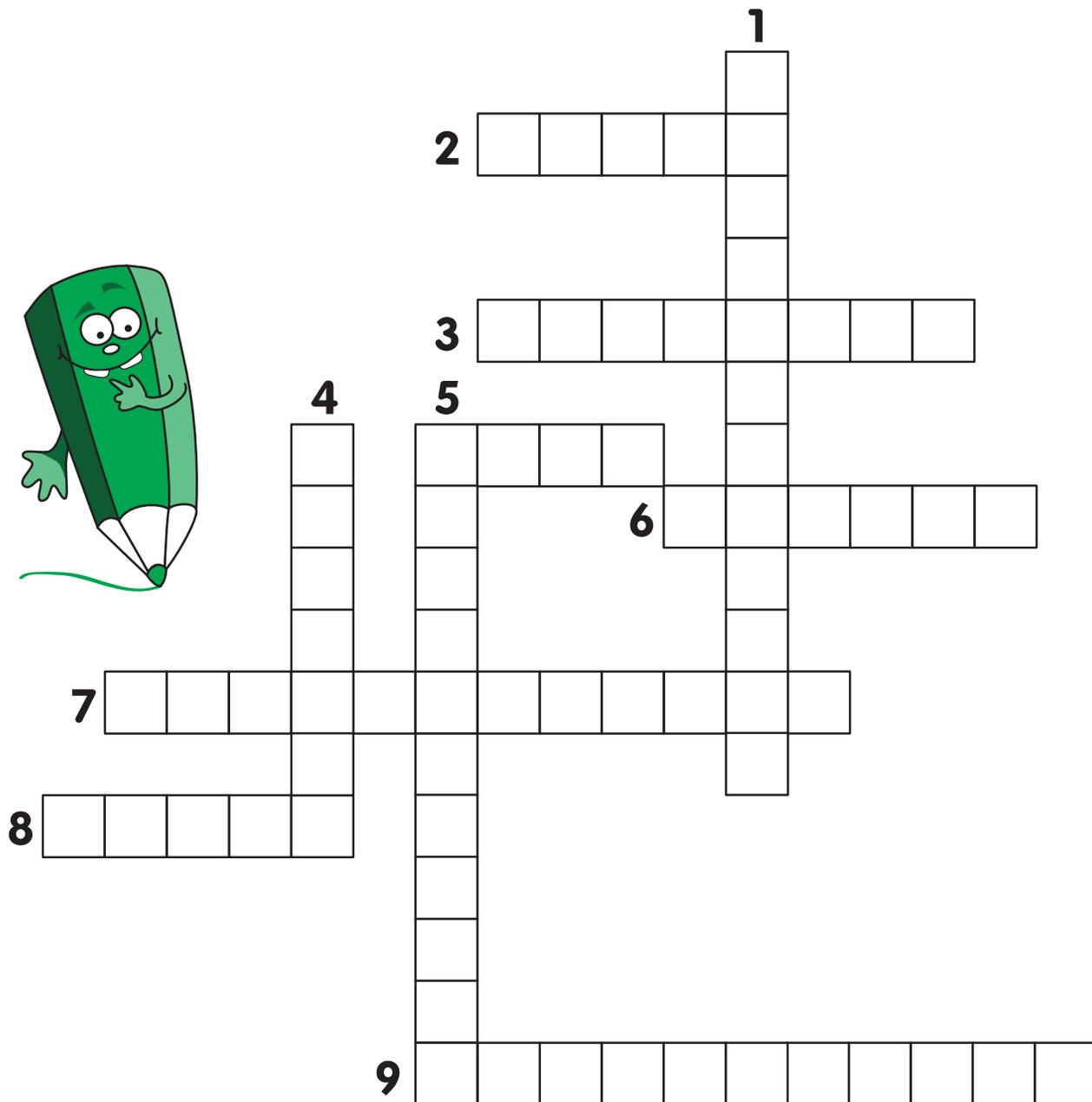
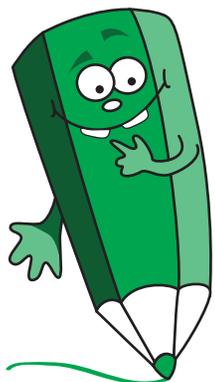


AUTOEVALUACIÓN	Me gustó muchísimo	Me gustó	Lo haré nuevamente
Cómo lo hice:			

EVALUACIÓN MAESTRO O TUTOR	Excelente	Muy bien	Requiere apoyo
Identifica los órganos del aparato respiratorio:			

HISTORIA

Para repasar lo que estudiaste en historia, vamos a resolver un crucigrama, recuerda que debes completar cada cuadro con una letra, puede ser de manera vertical u horizontal.



