



PROYECTO MULTIGRADO IV.
PROYECTO NOS EVALUAMOS JUGANDO

Semana 12
13 al 17 de noviembre del 2023

COMUNIDAD MULTIGRADO UNITARIA

El presente proyecto contiene los contenidos y los PDA utilizados por la Comunidad Multigrado Unitaria, durante el primer periodo de evaluación.

Como es sabido nuestra forma de abordar los aprendizajes de nuestros alumnos a cambiado y por lo tanto se busca transformar nuestra práctica docente, no solamente en el desarrollo diario de las actividades, sino en el proceso de evaluación también.

Tomando en referencia el ACUERDO número 08/08/23 por el que se establecen los Programas de Estudio para la educación preescolar, primaria y secundaria y el ACUERDO número 10/09/23 por el que se establecen las normas generales para la evaluación del aprendizaje, acreditación, promoción, regularización y certificación de las alumnas y los alumnos de educación preescolar, primaria y secundaria, en el que se nos señala, que la evaluación aun tiene que ser representada por un número y considerando que nuestros proyectos están diseñados para evaluar formativamente, pero aun así, reconocemos que muchos de los docentes del país acostumbran a considerar un ejercicio final de evaluación, ya sea por prácticas personales o por exigencia de las autoridades, nuestra comunidad presenta un proyecto de evaluación diferente a lo tradicional y lo hace a través de actividades, lúdicas y significativas, en donde los alumnos pongan en juego los aprendizajes adquiridos durante el periodo y el docente se convierta en un observador del desarrollo de las actividades con una visión clara de lo que está evaluando en cada caso.

Les deseamos mucho éxito y esperamos nos compartan los resultados de esta nueva experiencia de evaluación. BIENVENIDOS A LA FERIA DE LOS APRENDIZAJES.

- LA ESTRATEGIA SERÁ LA SIGUIENTE: ENCONTRARÁS ACTIVIDADES DE CADA UNO DE LOS PROYECTOS QUE SE APLICÓ.
- EN ALGUNOS CASOS APARECEN RUBRICAS O REGISTROS DE EVALUACIÓN
- DONDE NO APARECEN TE CORRESPONDE HACERLAS
- TRATA DE LEER Y ORGANIZAR TODOS LOS MATERIALES ANTES DE LA APLICACIÓN
- OBSERVA SI LA ACTIVIDAD ES POR FASE, GRADO O INDIVIDUALES
- TÚ ELIGES LA FORMA DE APLICACIÓN Y LAS INDICACIONES
- CONVIERTE EN UN OBSERVADOR, TRATA DE VER A TODOS LOS ALUMNOS EN GENERAL, SABEMOS QUE SON MUCHOS TUS ALUMNOS, ASÍ QUE PRÁCTICA TU INGENIO, PERO PUEDES HACER GUÍAS DE OBSERVACIÓN Y USAR MONITORES
- REGISTRA TODO
- NO OLVIDES QUE TUS ALUMNOS APRENDEN DE MANERA DIFERENTE Y LO QUE PARA UNO ES UN LOGRO INMENSO, PARA ALGUIEN QUE YA DOMINA ES MENOR
- CONSIDERA LA EVALUACIÓN FORMATIVA QUE REALIZASTE EN CADA PROYECTO
- TRANSFORMA TUS REGISTROS EN NÚMEROS PARA QUE LOS TENGAS A LA HORA DE SUBIR LA PLATAFORMA
- Y POR FAVOR, ESCRÍBENOS Y COMPARTE TUS RESULTADOS

CON TODO EL CARIÑO COMUNIDAD MULTIGRADO UNITARIA

GAMA , DALIA, IVON, IRLANDA, JAQUELINE, YÉSICA, MARISOL AIDEE, ROSARIO, JOSEFINA, JUANITO, CHUCHO, JONATHAN Y NORMA

MUCHO ÉXITO

Proyecto: 1,2 y 3 por mi y por toda mi familia.

Materiales: Hojas de máquina, cartoncillo y plumones

Entregue el formato 1 o una hoja en blanco a cada alumno; pídale que la doblen en 6 partes y que escriban o dibujen en cada una lo que aparece en el siguiente formato:

Formato 1

<p>Fase 3,4 y 5 Yo me llamo</p> <hr/> <p>Y mi nombre significa</p> <hr/> <p>Los apellidos de mi familia son:</p> <p>Paterno _____ Materno _____</p> <p>Lo que más admiro de mi familia es:</p> <hr/> <p>(Dibújalo si el alumno no ha desarrollado la lectoescritura).</p>	<p>Fase 3 Cumpló años el día ___ del mes ___ y tengo _____ años.</p> <p>Fase 4 y 5 Cumpló años el _____ mes del año.</p> <p>Significa que nací en el año _____ y en el 2040 tendré _____ años</p>	<p>Fase 3,4 y 5 Mis padres se llaman</p> <hr/> <p>Las personas que vivimos en mi casa ordenadas por orden alfabético somos.</p> <ul style="list-style-type: none"> o o o o o
<p>Fase 3 Nací en la ciudad o comunidad de</p> <hr/> <p>Fase 4 y 5 Soy del estado de _____</p>	<p>Fase 3,4 y 5 Mi personaje favorito es</p> <hr/> <p>Descríbelo (Dibújalo si el alumno no ha desarrollado la lectoescritura).</p>	<p>Fase 3,4 y 5 Mi mejor amigo o amiga se llama</p> <hr/> <p>Los valores que nos enseñan en la familia y escuela.</p> <ul style="list-style-type: none"> o o o

Solicite a los alumnos que rescaten el nombre de su personaje favorito incluido en el ejercicio anterior, pero en esta ocasión lo aprovecharán para elaborar una descripción.

En la parte de atrás del formato que se entregó el alumno escribe o dibuja 6 características de su personaje (alto, fuerte, bonito, etcétera).

<u>Característica:</u>	<u>Característica:</u>	<u>Característica:</u>
<u>Característica opuesta:</u>	<u>Característica opuesta:</u>	<u>Característica opuesta:</u>
<u>Característica:</u>	<u>Característica:</u>	<u>Característica:</u>
<u>Característica opuesta:</u>	<u>Característica opuesta:</u>	<u>Característica opuesta:</u>

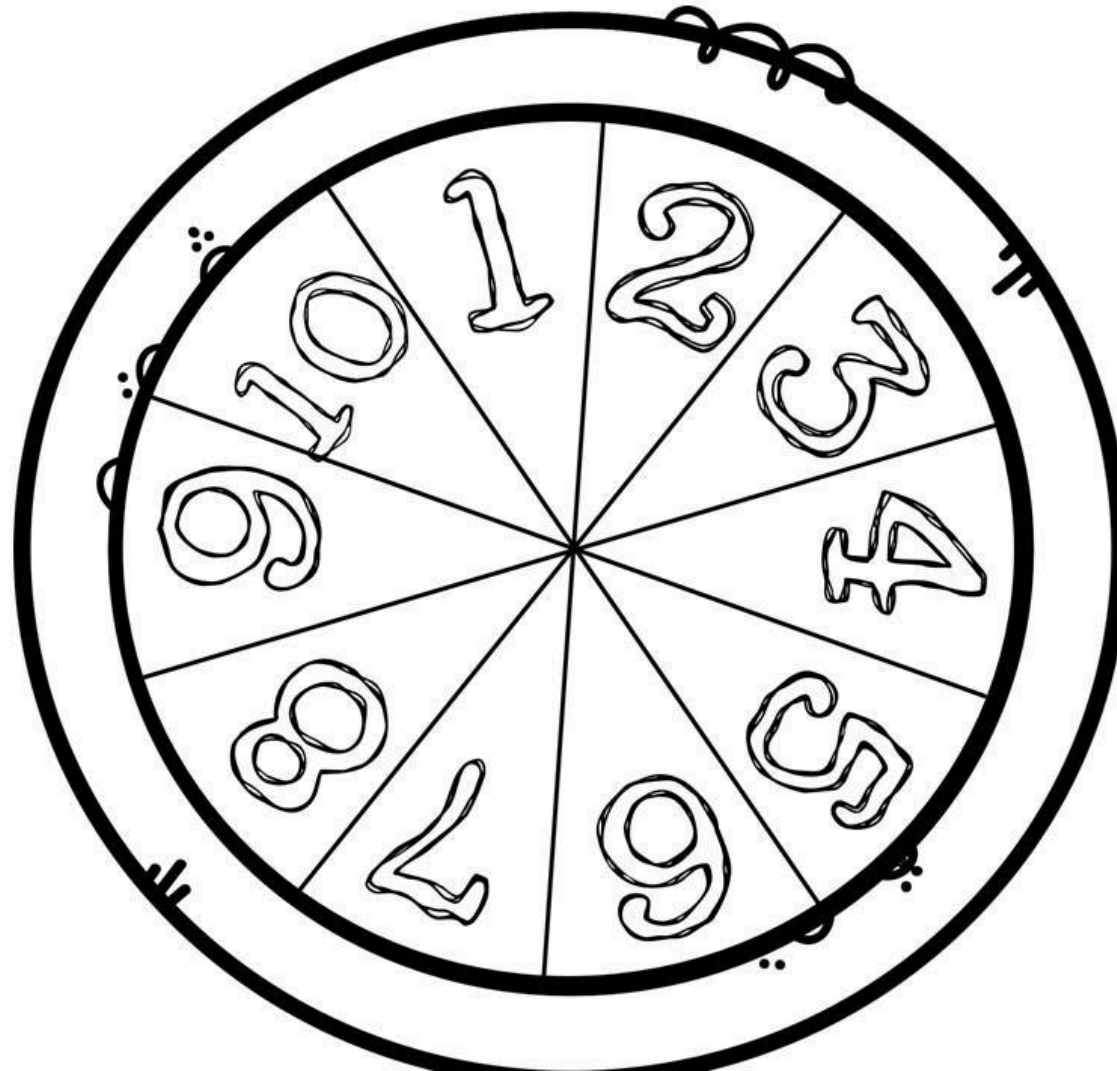
Al terminar pida a los alumnos que traten de encontrar las palabras opuestas: héroes y villanos, altos y bajitos, niños y adultos, fuertes y débiles, animales y humanos, etcétera y que las dibujen o escriban.

