

PROYECTO COMUNITARIO

De lo Humano y lo Comunitario - Temática. "Es hora de Jugar"			
Proyecto	El movimiento a través del juego	Vinculación de contenidos a los Libros de Texto	Primaria 2° Grado
Introducción al Proyecto	El proyecto integrador del mes de abril para segundo grado tienen como eje la asignatura de Educación Física, la coordinación y combinación de patrones básicos de movimiento, así como la exploración del control postural se vincularán con distintos juegos diseñados por las niñas y niños. También se analizarán distintos juegos desde las implicaciones del movimiento del cuerpo para ayudar a generar conciencia de sí mismo y su ubicación en el espacio. El movimiento será el principal componente del proyecto.	Periodo estimado para su abordaje (Temporalidad)	Se Sugiere una duración aproximada de <u>1 semana</u>
Problemática relacionada	Las alumnas y alumnos presentan deficiencias en activar sus ideas para entender la relación entre las actividades recreativas y los lugares donde se realizan, analizar las características de las que se llevan a cabo en familia y sus cambios a través del tiempo; además interactuar con sólidos, líquidos y gases para considerar estas propiedades como un elemento que pueda ser incluido en el diseño de su juego, de esta forma se vinculan los contenidos de Conocimiento del Medio.		
Contenidos (del programa sintético y temas comunitarios)	Proceso de Desarrollo de Aprendizaje (PDA)	Ejes Articuladores ¿Qué ejes articuladores se favorecen?	
		• Inclusión • Igualdad de Género • Vida Saludable	
Orientaciones Didácticas para el PDA (diseño de actividades)			

	Etapas 1. ¿Qué haremos?
	Será a través del juego que las alumnas y los alumnos vivirán el proyecto, esto permitirá que tengan oportunidades para ampliar su conocimiento en lo que respecta a los mismos y se inspiren para generar el propio. Las actividades lúdicas también se relacionan con elementos como los sonidos, ritmos y canciones, las niñas y niños los asociarán con estados de ánimo y al realizar movimientos podrán expresarse. Seguir ritmos e inventar sus propias canciones será el enlace con los contenidos de Artes.
	Etapas 2. ¡Ése es el problema!
	Describe cambios y permanencias en los juegos, las actividades recreativas y los sitios donde se realizan. Activen sus ideas en torno a la relación entre actividades recreativas y los lugares donde se realizan. Pongan en juego lo aprendido para analizar y representar las características de una actividad recreativa familiar e identifiquen sus cambios en el tiempo. Evalúen su capacidad para explicar cambios en las actividades recreativas y los lugares donde se realizan. 6 Distingue sólidos, líquidos y gases en el entorno. Identifiquen sólidos, líquidos y gases en una situación cotidiana, y esbocen las características de objetos y materiales.
	Etapas 3. ¡Una propuesta de solución!
	Realiza movimientos corporales rítmicos a diferentes velocidades, para realizar secuencias. Explora los diferentes elementos del espacio personal y social, para identificar sus posibilidades expresivas. Asocia sonidos, canciones y movimientos a estados de ánimo. Escucha y experimenta sonidos con diferentes timbres, duraciones y ritmos, e identifica la fuente que los emite. Elabora alternativas de solución ante retos y problemas que se presentan en actividades y juegos, para cumplir con la meta que se plantea. Distingue distintas actitudes asertivas que se manifiestan en las actividades y juegos para promover ambientes de colaboración y respeto.
	Etapas 4. Paso a Paso
	Dibujar un juego tradicional. 1. Platiquemos acerca de lo que nos gusta jugar. 2. Veamos la infografía ¿A qué jugaban nuestros abuelos? 3. Dialoguemos acerca de los juegos que vemos en la infografía y de lo que sabemos de ellos. 4. Elijamos el juego que nos causa curiosidad y nos gustaría probar jugando alguna vez.