Panorama del periodo:

- Ubicación espacial y temporal del poblamiento de América y el surgimiento de la agricultura.
- Ubicación espacial de Aridoamérica, Mesoamérica y Oasisamérica.

Horizontales

- Comunidad humana definida por parecidos raciales, lingüísticos y culturales.
- Pintura que representa a animales y seres humanos, elaborada en superficies rocosas.
- Es el principal cultivo del México antiguo.
- Se cree que los primeros pobladores de América cruzaron por este estrecho.
- Región con clima caluroso y desértico.
- Zona en medio del desierto que está cubierta de vegetación y a veces cuenta con manantiales.
- Con esta actividad, comenzaron los primeros asentamientos humanos.

Verticales

- Región árida y semiárida que, contaba con pequeños oasis que permitieron la existencia de algunas tierras cultivables.
- Grupos humanos que no vivían en un lugar fijo.
- Región con diversidad de climas y abundancia de agua, favoreciendo la agricultura.

AUTOEVALUACIÓN

Cómo lo hice:

Me gustó muchísimo	Me gustó	Lo haré nuevamente
-----------------------	----------	-----------------------

EVALUACIÓN MAESTRO O TUTOR

Distingue las características del espacio geográfico de Aridoamérica, Mesoamérica y Oasisamérica:

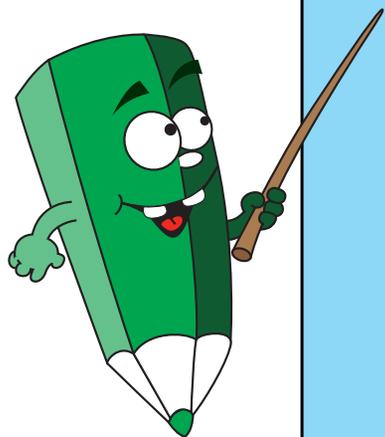
Excelente	Muy bien	Requiere apoyo
-----------	----------	----------------

GEOGRAFÍA

Aprendizajes esperados:

- Reconoce en mapas la localización, la extensión y los límites territoriales de México.
- Reconoce la organización política y las entidades federativas de México.
- Localiza capitales, ciudades y lugares representativos de México a partir de los puntos cardinales.
- Valora la diversidad de paisajes en México a partir de sus componentes naturales, sociales, culturales, económicos y políticos.

¡Qué bonito es nuestro país! Por eso, vamos a aprendernos los nombres de los estados y sus capitales, para ello, recortaremos las partes del **anexo 8** y armaremos el rompecabezas de los estados de nuestro país con sus capitales. Recuerda también colocar los nombres a los países con los que limita México ¡Manos a la obra!



AUTOEVALUACIÓN	Me gustó muchísimo	Me gustó	Lo haré nuevamente
Cómo lo hice:			

EVALUACIÓN MAESTRO O TUTOR	Excelente	Muy bien	Requiere apoyo
Localiza en mapas la extensión y los límites territoriales de México:			
Localiza la organización política y las entidades federativas de México:			

GEOGRAFÍA

¿Cuáles son los estados que más te gustan o llaman tu atención? ¿Qué te parece si investigamos sobre tres estados que te gusten o que hayas visitado? Puedes llenar con información el siguiente cuadro:

Estado:	Capital:	No. de Municipios:	Fauna:	Flora:	Actividades económicas:	Datos interesantes:

Vamos a aprendernos los nombres de los estados y sus capitales, para ello, jugaremos al memorama (**anexo 10**), en el cual debes juntar pares, una tarjeta con la imagen del estado y la otra que contiene el nombre del estado y su capital. ¡A divertirse!



AUTOEVALUACIÓN	Me gustó muchísimo	Me gustó	Lo haré nuevamente
Cómo lo hice:			