Fase 4 y 5

Los alumnos hacen una descripción en una hoja en blanco sobre su personaje.

Fase 3

Materiales: ruleta ,clip y lápiz



Para trabajar cálculo mental con números del 1 al 10 se puede construir, por equipo, una ruleta de 10 partes, y como flecha, un clip abierto (sujetado con un lápiz). Se gira tres veces el clip y, con los números obtenidos, se escriben en el siguiente formato y se realizan las operaciones que se indican.

	+		+		=	
	+		-		=	
	+		-		=	

Fase 4 y 5

Material: Un tablero con números escritos, tres dados y fichas de colores (cada integrante del equipo debe tener 10 fichas de un mismo color, diferente de los otros integrantes). En cada casilla del tablero debe caber una ficha, que puede sustituirse por botones, monedas o semillas diferentes para cada participante.

1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	44	45	48	50	54	55
60	64	66	72	75	80	90	96
100	108	120	125	144	150	180	216

Escriba el número 10 en el pizarrón. Pídales a sus alumnos que mencionen operaciones cuyo resultado sea 10; indíqueles que pueden usar sumas, restas, multiplicaciones y divisiones. (Trabaje siempre de manera verbal; no escriba las operaciones en el pizarrón.)

Escriba ahora el número 30 en el pizarrón y pídale que, con las operaciones que quieran y los números 3, 5 y 2, traten de obtener 30 como resultado (sin escribir las operaciones en el pizarrón).

Organice al grupo en equipos de tres o cuatro integrantes. Entregue a cada equipo un tablero, tres dados y las fichas de colores. 4. Dé estas instrucciones a los niños: “Por turnos, cada uno va a lanzar los tres dados. A partir de los puntos que caigan y haciendo operaciones, tratará de obtener como resultado alguno de los números del tablero. Dirá su operación en voz alta y los demás verificarán si está bien. Si es correcta, pone una de sus fichas en la casilla correspondiente; si no, pierde su turno y lo pasa algún compañero que ya tenga algún resultado y lo haya anunciado antes que nadie. Si ninguno tiene la respuesta, el compañero de la derecha continúa el juego.”

Acláreles que sólo se puede usar una vez cada número obtenido en los dados; en cambio, las operaciones sí pueden repetirse.

El juego termina cuando todas las casillas estén ocupadas por una ficha o cuando usted así lo indique. Gana el jugador que haya colocado más fichas en el tablero.

Listas de cotejo

Fase 3		
Indicadores	Si	No
Identifica su nombre y su significado		
Escribe sus apellidos		
Identifica la fecha en que cumple años		
Reconoce los valores que le enseña s familia		
Reconoce palabras opuestas(antónimos).		
Identifica números menos que el 100		
Resuelve operaciones de suma y resta con resultados menores de 100		

Fase 4 y 5

Indicadores	Si	No
Escribe su nombre y su significado		
Escribe sus apellidos, el nombre de sus padres.		
Identifica el estado donde nació		
Reconoce los valores que le enseña s familia		
Identifica y escribe antónimos.		
Escribe descripciones de personajes		
Identifica números menos que el 100		
Resuelve operaciones de suma, resta, multiplicación y división con resultados menores de 100		
Puede formar equipos con sus compañeros		

prevención de algún problema colectivo.	como las medidas de prevención y las personas, fuentes o instituciones a las cuales es posible recurrir para profundizar en el asunto de buscar ayuda.																			
	6° investiga con mayor profundidad sobre el problema colectivo que hayan elegido e integran información en un texto breve que incluirán en un tríptico que contenga portada, imágenes, gráficas, tablas, cuadros, fuentes de consulta, datos de personas o instituciones de apoyo etc.																			

CAMPO FORMATIVO: SABERES Y PENSAMIENTO CIENTÍFICO

Para la evaluación de este campo formativo estamos sugiriendo la siguiente actividad:

Actividad: Juguemos con las cifras. (concurso)

Materiales: campana, tambor o algún objeto que genere un sonido para avisar de concluida la activad, tarjetas con diferentes cifras de acuerdo a cada fase. Ejemplos:

Fase 3: primer grado (2, 5, 7, 35, 85, 100, 120), segundo (30, 50, 200, 700, 850, 1000)

Fase 4: tercero (tarjetas con números de hasta 4 cifras) y cuarto (tarjetas con números de hasta 5 cifras)

Fase 5: quinto (tarjetas con números de hasta seis cifras) y sexto (cifras hasta billones).

*La actividad se puede realizar de manera individual o en equipos por medio de dictado de cifras donde los alumnos ordenen las tarjetas de manera correcta según la cantidad indicada. En los grados superiores se integra el punto decimal.

Consignas: Dividir al grupo en dos **equipos**, y colocar al centro el juego de tarjetas correspondientes, mostrar dos (ejemplo 30 y 12) y al momento en que un integrante de cada equipo identifique cual va primero y cual después deberá correr hasta donde esté la

	4° expresa oralmente la sucesión numérica hasta cinco cifras, en español y hasta donde sea posible, en su lengua materna, de manera ascendente y descendente a partir de un número natural dado.																					
Fase 5 Estudio de los números.	5° expresa oralmente la sucesión numérica hasta seis cifras, en español y hasta donde sea posible, en su lengua materna, de manera ascendente y descendente a partir de un número natural dado.																					
	6° Expresa oralmente la sucesión numérica hasta billones, en español y hasta donde sea posible en su lengua materna, de manera ascendente y descendente a partir de un número natural dado.																					
	6° identifica semejanzas y diferencias entre el sistema de numeración decimal y otros sistemas como el romano.																					