5. Dibujemos en la Bitácora del Proyecto el juego elegido y escribamos su nombre. Mover su cuerpo siguiendo instrucciones.
1. Preparemos nuestro espacio para realizar una serie de movimientos divertidos.
2. Leamos el decálogo de los 10 movimientos más desafiantes leyendo uno por uno.
3. Realicemos cada movimiento con cuidado. Si no podemos hacer alguno, esperaremos la siguiente instrucción.
4. Terminemos de realizar todos los movimientos que leímos y contemos cuántos pudimos hacer.
5. Compartamos de forma verbal cuántos logramos hacer y por qué pudimos o no pudimos hacerlos.
6. Mencionemos todas las partes del cuerpo que tuvimos que mover para completar los 10 movimientos más desafiantes.

Observar el video de introducción al proyecto.

1. Veamos con atención el video.
2. Platiquemos sobre lo que nos invitan a hacer.
3. Reflexionemos sobre nuestras ideas para poder responder la pregunta generadora del proyecto.

Leer y dialogar acerca del título, pregunta generadora, productos parciales, productos finales y evento de cierre del proyecto.

1. Revisemos juntos el título del proyecto, la pregunta generadora, los productos parciales, productos finales y el evento de cierre.
2. Platiquemos sobre el significado del título.
3. Ahondemos en el significado y las implicaciones de la pregunta generadora.
4. Compartamos nuestras dudas.

Etapas 5. Distintas Fuentes de Información

Dialogar sobre sus expectativas, ideas y propuestas iniciales para el proyecto.

1. Recordemos los juegos que más nos gusta jugar en nuestra comunidad.
2. Describamos algunos juegos destacando sus reglas y pasos a seguir.
3. Imaginemos ideas divertidas diferentes que podamos usar para inventar un juego nuevo.
4. Escribamos una lista de ideas para tomar en cuenta al inventar juegos nuevos que nos hagan sudar.
5. Dialoguemos acerca de todo lo que podríamos divertirnos y ejercitarnos al jugar con nuestros juegos nuevos inventados.
6. Mencionemos ideas para lograr responder la pregunta generadora del proyecto.

Etapas 6. Unimos las Piezas

Evaluar los saberes previos y conocimientos a descubrir de forma oral.

1. Compartamos lo que ya sabemos de juegos tradicionales.

2. Compartamos lo que necesitamos aprender de juegos tradicionales.
3. Recordemos ideas y conocimientos respecto a retos y ejercicios físicos.
4. Dialoguemos sobre lo que necesitamos saber para inventar un nuevo juego que nos invite a ejercitarnos.
5. Recordemos ideas y conocimientos respecto a redactar instrucciones.
6. Dialoguemos sobre lo que nos ayudaría a hacer las instrucciones para un juego nuevo.
7. Compartamos lo que sabemos de colaboración y respeto al momento de jugar.
8. Registremos en la Bitácora del Proyecto nuestros conocimientos previos y lo que necesitamos aprender.

Etapas 7. ¡Ya lo Tenemos!

Planear el proyecto.

1. Valoremos la importancia de planear.
2. Completemos el formato de planeación del proyecto.
3. Revisemos los formatos completos para asegurarnos que lograremos terminar el proyecto a tiempo.

Realizar una lluvia de ideas para dar respuesta a la pregunta generadora.

1. Valoremos la importancia de nuestras ideas, todas son válidas y necesarias.
2. Recordemos la pregunta generadora. ¿Cómo inventamos juegos originales para que otros miembros de la comunidad se diviertan ejercitándose?
3. Pensemos en ideas para dar respuesta a la pregunta.
4. Participemos en orden aportando nuestras ideas originales.
5. Registremos las ideas principales en nuestra Bitácora del Proyecto.

Elaborar las instrucciones de un juego tradicional mexicano.

1. Revisemos la infografía Juegos y juguetes tradicionales mexicanos.
2. Recordemos los juegos tradicionales que hemos aprendido hasta ahora.
3. Elijamos un juego tradicional para elaborar nuestro instructivo.
4. Leamos la rúbrica Instrucciones de un juego tradicional mexicano.
5. Escribamos el título del juego tradicional que elegimos en nuestra Bitácora del Proyecto.
6. Escribamos e ilustremos en nuestra Bitácora del Proyecto cada uno de los pasos para explicar las instrucciones del juego tradicional mexicano que elegimos.
7. Terminemos escribiendo los recursos que se necesitan para jugar el juego tradicional mexicano que elegimos.
8. Compartamos las instrucciones de un juego tradicional mexicano con otros miembros de la comunidad.
9. Revisemos nuestra planeación para ver cómo vamos avanzando en nuestro proyecto.