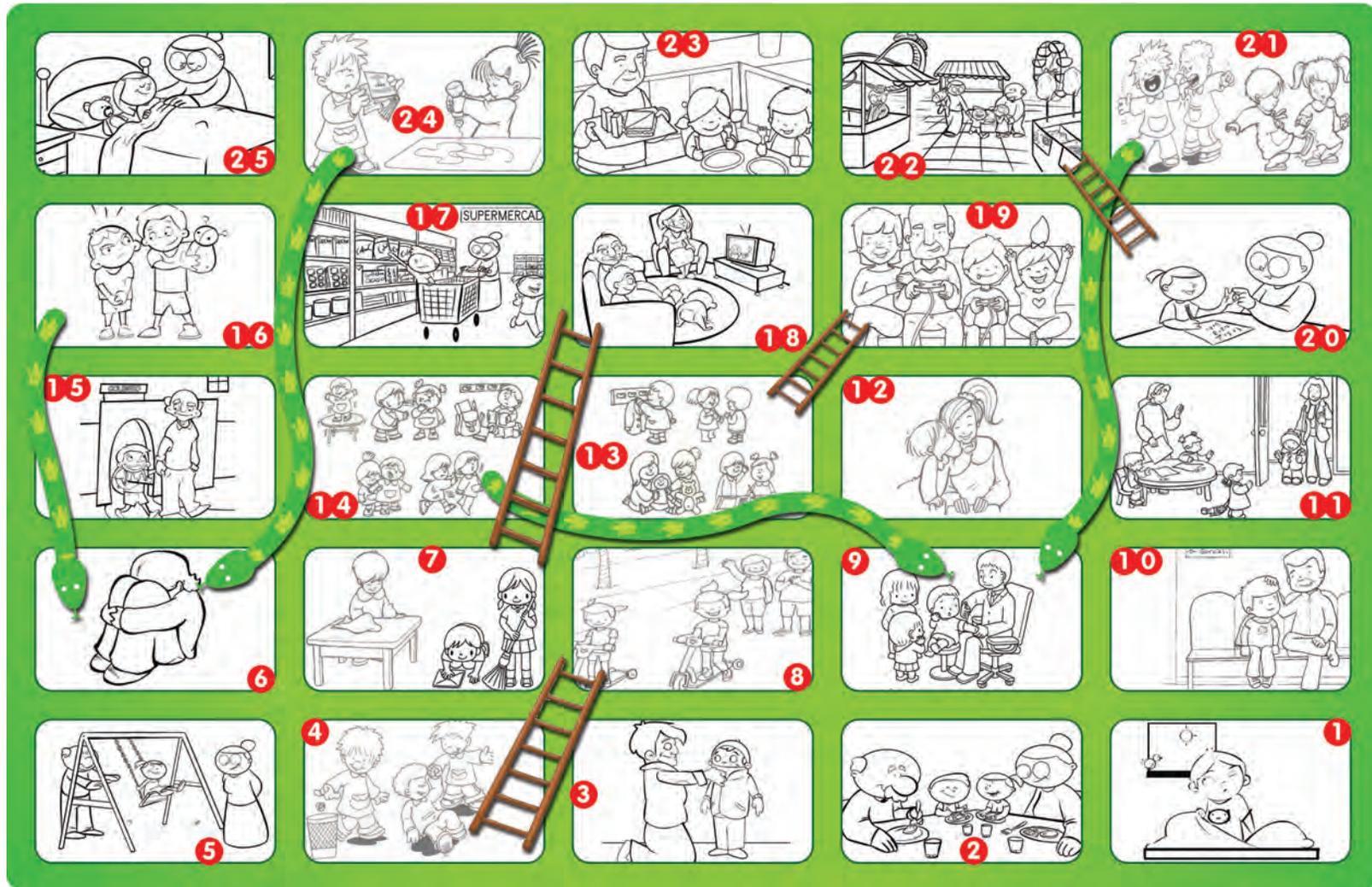
EVALUACIÓN MAESTRO O TUTOR	Excelente	Muy bien	Requiere apoyo
Localiza capitales, ciudades y lugares representativos de México a partir de los punto cardinales:			

FORMACIÓN CÍVICA Y ÉTICA

Aprendizajes esperados:

- Reconoce situaciones de riesgo y utiliza medidas para el cuidado de su salud e integridad personal.
- Reconoce su derecho a ser protegido contra cualquier forma de maltrato, abuso o explotación.

¡Peligro, tengamos cuidado! ¿Alguna vez has sufrido algún accidente por un descuido? ¿Qué ha pasado? Te invito a jugar **"Serpientes y escaleras"**, en el podrás identificar situaciones que son riesgosas, así como medidas para cuidar tu salud e integridad física. Para jugar necesitarás algún objeto que te servirá como ficha para marcar los espacios que avanzas; cada jugador, deberá tener una ficha. El objetivo del juego es llegar primero a la casilla número 25. El primer jugador, deberá lanzar el dado y avanzar el número de casillas que le indica el dado. Si cae en un lugar donde la imagen se exponga a un riesgo, deberá descender por la serpiente a la casilla que le indica, en el caso contrario, si utiliza medidas para el cuidado de la salud, podrá ascender a la casilla que le indica la escalera.



AUTOEVALUACIÓN	Me gustó muchísimo	Me gustó	Lo haré nuevamente
Cómo lo hice:			

EVALUACIÓN MAESTRO O TUTOR	Excelente	Muy bien	Requiere apoyo
Reconoce situaciones de riesgo y utiliza medidas para el cuidado de su salud e integridad personal:			

¿Qué imagen reconoces? _____

Ahora te invito a colorear.