	<p>2° participa en la revisión y construcción de acuerdos, reglas y normas que sirven para atender necesidades compartidas, alcanzar metas comunes, resolver conflictos y promover la convivencia pacífica en el aula, la escuela y la comunidad.</p>																													
<p>Fase 4 Democracia en la vida cotidiana: construcción, cumplimiento y aplicación justa de acuerdos, normas y leyes que contribuyen a la protección de los derechos de todas las personas, individuales y colectivos, y a la convivencia conforme a los principios de igualdad, justicia y responsabilidad. Acciones de prevención ante peligros o amenazas de fenómenos naturales y acciones humanas y la importancia de actuar y participar en la escuela, barrio, pueblo, comunidad, entidad y país; promover la cultura de prevención autoprotección, empatía y solidaridad con las personas afectadas y el entorno socioambiental.</p>	<p>3° comprende que la democracia se ejerce en la vida cotidiana al participar en la construcción, el cumplimiento y la aplicación justa y honesta de los acuerdos y las normas, en los espacios de convivencia como la escuela y la familia. 3° indaga en fuentes orales, bibliográficas, hemerográficas y en medios digitales, desastres ocurridos en la localidad o en la entidad, localiza en mapas los lugares en los que ocurrieron los desastres y los relaciona con los fenómenos naturales, muestra empatía y solidaridad con las personas afectadas.</p>																													
	<p>4° comprende y argumenta sobre la importancia de la participación democrática en la construcción, el cumplimiento y la aplicación justa de acuerdos, normas y leyes en el ámbito de la escuela, la comunidad, el barrio, la colonia, la vecindad, el pueblo o la localidad entre otros, para contribuir a la protección de los derechos humanos de todas las personas y</p>																													

	<p>colectivos, como los pueblos indígenas, afroamericanos, grupos LGBT+TQ+, religiosos, migrantes, entre otros, así como a la sana convivencia, conforme a los principios democráticos que nos rigen.</p> <p>4° indaga sobre planes y protocolos de emergencia (sismos, terremotos, huracanes, tsunamis, entre otros); participa en acciones colectivas encaminadas a una cultura de prevención y autoprotección y muestra empatía por las personas afectadas por un desastre para proponer acciones de ayuda solidaria.</p>																													
<p>Fase 5 Cultura democrática: Principios éticos que subyacen en los acuerdos, normas y leyes democráticas, importancia de su cumplimiento y evaluación de su aplicación justa, equitativa e igualitaria en la vida cotidiana.</p>	<p>5° comprende que la cultura democrática se sustenta en acuerdos, normas y leyes que expresan los principios éticos de igualdad, respeto, responsabilidad, libertad, justicia, honestidad, legalidad, interculturalidad, inclusión, entre otros, analiza críticamente algunos ejemplos de acuerdos, normas y leyes que expresan los principios democráticos.</p>																													
	<p>6° evalúa la aplicación justa, equitativa e igualitaria de acuerdos, normas y leyes en situaciones cotidianas del ámbito local o nacional, comprende que esto favorece a la cultura democrática.</p>																													

CAMPO FORMATIVO DE LO HUMANO Y LO COMUNITARIO

Para la evaluación de este campo formativo estamos sugiriendo la siguiente actividad:




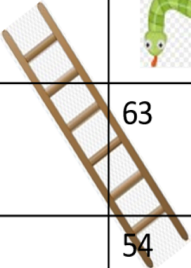
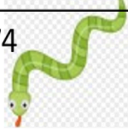


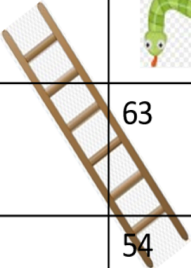


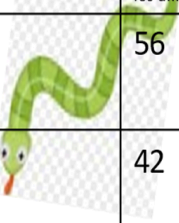

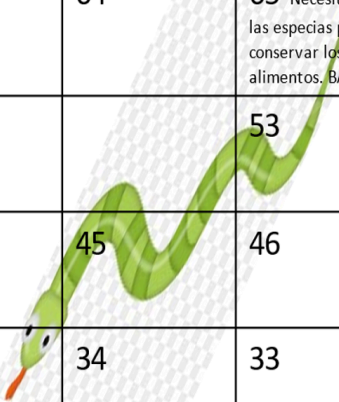



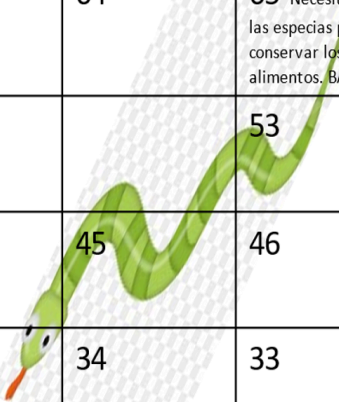
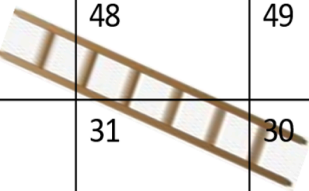
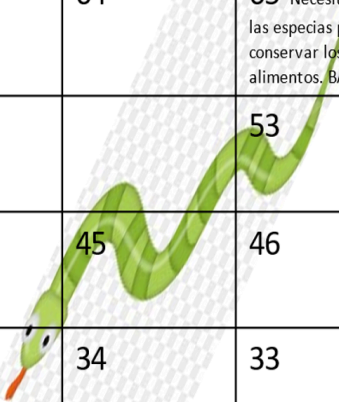
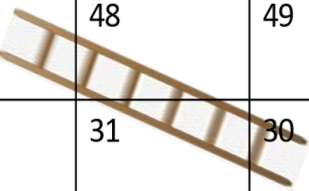







Actividad: simulacro de incendio, terremoto, o el que se haya elegido durante el proyecto.

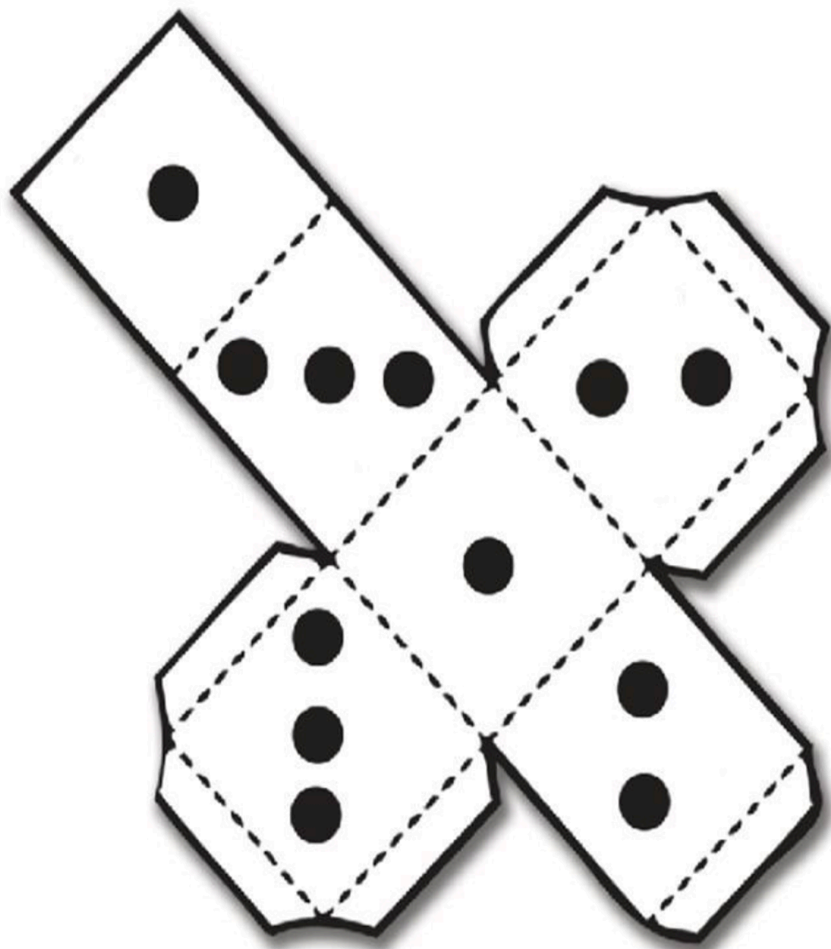
Individual: Consignas: el docente deberá elegir un momento de la jornada para sin avisarle a su grupo realizar el simulacro, posterior a ello realizar la evaluación del resultado, hacer un análisis con el grupo de lo que se ha mejorado y lo que falta por mejorar al realizar la evaluación correspondiente.

*En esta actividad el docente puede grabar la activación del simulacro del protocolo indicado con la intención de poder ver con mayor detenimiento las acciones de los alumnos al ejecutar la indicación del maestro, esto permitirá recolectar un mayor número de indicadores en cada alumno, por ejemplo, salir del aula en orden.

Individual: Consigna: escribir aquello que aprendió durante la puesta en marcha de los simulacros y la importancia que considera en esta actividad, el ejercicio puede estar acompañado de dibujos o en su caso de una expresión oral según la fase o características individuales de los alumnos a evaluar.