Clasificar materiales según sean sólidos, líquidos o gases.

1. Veamos el video ¿Sabías que se puede jugar con líquidos, sólidos y gases?
2. Platiquemos acerca de nuestros aprendizajes en relación a los líquidos, sólidos y gases.
3. Observemos la imagen Líquidos en recipientes.
4. Observemos ahora la imagen Gases en recipientes.
5. Discutamos de forma verbal las semejanzas y diferencias de los líquidos, sólidos y gases.
6. Clasifiquemos en nuestra Bitácora del Proyecto los materiales según sean líquidos, sólidos y gases.
7. Pensemos si en el juego que vamos a inventar nos puede servir utilizar algún líquido, sólido o gas.
8. Registremos en la Bitácora del Proyecto nuestras ideas.

Completar una tabla de registro de puntaje calculando los totales utilizando multiplicaciones y sumas.

1. Revisemos lo que hemos aprendido hasta ahora de los juegos en nuestra Bitácora del Proyecto.
2. Platiquemos de juegos que conozcamos que llevan puntos y se calculan totales para ver quién es el ganador.
3. Leamos la lectura ¿Cómo llevar el conteo de puntos en un juego?
4. Comentemos lo que acabamos de leer clarificando dudas con otros miembros de la comunidad.
5. Veamos la tabla de registro de puntos en nuestra Bitácora del Proyecto.
6. Revisemos el ejemplo y veamos cómo se calculó el puntaje total utilizando multiplicación y sumas.
7. Completamos la tabla de registro de puntos de nuestra Bitácora del Proyecto.
8. Compartamos ideas que nos surgen para utilizar puntajes en el juego que inventaremos en nuestro proyecto.
9. Registremos ideas en nuestra Bitácora del Proyecto.

Escribir los pasos a seguir para inventar su propio juego original para que otros miembros de la comunidad se diviertan ejercitándose.

1. Revisemos cómo nos fue con el registro diario de actividad física superando retos en nuestra Bitácora del Proyecto.
2. Dialoguemos sobre los avances que llevamos para poder realizar el instructivo de un juego nuevo.
3. Veamos la infografía Uro inventa un juego nuevo detenidamente.
4. Estudiemos cada paso a seguir de la infografía y vayamos revisando nuestro registro de ideas en la Bitácora del Proyecto.
5. Juguemos el juego inventado por Uro mostrado en la infografía escuchando la música que eligió.
6. Compartamos cómo nos sentimos después de jugar un rato con otros miembros de la comunidad.
7. Revisemos nuestra planeación para ver cómo vamos avanzando en nuestro proyecto.

Finalizar los detalles para el evento de cierre.

1. Recordemos que podemos presentar cada juego nuevo a través de videos cortos.

2. Grabemos los videos cortos mostrando cómo jugar cada juego nuevo.
3. Revisemos la rúbrica de la presentación final.
4. Tengamos preparada la antología de instructivos de juegos nuevos.
5. Tengamos preparados los videos cortos.
6. Revisemos el orden del día del evento, la logística y los pequeños detalles que necesitaremos.
7. Finalicemos de preparar el evento de cierre.

**Sugerencias de
Evaluación Formativa:**

- Reflexionar sobre el momento de la presentación pública.
1. Veamos el video de cierre del proyecto.
 2. Reflexionemos y registremos, en la Bitácora del Proyecto, acerca de nuestras reflexiones sobre lo sucedido durante el evento de cierre.
 3. Contestemos las preguntas de cómo nos sentimos, que se encuentran en la Bitácora del Proyecto.
 4. Usemos la Rueda de las emociones.

**Recursos sugeridos a
utilizar**

- Enlistar los aprendizajes obtenidos.
1. Hablemos de nuestros aprendizajes a lo largo del proyecto.
 2. Realicemos una lista de nuevos aprendizajes.
 3. Compartamos nuestras listas de aprendizajes con nuestros compañeros.