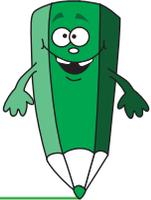
Aprendizajes esperados:

- Distingue diferentes formas, soportes y materiales en producciones bidimensionales.



¿Sabes qué?

Un **mandala** es un diagrama o una representación simbólica y tiene infinidad de formas.



Las imágenes bidimensionales, como su nombre lo indica, tienen dos dimensiones: largo y ancho.

La imagen anterior es una imagen bidimensional, ahora, crea tu propia imagen bidimensional y coloréala.

AUTOEVALUACIÓN	Me gustó muchísimo	Me gustó	Lo haré nuevamente
Cómo lo hice:			

EVALUACIÓN MAESTRO O TUTOR	Excelente	Muy bien	Requiere apoyo
Identifica las características de las imágenes bidimensionales:			

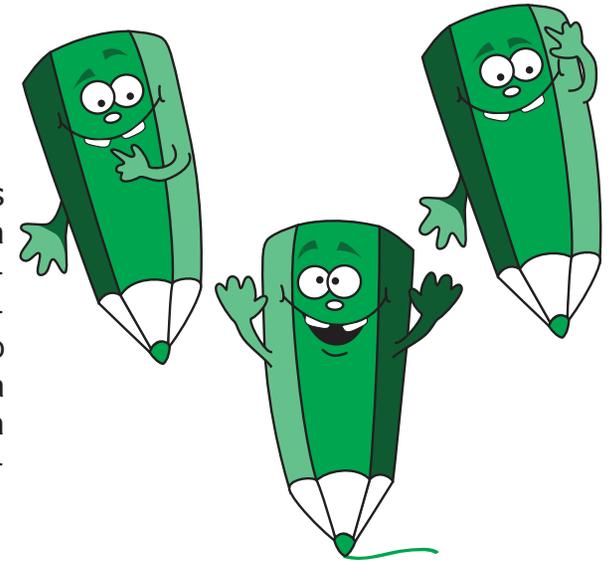
Aprendizajes esperados:

- Interpreta una idea sencilla por medio de una secuencia de movimiento.
- Crea pequeñas unidades melódicas diferenciando sonidos graves, agudos y de la misma altura.

Juego: ¡Dígalolo con mímica!

¿Quieres divertirte un rato? Pues vamos a jugar con un compañero. Recorta las tarjetas del **anexo 9** y colócalas hacia abajo. Puedes hacer algunas tuyas. Toma una tarjeta tratando de que tu compañero no vea lo que contiene. Sin hablar, representa lo que indica la tarjeta, tu compañero tendrá 3 oportunidades para adivinar, si lo hace, será su turno para tomar una tarjeta y representar lo que dice, de lo contrario, se le dará la respuesta y el mismo jugador tomará una nueva carta para representarla. El jugador que acierte a más representaciones, será el ganador. Una vez terminado el juego, elegirán una tarjeta para dibujar la secuencia de movimientos que permiten realizar esa acción.

Tip: Se pueden incluir más representaciones que impliquen secuencias de movimientos.



Componiendo canciones.

Recuerda una melodía que sea de tu agrado. Representa con líneas, punto, curvas, una melodía o una canción que sea de tu grado, puedes asignar a cada representación un tipo de sonido diferente: grave o agudo. Tienes que desarrollar una súper idea, compártela con algún compañero.

AUTOEVALUACIÓN	Me gustó muchísimo	Me gustó	Lo haré nuevamente
Cómo lo hice en el juego de mímica:			
Cómo lo hice componiendo canciones:			

EVALUACIÓN MAESTRO O TUTOR	Excelente	Muy bien	Requiere apoyo
Identifica argumentos o ideas que pueden expresarse sin palabras:			
Aplica su potencial de la expresión corporal para comunicar ideas sin palabras:			
Crea pequeñas unidades melódicas diferenciando sonidos graves, agudos y de la misma altura:			

EDUCACIÓN FÍSICA

Te invito, para que con tus amigos, puedas realizar los siguientes juegos:



Juego: "Stop"