PROYECTO: ENCUENTRO ENTRE DOS CULTURAS

79	80 	81	82	83 Los conflictos no se resuelven peleando. BAJA	84	85	86	87 	META
78	77 	76	75 	74 	73	72	71 	70 Muchas personas fueron asesinadas durante la Conquista. BAJA	69
59	60 	61 En algunas frutas los hongos descompusieron los alimentos. BAJA	62 	63	64	65 Necesitaban las especias para conservar los alimentos. BAJA	66	67 	68
58 	57 	56	55	54 	53 	52	51 	50	
40 	41 	42	43	44	45 	46	47 	48	49
39	38	37	36	35	34 	33	32	31 	30
20 Con el mestizaje perdimos nuestras costumbres. BAJA	21 	22	23 	24	25	26	27	28 No llegaron a la India como Colón pensaba. BAJA	29
19	18 	17	16 	15	14	13	12 	11	10
INICIO	1 	2	3 	4	5	6	7	8	9



Instrucciones:

1. Previamente recortar y armar el dado de esta página.
2. Puede ser jugado por varios integrantes, cada uno tendrá una ficha.
3. Por turnos tirar el dado y avanzar según los puntos indicados.
4. Si llegas a una casilla de escalera toma una tarjeta, lee la indicación y responde; si la respuesta es correcta subes, si no sólo permaneces en la casilla y esperas turno nuevamente.
5. Si llegas a una casilla de serpiente bajas debido a su contenido.
6. Ganará el primero que llegue a la META.

¿Quién patrocinó el viaje de Colón?	¿Qué instrumentos les permitieron navegar con seguridad?	¿Cuántos años tiene un siglo?
¿Cuáles son los meses del año?	¿Cuáles meses tienen 31 días?	¿Para qué utilizaban los productos que traían de oriente?
¿Cuál fue el objetivo del viaje?	¿De dónde y cuándo zarparon?	Menciona actividades que realizas en el día y en la noche.
¿A dónde llegaron?	¿Cuándo llegaron?	¿Cuánto duró el viaje?
Menciona los días de la semana y algunas actividades que haces cada día.	¿Qué es el mestizaje?	¿Cuáles fueron las consecuencias del mestizaje?

Menciona algunos productos que trajeron de España	Menciona algunos productos que llevaron de América	¿Cómo se llamaban las tres carabelas?
¿Cómo se resuelven los conflictos?	Menciona alimentos de tu comunidad	Menciona algunos métodos para conservar alimentos
Describe cómo funciona el deshidratador solar.	¿Cuáles son las partes de una receta?	Menciona una receta que incorpore productos de los dos continentes
¿Cómo fueron los primeros contactos de España y América?	¿Para qué sirven los signos de interrogación?	¿Para qué se utiliza la coma (,)?
¿Cuándo utilizas la mayúscula?	¿Cuándo utilizas el punto y aparte?	¿Para qué sirve un cartel?
Mostrando un mapa, el alumno identifica los continentes: Europeo y Americano.	Mostrando un mapa el alumno identifica su país: México y España.	Describe de dónde provienen y cómo se producen o procesan los alimentos que consumen.
¿Cuántos días tiene un año?	¿Qué es un conflicto?	Cuenta una historia sencilla sobre Cristóbal Colón.

Dictado para evaluar niveles de escritura.

Escribe las palabras que te dicte tu maestra o maestro.

1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	

Escribe el enunciado que te dicte tu maestra o maestro.

Escribe cuál alimento de América o España te gusta más.

--



FASE 3
INDICACIONES PARA EL DOCENTE

Reproduce palabras que pertenecen a un mismo contexto, formadas por monosílabas, bisílabas, trisílabas y tetrasílabas con diverso patrón silábico (directa, inversa, mixta, trabada y diptongo).	<table border="1"><tr><td>sol</td><td>monosílabo</td></tr><tr><td>barco</td><td>bisílabo mixto</td></tr><tr><td>isla</td><td>bisílabo inverso</td></tr><tr><td>estrella</td><td>trisílabo trabado</td></tr><tr><td>gaviota</td><td>Trisílabo diptongo</td></tr><tr><td>carabela</td><td>tetrasílabo directo</td></tr><tr><td>marinero</td><td>tetrasílabo directo</td></tr></table>	sol	monosílabo	barco	bisílabo mixto	isla	bisílabo inverso	estrella	trisílabo trabado	gaviota	Trisílabo diptongo	carabela	tetrasílabo directo	marinero	tetrasílabo directo	<table border="1"><tr><td>1</td><td>Presilábico: escribe garabatos, pseudoletas o representa la palabra por medio de dibujos.</td></tr><tr><td>2</td><td>Silábico: Utiliza una letra para representar una sílaba de la palabra, pueden ser vocales, consonantes o una combinación de ambas. Ejemplo para presentar la palabra barco: ao bc bo</td></tr><tr><td>3</td><td>Silábico alfabético: Representa las sílabas de una palabra en ocasiones con una o dos letras, según sea el caso. baco</td></tr><tr><td>4</td><td>Alfabético: Escribe una grafía por cada sonido que representa la palabra, puede ser convencional o no. varco varkp</td></tr></table>	1	Presilábico: escribe garabatos, pseudoletas o representa la palabra por medio de dibujos.	2	Silábico: Utiliza una letra para representar una sílaba de la palabra, pueden ser vocales, consonantes o una combinación de ambas. Ejemplo para presentar la palabra barco: ao bc bo	3	Silábico alfabético: Representa las sílabas de una palabra en ocasiones con una o dos letras, según sea el caso. baco	4	Alfabético: Escribe una grafía por cada sonido que representa la palabra, puede ser convencional o no. varco varkp
	sol	monosílabo																						
barco	bisílabo mixto																							
isla	bisílabo inverso																							
estrella	trisílabo trabado																							
gaviota	Trisílabo diptongo																							
carabela	tetrasílabo directo																							
marinero	tetrasílabo directo																							
1	Presilábico: escribe garabatos, pseudoletas o representa la palabra por medio de dibujos.																							
2	Silábico: Utiliza una letra para representar una sílaba de la palabra, pueden ser vocales, consonantes o una combinación de ambas. Ejemplo para presentar la palabra barco: ao bc bo																							
3	Silábico alfabético: Representa las sílabas de una palabra en ocasiones con una o dos letras, según sea el caso. baco																							
4	Alfabético: Escribe una grafía por cada sonido que representa la palabra, puede ser convencional o no. varco varkp																							
Escribe una oración dictada por el maestro.	El mar es salado	<table border="1"><tr><td>1</td><td>Escribe garabatos, dibujos o no escribe nada.</td></tr><tr><td>2</td><td>Si representa las palabras con una sola letra.</td></tr><tr><td>3</td><td>Si representa las palabras usando dos letras, no segmenta partículas.</td></tr><tr><td>4</td><td>Escribe la oración de dictado segmentando correctamente.</td></tr></table>	1	Escribe garabatos, dibujos o no escribe nada.	2	Si representa las palabras con una sola letra.	3	Si representa las palabras usando dos letras, no segmenta partículas.	4	Escribe la oración de dictado segmentando correctamente.														
1	Escribe garabatos, dibujos o no escribe nada.																							
2	Si representa las palabras con una sola letra.																							
3	Si representa las palabras usando dos letras, no segmenta partículas.																							
4	Escribe la oración de dictado segmentando correctamente.																							
Escribe un texto libre relacionado con su comida favorita.	Texto libre	<table border="1"><tr><td>1</td><td>Escribe garabatos o dibujos.</td></tr><tr><td>2</td><td>Utiliza su dedo para leer palabras aisladas del texto libre cuando se le pregunta que dice.</td></tr></table>	1	Escribe garabatos o dibujos.	2	Utiliza su dedo para leer palabras aisladas del texto libre cuando se le pregunta que dice.																		
1	Escribe garabatos o dibujos.																							
2	Utiliza su dedo para leer palabras aisladas del texto libre cuando se le pregunta que dice.																							

PROYECTO: DE TRADICIONES, CALAVERAS Y CALAVERITAS...