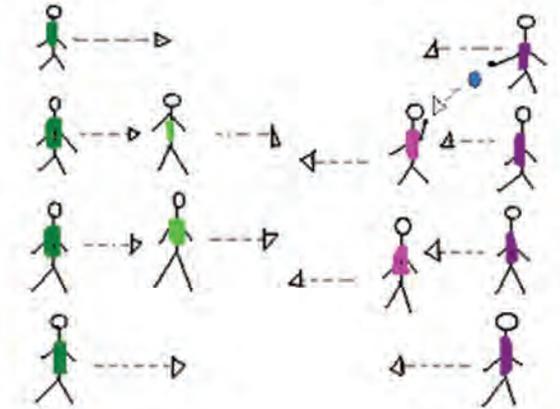
Este juego es muy divertido. Pueden jugar a partir de 3 niños(as). Con un gis, dibuja en el piso un círculo pequeño y dentro de él escribe la palabra "stop", dibuja un círculo más grande que rodee al círculo pequeño y divídelo según el número de jugadores. Cada uno de los jugadores debe escribir dentro de su casilla el nombre de algún país que le guste.

Para comenzar un jugar, una vez que todos los jugadores se colocan en el lugar que les corresponde, se elige a un participante y éste debe poner uno de sus pies sobre el círculo que dice "Stop" y decir con voz fuerte: "Declaro la paz en favor de mi mejor enemigo que es (dice el nombre de algún país)" y todos salen corriendo en diferente dirección; el que fue escogido, éste debe saltar sobre el círculo del centro al tiempo que dice "¡Stop!". Todos los jugadores se deben detener al escuchar esta palabra. El jugador que está sobre el círculo "Stop" elige a algún participante para tratar de adivinar el número de pasos que los separa, dice el número de pasos y se acerca a su compañero tratando de verificar si su cálculo fue correcto. Si acierta la distancia, le dará al compañero "un hijo", éste deberá ser marcado dibujando una rayita dentro del lugar del jugador al que le acertaron la distancia, sino acierta, ésta rayita será colocada en el lugar del participante que calculó los pasos. *Tips: Es más divertido cuando hay muchas personas jugando, ya que hay más opciones de escoger. Es más fácil adivinar la distancia del compañero que está más cerca. Antes de dar los pasos para medir la distancia, se puede aclarar si los pasos serán, largos, medianos o cortos. Se van eliminando los jugadores que completen tres hijos.*

Juego: "Bandera"

Para poder realizar este juego, es necesario que se reúnan un mínimo de 5 niños (as). Para comenzar los jugadores deben colocarse en un lado, y un jugador debe colocarse en el centro, éste será encargado de tocar a los que pase al otro lado.

A la voz de "¡Ya!", el grupo de jugadores debe desplazarse al otro lado del espacio, sin que el del medio les toque. Los que sean tocados deben unirse al jugador del centro, así sucesivamente hasta que sean tocados todos. *Tips: Se puede utilizar distinto material para que los que quedan en el centro, toquen a los jugadores, por ejemplo con una pelota o con determinada parte del cuerpo; pueden colocarse en algún espacio que esté delimitado por dos paredes o bien marcar en el piso cuáles serán los lugares a los que deben llegar para que ya no sean tocados.*



Aprendizajes esperados:

- Identifica el salto y los desplazamientos como elementos implícitos en la mayoría de los juegos y deportes que practica en su contexto escolar y social.
- Adapta sus habilidades a las circunstancias para incrementar sus posibilidades motrices.
- Actúa de manera propositiva durante las actividades y en su vida diaria para fortalecer su bagaje motriz.

AUTOEVALUACIÓN	Me gustó muchísimo	Me gustó	Lo haré nuevamente
Cómo lo hice:			

EVALUACIÓN MAESTRO O TUTOR	Excelente	Muy bien	Requiere apoyo
Identifica el salto y los desplazamientos como elementos implícitos en la mayoría de los juegos y deportes que practica en su contexto escolar y social.			

MATERIAL RECORTABLE

ANEXO 1

Planear la exposición	Buscar información en distintas fuentes	Seleccionar el tema
Responder a las preguntas	Elaborar Paráfrasis o resumen	Elaborar preguntas

Un tubo tiró un tubo y otro tubo lo detuvo. Hay tubos que tienen tubos pero este tubo no tuvo tubo.	Tengo un tío cajonero que hace cajas y calajias y cajitas y cajones. Y al tirar de los cordones salen cajas y calajias y cajitas y cajones
Se cierran todas las noches y se abren al despertar sin resortes y sin broches los dos marchan a la par	Un minuto tiene una, un momento tiene dos, pero un segundo, ninguna.
los olos	La letra m

ANEXO 2

Un zapatero zambo zapateaba zapateados de zapata, zapateados de zapata zapateaba un zapatero zambo.	El diccionario	Tengo una gallina pinta pipiripinta gorda pipirigorda pipiripintiva y sorda que tiene tres polillos pintos pipiripintos gordos pipirigordos pipiripintivos y sordos. Si la gallina no hubiera sido pinta pipiripinta gorda pipirigorda pipiripintiva y sorda los polillos no hubieran sido pintos pipiripintos gordos pipirigordos pipiripintivos y sordos.	Cuando cuentas cuentos nunca cuentas cuantos cuantos cuentas, porque cuando cuentas cuentas nunca cuentas cuantos cuentas cuentas.	Aunque soy un todo entero, me fragmentan por placer; y el que me vuelva a formar, muy listo ha de ser.	rompecabecab El
Más delgada que una hoja, pasa por el río y no se moja. No es como el Sol y la Luna ni cosa alguna.	Cu-cú, cantaba la rana, cu-cú, debajo del agua, cu-cú, pasó un caballero, cu-cú, con capa y sombrero, cu-cú, pasó una señora, cu-cú, con traje de cola, cu-cú, pasó una criada, cu-cú, llevando ensalada.	iba tocando mi flauta a lo largo de la orilla; y la orilla era un reguero de amarillas margaritas.	En la vida hay seis pilares, que tú los debes seguir, siembra siempre el respeto y en tu vida sé feliz	A las tres de la mañana empecé a escuchar un grillo andaba muy ocupado afilando su cuchillo.	la sombra
Cuando el venadito baja a beber del manantial, siempre ve otro venadito que dentro del agua está.					