EN BUSCA DEL TESORO EN LA ESCUELA O COMUNIDAD

PARA EL MAESTRO:

- 1.- Realizar un mapa de la escuela o de tu comunidad (según el tamaño de la misma) tú lo decides.
- 2.- Debes calcular pasos, metros o lugares característicos de la misma escuela o comunidad, para ir haciendo el recorrido según donde se encuentren las estaciones que deberán ir recorriendo y resolviendo los chicos, hasta llegar al tesoro.
- 3.- Con anterioridad el profesor o profesores, deberán poner las diferentes actividades en las estaciones seleccionados.
- 4.- Preparar los tesoros para los integrantes de equipos o fases, según tu propio criterio y número de alumnos. (TESOROS: monedas de chocolate, paletas, función de cine con palomitas, etc., en ti está el tesoro tú decides) Se le puede ir dando una moneda de chocolate por estación cumplida.
- 5.- Se entregarán los mapas, para que busquen el tesoro. Este debe ser acorde a los equipos de grado o fases.
- 6.- Preparar la carta tesoro

PARA LOS ALUMNOS

- 1.- En el mapa que te entrega tu maestr@ habrá un recorrido donde encontrarás las estaciones que te llevarán al TESORO, tendrán que ir en forma individual, equipo o fases y solucionar acertijos o realizar actividades con base a los aprendizajes que desarrollaste estos meses e irás acumulando los resultados y entregarlos al final, cuando hayan encontrado el tesoro.
- 2.- Si en algún momento tienes duda, pregunta a tu maestr@, seguramente él te orientará

¡¡¡ESTÁN LISTOS!!! ¡¡¡COMENZAMOS!!!

A TRABAJAR

CAMPO FORMATIVO	PDA	FASE 3	FASE 4	FASE 5	MATERIALES
FASE 3, 4, 5 LENGUAJES	<p>1° Comprende que cada letra tiene varias posibilidades de escritura: mayúsculas, minúsculas o variaciones de estilo.</p> <p>2° Reconoce letras que pueden relacionarse con sonidos diferentes, así como sonidos equivalentes que pueden relacionarse con letras distintas y asocia los sonidos vocálicos</p>	<p>1ª. ESTACIÓN</p> <p>1° INDIVIDUAL</p> <p>Armar con letras móviles, su nombre completo, pegándolo en la hoja blanca. (anexo 1)</p>	<p>1ª. ESTACIÓN</p> <p>3° INDIVIDUAL:</p> <p>Escribir en la hoja blanca una narración de los elementos del altar muertos, no</p>	<p>1ª. ESTACIÓN</p> <p>5° INDIVIDUAL</p> <p>Elaborar preguntas para entrevistar a una persona de la comunidad sobre el día de muertos,</p>	<p>1° y 2°</p> <p>Alfabeto variado (anexo 1 y 2)</p> <p>Hojas blancas pegamento.</p> <p>El maestr@ deberá hacer</p>

	<p>y consonánticos con sus letras correspondientes.</p> <p>3° Crea producciones con distintos lenguajes, oral, escrito, musical, visual, teatral, dancístico, en las que destaque aspectos valiosos de la escuela o la comunidad. Construye propuestas artísticas de manera colectiva, a partir del uso de formas, colores, texturas, sonidos, movimientos y gestos, que permitan generar una mejora para el bien común.</p> <p>4° Crea producciones con distintos lenguajes, oral, escrito, musical, visual, teatral, dancístico, que representen vínculos respetuosos con la diversidad para su participación en la mejora comunitaria.</p> <p>5°.-Formula preguntas para guiar la búsqueda de información específica, para lo cual usa los signos de interrogación. Reconoce el tema central de los textos leídos.</p> <p>Construye propuestas artísticas de manera grupal, a partir del uso de formas, colores, texturas, sonidos, movimientos y gestos, que representen su identidad colectiva.</p> <p>6°.-Lee textos informativos y reflexiona sobre su organización. Identifica información específica sobre asuntos de su interés, y comprende el tema central.</p> <p>*Combina secuencias de formas, colores, texturas, sonidos, movimientos, gestos y objetos, para explorar distintas maneras de expresar, en colectivo, una misma experiencia con distintos elementos</p>	<p>Buscar palabras que rimen: INDIVIDUAL</p> <p>Hermana</p> <p>Vela</p> <p>neblina</p> <p>flores</p> <p>rana</p> <p>garabato</p> <p>estrés</p> <p>panela</p> <p>camina</p> <p>gato</p> <p>2° Organiza los anagramas y forma las palabras correctas</p> <p>INDIVIDUAL</p> <p>Elvas..... velas</p> <p>lofres..... flores</p> <p>salvadero...veladoras</p> <p>macido.....comidas</p> <p>saralveca...calaveras (anexo 2)</p> <p>Recoge la primera recompensa</p>	<p>olvidando signos de puntuación.</p> <p>4° INDIVIDUAL</p> <p>Escribir en hoja blanca una narración de los acontecimientos vividos el día de muertos.</p> <p>3° y 4° FASE</p> <p>Crear una calavera literaria para su maestr@ en una cartulina (trabajo en equipo)</p> <p>Recoge la primera recompensa</p>	<p>hacerlo en una cartulina, no olvidando los signos de puntuación y buena ortografía.</p> <p>Apoyarse en diccionario.</p> <p>6° INDIVIDUAL</p> <p>Elige un texto y léalo (3 textos elegidos por el maestr@), Identificar aspectos importantes o de interés y escribirlo en una cartulina, identificando el tema central</p> <p>5° y 6° FASE</p> <p>Jugar caras y gestos</p> <p>Sacan un papelito con el nombre de una película y con mímica (sin hablar) actuarles a sus compañeros para que adivine de qué película se trata. Luego es turno del otro equipo.</p> <p>(determinar un tiempo no mayor a 2 minutos)</p>	<p>los pares de palabras y que ellos las unan.</p> <p>Tenerlas en una bolsita.</p> <p>3° y 4°</p> <p>Hojas blancas</p> <p>Lápiz</p> <p>Cartulina</p> <p>Marcadores</p> <p>5° y 6°</p> <p>Cartulina</p> <p>Marcadores</p> <p>Lápiz.</p> <p>Diccionario</p> <p>Una cajita o bote con el nombre de películas.</p> <p>*Con la muerte en los talones.</p> <p>*el libro de la vida</p> <p>*la leyenda de la llorona</p> <p>*la leyenda de la Nahuala</p> <p>*la telaraña de Charlotte</p> <p>Entre otras.</p>
--	---	--	--	--	---