ANEXO 3

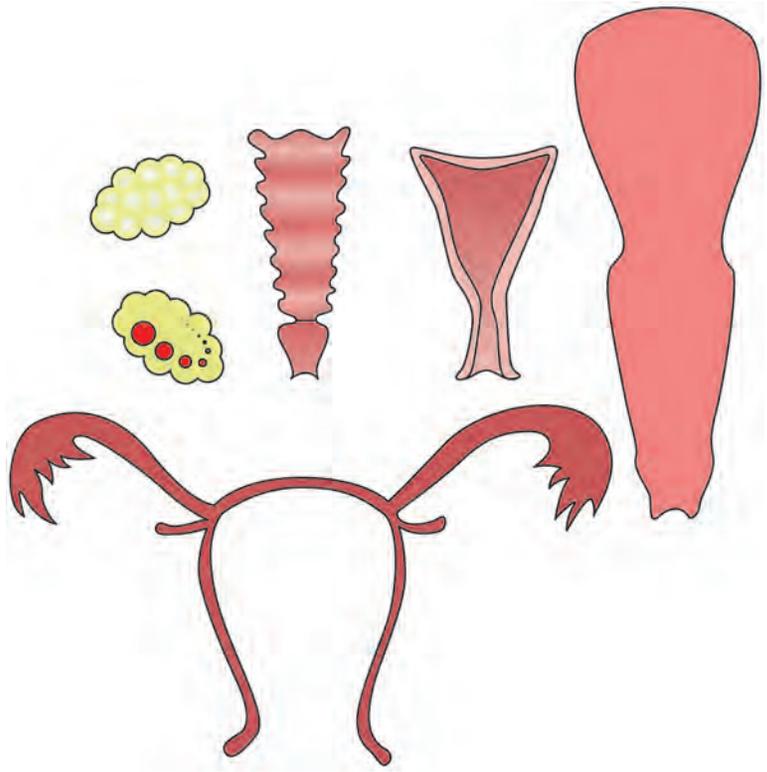


MATERIAL RECORTABLE

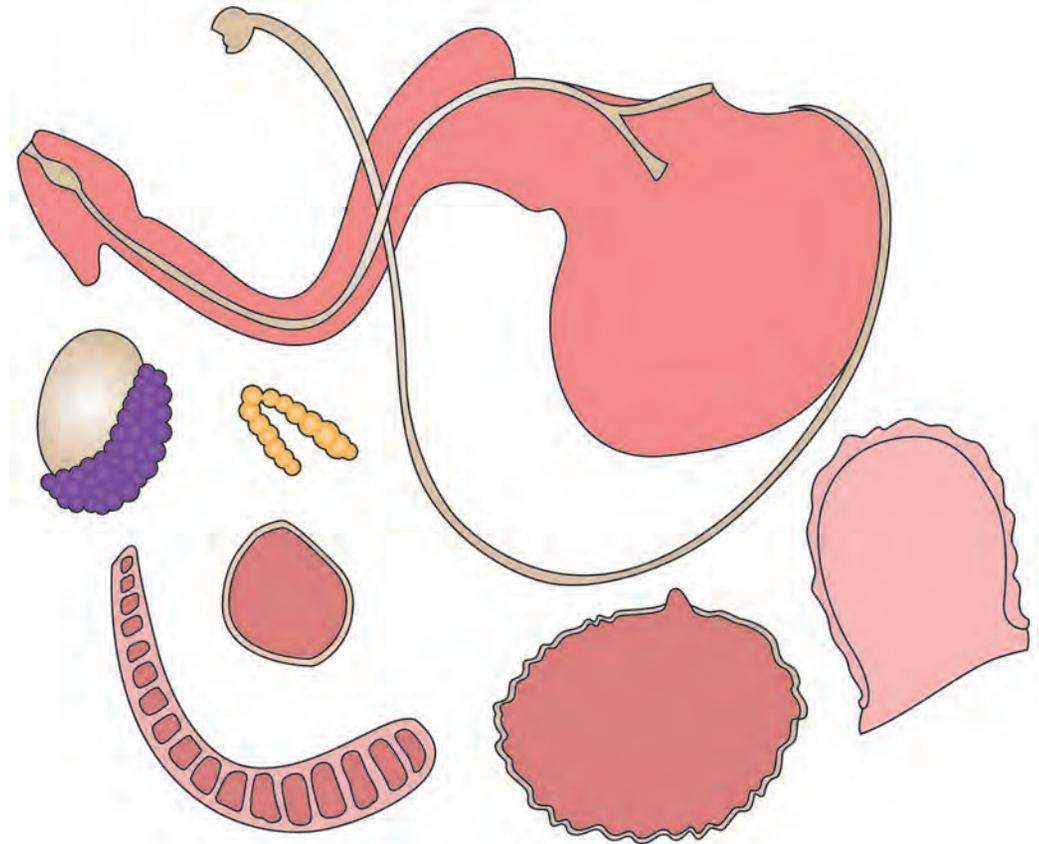
ANEXO 4

MATERIAL RECORTABLE

ANEXO 5



ANEXO 6



ANEXO 7

Nariz	Pulmones	Faringe	Alveolos
Laringe	Bronquios	Tràquea	

MATERIAL RECORTABLE

ANEXO 10

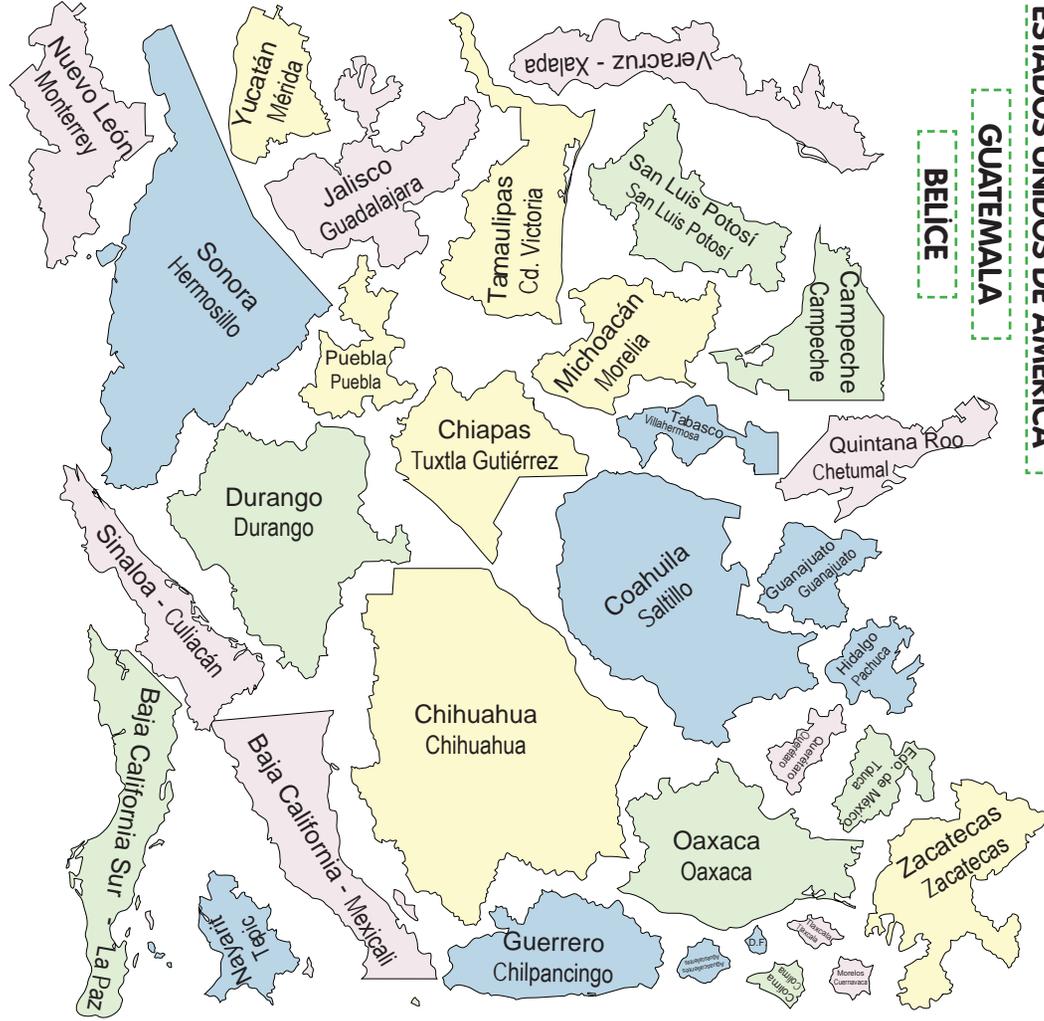
Hay un incendio y avisamos a los vecinos.