				Recoge la primera recompensa	
Fases 3, 4, 5 SABERES Y PENSAMIENTO CRÍTICO	<p>1° Representa animales, plantas u objetos utilizando el tangram y otras figuras geométricas, para reconocer y describir oralmente y por escrito sus nombres y propiedades (forma y número de lados y vértices), utilizando paulatinamente un lenguaje formal para referirse a ellas.</p> <p>2° Construye composiciones geométricas cada vez más complejas, por el tipo de figuras o por el número de “piezas”, con el uso del tangram y geoplano.</p> <p>3° Identifica las figuras geométricas que componen diversos objetos (edificios, casas, cajas, muebles, y cuerpos geométricos)</p> <p>4° Reconoce y describe las características de distintos prismas rectos (números de vértices y aristas, número y formas de caras); reconoce los desarrollos planos que permiten construirlos, en particular el cubo.</p> <p>5° Reconoce y describe semejanzas y diferencias entre un prisma y una pirámide; propone desarrollos planos para construir prismas rectos cuadrangulares o rectangulares.</p> <p>6. Explora y reconoce las características del cilindro y cono; anticipa y comprueba desarrollos planos que permiten construirlos</p>	<p>2ª. ESTACIÓN</p> <p>1° y 2° INDIVIDUAL</p> <p>Con el tangram formar la figura dada por el maestr@ y nombrará las figuras geométricas que forman el tangram, así como el número de lados y vértices.</p> <p>En una hoja dibujar las figuras y escribir sus nombres.</p> <p>Toma tu segunda recompensa</p>	<p>2ª. ESTACIÓN</p> <p>3° y 4° EQUIPO</p> <p>Armar el cuerpo geométrico que le deje su maestr@ en la estación, (anexo 3) INDIVIDUAL dibujarlo e identificar su nombre, número de caras, vértices, aristas.</p> <p>Toma tu segunda recompensa</p>	<p>2ª. ESTACIÓN</p> <p>5° INDIVIDUAL</p> <p>Elegir dos cuerpos geométricos (prisma y pirámide) Escribir en una cartulina semejanzas y diferencias de ambas.</p> <p>EQUIPO Elegir y elaborar a partir de un plano y construir un cubo. (anexo X)</p> <p>6° INDIVIDUAL</p> <p>Identificar entre varios cuerpos el cilindro y el cono, describir en una cartulina sus semejanzas y diferencias.</p> <p>EQUIPO Elegir y elaborar a partir de un plano y construir un cubo. (Anexo X)</p> <p>Toma tu segunda recompensa</p>	<p>MATERIALES</p> <p>1° y 2°</p> <p>Tangram</p> <p>Hojas blancas</p> <p>Marcadores</p> <p>3° y 4°</p> <p>(Anexo 3)</p> <p>Hoja con cuerpo geométrico para armar.</p> <p>Pegamento</p> <p>Hojas blancas</p> <p>Lápiz</p> <p>5° y 6°</p> <p>Cuerpos geométricos elaborados.</p> <p>Cartulinas</p> <p>Marcadores</p> <p>Lápiz</p> <p>Regla</p> <p>Figuras plana para armar cuerpos (anexo X)</p>
Fases 3, 4, 5 ÉTICA	<p>1° Indaga en fuentes orales, escritas, fotográficas, testimoniales y digitales, los cambios en la vida cotidiana, en el tiempo y el espacio, ocurridos en la comunidad, con relación a las viviendas, los trabajos y las áreas verdes.</p>	<p>3ª. ESTACIÓN</p> <p>1° Y 2° INDIVIDUAL</p> <p>Elaborar la línea del tiempo de su vida.</p> <p>No olvidar hacer dibujos.</p>	<p>3ª. ESTACIÓN</p> <p>3° y 4° INDIVIDUAL</p> <p>Con los datos recabados anteriormente en</p>	<p>3ª. ESTACIÓN</p> <p>5° y 6° INDIVIDUAL O BINAS</p> <p>El maestr@ en medias cartulinas</p>	<p>MATERIALES</p> <p>1° y 2°</p> <p>Línea del tiempo prediseñada</p>

	<p>2° Indaga en fuentes orales, escritas, fotográficas, testimoniales y digitales, los cambios y permanencias en la vida cotidiana en el tiempo y el espacio, ocurridos en la comunidad.</p> <p>3° Dialoga acerca de las aportaciones de pueblos originarios, afroamericanos, migrantes y diversas comunidades, entre otros, al patrimonio cultural y a la memoria colectiva de la comunidad y entidad. Identifica formas de pensar, hablar, convivir, vestir, celebrar y compartir en su comunidad y la entidad.</p> <p>4° Analiza la conformación pluricultural y plurilingüe de México que se expresa en pueblos originarios, afroamericanos, migrantes y diversas comunidades que habitan México, que tienen prácticas culturales e historias que se manifiestan en formas de pensar, hablar, convivir, vestir, celebrar y compartir, apreciando sus aportaciones al patrimonio cultural del país y reconociendo los problemas y dificultades que enfrentan.</p> <p>5°-Identifica experiencias de convivencia en algunos pueblos originarios, afroamericanos o grupos urbanos, a fin de valorar los beneficios de esta forma de interacción, para practicar el buen vivir.</p> <p>6°-Indaga acerca de experiencias de convivencia en algunos pueblos originarios, afroamericanos o grupos urbanos de México y del Continente Americano, que se sustentan en respeto, la reciprocidad y el beneficio mutuo, en la relación armónica con la naturaleza, y con otros seres humanos.</p>	<p>(anexo 4)</p> <p>Te ganaste la tercera recompensa</p>	<p>su familia, realizar una línea del tiempo, con los datos familiares y de la comunidad. Ilustrarlo</p> <p>Te ganaste la tercera recompensa</p>	<p>escribe problemáticas de la comunidad como:</p> <ul style="list-style-type: none"> *Problema con el agua potable. *problema con el agua del depósito (para el riego) *Los desechos de las porquerizas van al río. <p>Estos son unos ejemplos de problemáticas de la comunidad. Ya escritos en la cartulina se recorta tipo rompecabezas y se pone en bolsitas diferentes. Los niños elegirán una bolsita, armarán el rompecabezas y Realiza un análisis del problema que seleccionaste de tu localidad, dando posibles soluciones, esto en una cartulina</p> <p>Te ganaste la tercera recompensa</p>	<p>por el docente (anexo 4), Colores y Lápiz 3° y 4° Cartulina, tijeras, lápiz, colores y marcadores 5° y 6° Bolsas con los rompecabezas previstos por el maestr@ Cartulinas Marcadores</p>
--	--	--	--	--	---

<p>FASES 3, 4, 5 DE LO HUMANO Y LO COMUNITARIO</p>	<p>1° Indaga acerca de ideas, conocimientos, prácticas culturales, formas de organización y acuerdos familiares, para compartir su importancia.</p> <p>2° Reconoce ideas, conocimientos, prácticas culturales y formas de organización, para explicar el significado que tienen en su familia y comunidad.</p> <p>3° Reflexiona sobre hechos y sucesos que han afectado a su familia, para proponer posibles alternativas que permitan afrontarlos.</p> <p>4° Dialoga acerca de situaciones que conoce o ha vivido en su familia o comunidad, para comprender causas y efectos en la vida de las personas.</p> <p>5°-Argumenta la pertinencia y vigencia de las ideas, conocimientos y prácticas culturales de su comunidad, para valorar sus beneficios en el bienestar común.</p> <p>6°-Profundiza acerca de ideas, conocimientos y prácticas culturales, para proponer alternativas orientadas a promover, preservar y difundir para el bien común.</p>	<p>4ª. ESTACIÓN</p> <p>1° y 2° EQUIPO O INDIVIDUAL</p> <p>Sacar de una cajita una situación conflictiva que sucede en familia y cuestionar al equipo o en forma individual, sobre cómo solucionarían ese problema en casa.</p> <p>Por fin tienes la carta recompensa</p>	<p>4ª. ESTACIÓN</p> <p>3° y 4° EQUIPO O INDIVIDUAL</p> <p>Armar rompecabezas de frases, leerlas en voz alta. Escribirlas en una cartulina y escribirle una solución en la cartulina.</p> <p>Algunas problemáticas de familia:</p> <p>*Papá y mamá trabajan y los niños están solos.</p> <p>*Uso excesivo de celular</p> <p>*Ver demasiado la TV.</p> <p>ETC.</p> <p>Por fin tienes la carta recompensa</p>	<p>4ª. ESTACIÓN</p> <p>5° Y 6° EQUIPO O INDIVIDUAL</p> <p>Escribir en una cartulina la importancia que tienen nuestras costumbres y tradiciones sobre el día de muertos. En una media cartulina dibujar un altar de muertos con los materiales que les dejemos a su alcance, papeles varios de colores, elementos de un altar (anexo 5)</p> <p>Por fin tienes la carta recompensa</p>	<p>MATERIALES</p> <p>1° y 2° Situación conflictiva en la familia</p> <p>Hojas y lápiz</p> <p>3° y 4° Poner rompecabezas con alguna frase de problemática familiar o de la comunidad</p> <p>Cartulina y marcadores.</p> <p>5° y 6° Cartulinas</p> <p>Marcadores</p> <p>Papeles varios de colores</p> <p>Anexo 5)</p>
<p>FASES 3, 4, 5 ¡VAYAMOS POR EL TESORO!</p> <p>Importante seguir las indicaciones que dicte el maestro...</p> <p>1° y 2° al salir del salón cuenten cuántos pasos de gallo gallina hasta la cancha, escriban los pasos que dieron y ahí encontrarán el tesoro.</p> <p>3° y 4° al salir del salón cuenten en pasos grandes hasta la puerta de entrada, escriban cuántos pasos son y ahí encontrarán su tesoro.</p> <p>5° y 6° al salir del salón midan los metros al desayunador, anótenlo en su hoja y ahí encontrarán su tesoro.</p> <p>NOTA: Cada maestro busca el lugar donde les esconderá su tesoro, aquí su creatividad.</p>					



Nombre: _____

ANAGRAMA

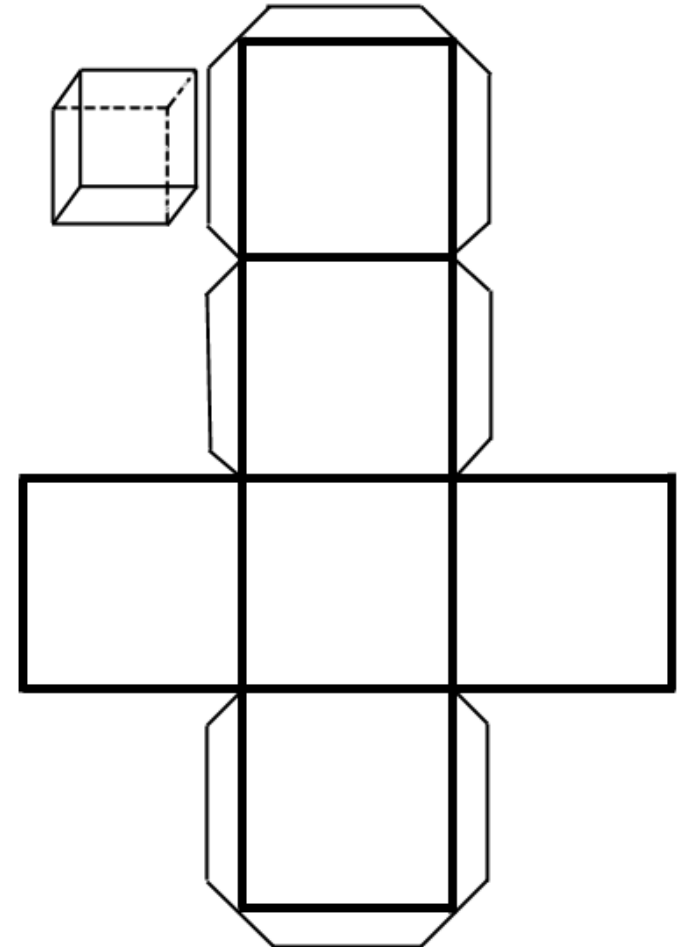
elvas..... _____

lofres..... _____

salvadero... _____

macido..... _____

saralveca... _____



Anexo 4

LINEA DEL TIEMPO				
AÑO DE NACIMIENTO	AÑO EN QUE CUMPLISTE UN AÑO	AÑO EN QUE ENTRASTE AL PREESCOLAR	AÑO EN QUE ENTRASTE A PRIMARIA	ACTUALMENTE ¿QUÉ FECHA ES Y COMO ESTAS?

Anexo 5

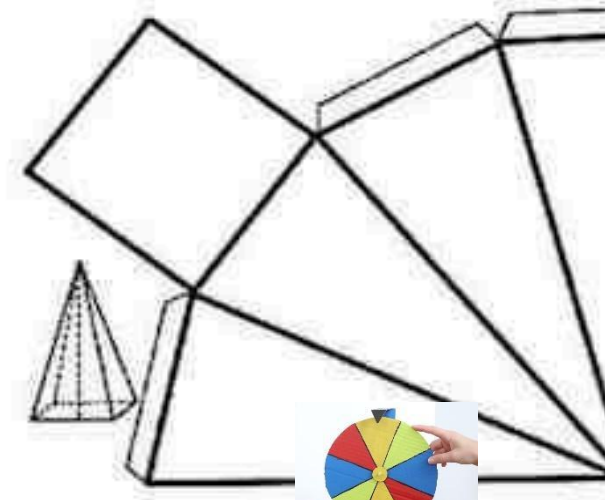
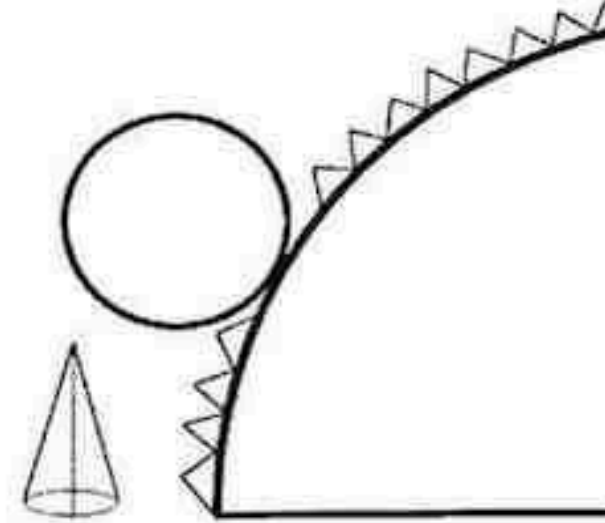
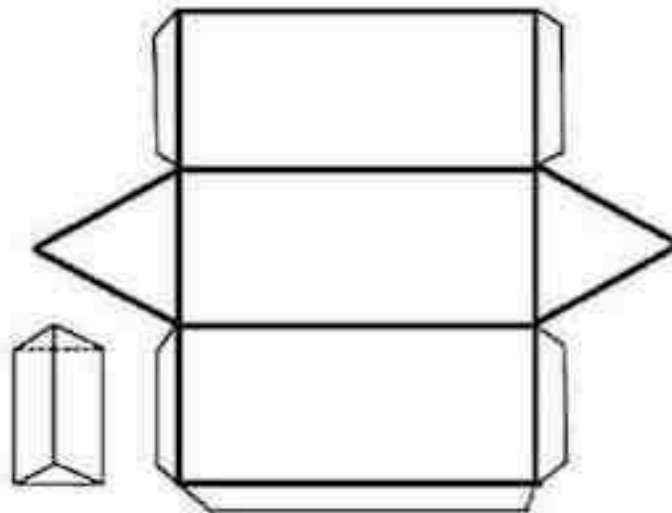
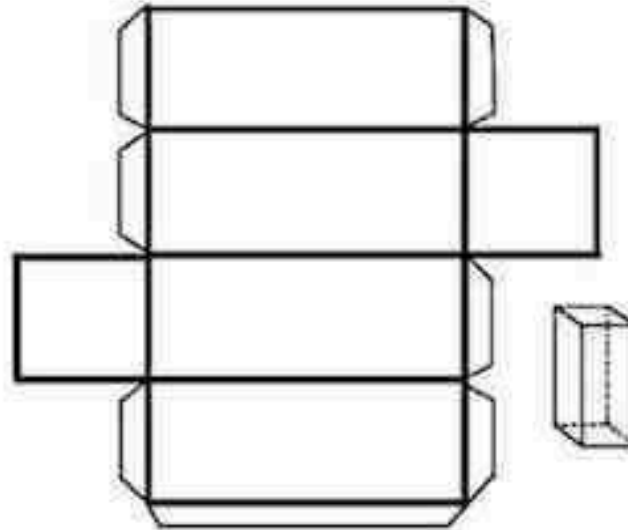


Anexo X

PROYECTO EMERGENTE: LA PAZ SE EMPIEZA CON UNA SONRISA

1. **INDIVIDUAL:** EVALUAR
LO QUE SABEN DEL
TEMA MEDIANTE UNA
RULETA DE PREGUNTAS:

- En cada color el docente pegará una pregunta
- Las preguntas pueden ir cambiando de acuerdo con cada fase.
- Cada alumno pasará a girar, leerá la pregunta y responderá verbalmente o la escriba en la pizarra o cuaderno.
- Pueden ir pasando por fases. Hasta que todos los



alumnos hayan pasado.

- Pueden pasar dos o tres ocasiones, según considere el docente.
- El docente puede ir cambiando las preguntas según lo considere.

PREGUNTAS OPCIONALES POR FASE: (EL DOCENTE PUEDE HACER VARIACIONES DE ACUERDO CON LA FORMA EN QUE TRABAJÓ EL PROYECTO)

FASE 1	FASE 2 y 3
<ul style="list-style-type: none">● ¿Qué es la paz?● Menciona un símbolo de la paz.● ¿Con qué color se representa la paz?● ¿Qué organismo cuida que haya paz en el mundo?● ¿Qué sugieres hacer para que se logre la paz del mundo?● ¿Qué significa ONU?	<ul style="list-style-type: none">● ¿Qué significa ONU?● Menciona 2 países que pertenecen a la ONU. (Mencionen países diferentes.)● Señala una acción para lograr la paz (2 veces)● ¿Para qué se creó la ONU?● Señala un objetivo de la ONU. (Señalar que mencionen objetivos diferentes)● Señala la capital de... (El docente mencione el país, países conocidos)

2. **INDIVIDUAL**: EVALUACIÓN DEL CARTEL: CARTELES MUSICALES.