Un robot, toma café.

Estar encerrado en una caja.

Un niño encesta una pelota.

ANEXO 8



ESTADOS UNIDOS DE AMÉRICA

GUATEMALA

BELICE

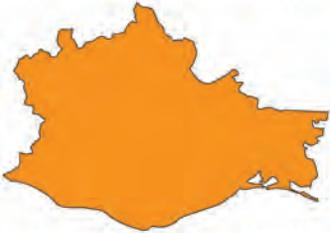
<p>Estado: Michoacán</p> <p>Capital: Morelia</p>
<p>Estado: Zacatecas</p> <p>Capital: Zacatecas</p>

Voy caminando y encuentro un globo tirado en el suelo, lo levanto y empiezo a inflarlo, se va haciendo grande y más grande hasta que se nos escapa y se desinfla, lo levanto otra vez y vuelvo a inflarlo, se hace grande cada vez más y cuando está lo suficientemente grande lo ato.

Suena el despertador, me incorporo, me levanto, voy al baño, me lavo la cara, los dientes, me peino, y cuando voy a salir de casa me encuentro un compañero.

Llego a casa, me asomo por la ventana, toco tres veces (nadie abre), busco la llave, la introduzco en la perilla, giro la perilla y al mismo tiempo me abren la puerta.

ANEXO 9

<p>Estado: Aguascalientes</p> <p>Capital: Aguascalientes</p>	<p>Estado: Morelos</p> <p>Capital: Cuernavaca</p>	<p>Estado: Baja California</p> <p>Capital: Mexicali</p>	<p>Estado: Nayarit</p> <p>Capital: Tepic</p>	<p>Estado: Baja California Sur</p> <p>Capital: La Paz</p>
				
<p>Estado: Puebla</p> <p>Capital: Puebla</p>	<p>Estado: Coahuila</p> <p>Capital: Saltillo</p>	<p>Estado: Oaxaca</p> <p>Capital: Oaxaca</p>	<p>Estado: Campeche</p> <p>Capital: Campeche</p>	<p>Estado: Nuevo León</p> <p>Capital: Monterrey</p>
				
<p>Estado: Colima</p> <p>Capital: Colima</p>	<p>Estado: Querétaro</p> <p>Capital: Querétaro</p>	<p>Estado: Chiapas</p> <p>Capital: Tuxtla Gutiérrez</p>	<p>Estado: Quintana Roo</p> <p>Capital: Chetumal</p>	<p>Estado: Chihuahua</p> <p>Capital: Chihuahua</p>
				

<p>Estado: San Luis Potosí</p> <p>Capital: San Luis Potosí</p>	<p>Estado: Distrito Federal</p> <p>Capital: Ciudad de México</p>	<p>Estado: Sinaloa</p> <p>Capital: Culiacán</p>	<p>Estado: Durango</p> <p>Capital: Durango</p>	<p>Estado: Sonora</p> <p>Capital: Hermosillo</p>
				
<p>Estado: Guanajuato</p> <p>Capital: Guanajuato</p>	<p>Estado: Tabasco</p> <p>Capital: Villahermosa</p>	<p>Estado: Guerrero</p> <p>Capital: Chilpancingo</p>	<p>Estado: Tamaulipas</p> <p>Capital: Ciudad Victoria</p>	<p>Estado: Hidalgo</p> <p>Capital: Pachuca</p>
				
<p>Estado: Tlaxcala</p> <p>Capital: Tlaxcala</p>	<p>Estado: Jalisco</p> <p>Capital: Guadalajara</p>	<p>Estado: Veracruz</p> <p>Capital: Xalapa</p>	<p>Estado: Estado de México</p> <p>Capital: Toluca</p>	<p>Estado: Yucatán</p> <p>Capital: Mérida</p>
				