EN ESTA ACTIVIDAD SE PRETENDE ELABORAR UN CARTEL DE MANERA DIVERTIDA PARA VALORAR SI EL ALUMNO CONSIDERA LAS PARTES QUE DEBE TENER UN CARTEL Y SU FUNCIÓN COMUNICATIVA.

- Se pegarán mitades de cartulina en una pared, una para cada alumno.
- Se solicitará al alumno buscar su material escolar: lápiz, goma marcadores.
- Se Indicará a los alumnos elaborar un cartel para erradicar la violencia:
FASE 3: FAMILIA
FASE 4: ESCUELA
FASE 5: COMUNIDAD
- Se les mencionará que la elaboración de este durará el tiempo que dure la música.
- Al finalizar, cada alumno presentará su cartel y mencionará cuál es su importancia y función, así como dónde lo colocaría.

Lista de cotejo para evaluar el cartel

Características para evaluar	SI	NO	NA
El cartel contiene la información necesaria relacionada al tema.			
Las imágenes son atractivas y llaman la atención.			
El cartel contiene las partes o elementos correspondientes			
Tiene buena presentación, sin detalles ortográficos.			

3. **EQUIPO:** ESTRATEGIA PARA EVALUAR: LAS CARACTERÍSTICAS DEL DIÁLOGO (FASE 3 y 4) Y EL DEBATE (FASE 5), SE PUEDE INVOLUCRAR A LOS ALUMNOS MÁS PEQUEÑOS PARA REPASAR ALGÚN TEMA EN ESPECÍFICO.
“EL REY PIDE”

MATERIAL: TARJETAS CON DIVERSAS ANOTACIONES SOBRE LOS TEMAS QUE SE VAN A EVALUAR. (Respuestas a posibles preguntas)

DESARROLLO:

- Se elige a la persona que va a ser el Rey (En este caso se sugiere que sea el docente)
- Se divide el grupo por equipos grados o fases de acuerdo con la cantidad de alumnos del grupo.
- Se distribuyen las tarjetas a cada equipo, grado o fase, de acuerdo con el tema que corresponde. FASE 4: DIÁLOGO, FASE 5: EL DEBATE.
- Se explica al grupo que se trata de un rey muy caprichoso que hay que darle lo que pida.
- El Rey empieza a pedir...¡¡Quiero que me traigan un nexo!! ¡¡Quiero el significado de debate!! ¡¡Quiero una actitud positiva!! (Para hacerlo más divertido puede intercalar objetos como: un zapato, etc.)
- El rey acumulará las respuestas de cada grado o equipo para considerar los logros de cada equipo.

VARIANTE: **Puede ser INDIVIDUAL** sacando un juego de tarjetas para cada alumno y pedirles que pongan su nombre al reverso. (SUGERENCIAS DE INDICACIONES:

FASE 3 y 4	FASE 5
Quiero que me traigan: Una actitud positiva El significado de violencia Un ingrediente para la paz El significado de respeto Un país en guerra El significado de diálogo La palabra que significa ponerse en el lugar del otro	Quiero que me traigan: Una actitud de justicia El significado de debate Una actitud injusta Una palabra que significa: Tratar a las personas como iguales. Un Ingrediente para la convivencia Un nexo subordinado Una cita textual El significado de colaboración Un conectivo causal

El docente debe preparar previamente las respuestas en tarjetas de acuerdo con los indicadores.

AVANCE DEL PROYECTO CREO, JUEGO Y APRENDO, PRODUCTOS Y ARTESANÍAS DE MI COMUNIDAD

Nombre de la actividad: Manos a la obra

Materiales Fruta o verduras de la temporada (que se den en la comunidad) o materiales para realizar algún producto artesanal

Inicio: En forma grupal hacer un recordatorio sobre lo que se da en su comunidad (materias primas), hacer cuestionamiento y hacer una lluvia de ideas de la importancia que tienen, posteriormente indicarles que ahora realizaremos algún producto, un coctel de frutas, ensalada o galletas (de acuerdo con el contexto y con lo que se se cuenta).

Desarrollo: Cuestionarlos sobre los pasos a seguir de un instructivo o receta (de acuerdo con lo que hayas decidido que elaboren y a los materiales con que cuenten, recuerda el instructivo es para realizar alguna tarea o actividad como elaborar un producto artesanal y la receta es para la preparación de un platillo y bebida y cada uno tiene sus propias características) ir señalado cada uno cada paso

Fase 3- Primero: En el cuaderno dibujar dos pasos a seguir para elaborar la ensalada, coctel o lo que eligieron, puedes utilizar imágenes para que los niños pongan los nombres de los materiales que utilizarán para la elaboración del producto, o bien dejar que los niños que ya están más avanzados lo hagan sin imagen

Segundo: En el cuaderno escribir el título de la receta o instructivo, los materiales y dibujar todos los pasos a seguir que ellos se imaginen. Al igual que en primero puedes utilizar imágenes para escribir los nombres de los elementos que utilizarás o sin imagen.

Fase 4- Tercer grado: En el cuaderno escribir un instructivo o receta para la elaboración de lo elegido, deja que ellos lo creen si no tienen ideas, los puedes ir cuestionando, al final pide que lean su escrito que encierren en un círculo las materias primas a utilizar.

Cuarto grado: En el cuaderno escribir la utilidad de los instructivos o recetas, escribir un instructivo o receta, para la elaboración de lo elegido, con sus dibujos correspondientes y encerrar en un círculo las materias primas a utilizar.

Fase 5: Quinto y sexto: -En el cuaderno escribir que son las materias primas y su importancia, la utilidad de los instructivos o de las recetas y posteriormente escribir el instructivo o la receta de la elaboración de lo elegido con sus dibujos correspondientes.

Cierre

Dividirlos en equipo y realizar su ensalada, coctel o lo elegido, observar que procedimiento llevan, y cuestiona si están siguiendo el instructivo o la receta que elaboraron y que resultados observan, también cuestiona que pueden cambiar.

Observa cómo se apoyan y ve registrando en la lista de cotejo.

Listas de cotejo

Fase 3

INDICADOR	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
Sigue instrucciones, orales o escritas, para preparar un alimento sencillo y saludable (receta), utilizar o construir un objeto y/o participar en un juego o alguna otra actividad			
° Identifica los materiales con que están hechos algunos objetos que hay en casa y que le protegen de las quemaduras o que permiten manipular objetos calientes; reconoce la importancia de prevenir quemaduras y propone acciones para evitarlas.			
Observa y describe prácticas socioculturales de su entorno; actividades productivas, comerciales, profesionales, de servicios, entre otras, para identificar concepciones, valores y proyectos compartidos por los miembros de la familia y de la comunidad.			

Fase 4

INDICADOR	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
Identifica y reflexiona respecto del vocabulario empleado en los instructivos: verbos en infinitivo o en imperativo para redactar instrucciones y términos secuenciales, como primero, después, antes de, enseguida, finalmente. Emplea signos de puntuación, como la coma, el punto y seguido, el punto y aparte, dos puntos.			
Describe la masa y la longitud como propiedades medibles de los materiales, a partir de experimentar con distintos objetos y materiales y el uso de instrumentos como balanza y regla, y establece relaciones entre el material, tamaño y forma			
Identifica y valora manifestaciones culturales y símbolos que identifican a la comunidad, pueblo o ciudad que incluyen distintas tradiciones, lenguas, fiestas, danzas, música, historia oral, rituales, gastronomía, artes y saberes, entre otras características			

Fase 5

INDICADOR	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
Identifica y reflexiona respecto del vocabulario empleado en los instructivos: verbos en infinitivo o en imperativo para redactar instrucciones y términos secuenciales, como primero, después, antes de, enseguida, finalmente			
Comprende que el calor es una forma de energía, que fluye entre objetos con diferente temperatura al ponerlos en contacto, siempre del objeto de mayor al de menor temperatura.			
Argumenta acerca de la pertinencia de ideas, conocimientos y prácticas culturales de la comunidad, para valorar sus beneficios y áreas de oportunidad en favor del bienestar individual y colectivo			