PLANO DIDÁCTICO FOR/PRACT/003									
INTERVENCIÓN DOCENTE POR PROYECTOS					GRADO	4°	GPO	C	
PERIODO DE REALIZACIÓN									
DEL	13	DE	ABRIL	AL	1	DE	MAYO	DEL	2026
FASE	4. Terceros y Cuartos de educación Primaria.								
CICLO ESCOLAR 2025 – 2026									
NOMBRE DEL MAESTRO (A).									
Anabel Diaz Macías									
NOMBRE DE LA DIRECTOR DEL PLANTEL.									
Jorge Gustavo Ortega Garnica									
OBSERVACIONES									

ESCUELA “Primaria José Ma. Morelos Y Pavón”

CTT.11DPR1341G

TURNO MATUTINO SECTOR 02 ZONA 037

Jorge Gustavo Ortega Garnica

NOMBRE Y FIRMA DIRECTOR (A). DEL PLANTEL

Anabel Diaz Macías

OMBRE Y FIRMA MAESTRO(A) TITULAR

José De Jesús Marmolejo Zúñiga

NOMBRE Y FIRMA MAESTRO(A) DE PRACTICAS

Fernanda Jazmín Martínez Olmos

NOMBRE Y FIRMA PRACTICANTE

NOMBRE PROYECTO	CAMPO(S) FORMATIVO(S)	PROPÓSITO:
¡Todxs jugamos, todxs ganamos!	De lo humano a lo comunitario	En este proyecto de aprendizaje, descubrirás que son los juegos cooperativos y, junto con tu comunidad de aula, formaras un club de juegos para favorecer la integración social, practicar la cooperación y fortalecer tus habilidades.

	EJE(S) ARTICULADOR(ES):			CONTENIDO
		Inclusión		**Igualdad de género**	La escuela como espacio de convivencia, colaboración y aprendizaje.
		Pensamiento crítico		**Vida saludable**	
		Interculturalidad crítica		**Artes y experiencias estéticas**	
		Apropiación de las culturas a través de la lectura y la escritura			

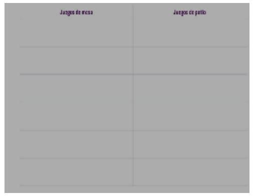
ESCENARIO	PARTICULARIDADES DE LA METODOLOGÍA A DESARROLLAR FASES	PROCESOS DE DESARROLLO DE APRENDIZAJE (PDA)
Aula Escolar Comunitario **METODOLOGÍA** **Aprendizaje Servicio**	**ETAPA 1** **Momento 1.** Punto de partida. **ETAPA 2** **Momento 2.** Lo que sé y lo que quiero saber. **ETAPA 3** **Momento 3.** Organicemos las actividades. **ETAPA 4** **Momento 4.** Creatividad en marcha. **ETAPA 5** **Momento 5**. Compartamos y evaluamos lo aprendido	Propone alternativas que favorezcan la colaboración entre las personas que integran la escuela y su comunidad para enriquecer sus experiencias, saberes y conocimientos.

EVALUACIÓN	Evidencia de aprendizaje
	Compendio de Juegos

<table>
<tr><th colspan="5">METODOLOGIA AS</th></tr>
<tr><th colspan="5">ETAPA 1.</th></tr>
<tr><th>MOMENTO</th><th>TIEMPO</th><th>ACTIVIDADES</th><th>RECURSOS DIDACTICOS</th><th>EVALUACION</th></tr>
<tr>
<td>PUNTO DE PARTIDA</td>
<td>30 minutos

40 minutos</td>
<td>

Colocar título y propósito del proyecto en el pizarrón y pedirles que lo anoten su cuaderno
Plantear las siguientes preguntas a estudiantes par que respondan en su cuaderno:
1. ¿Qué es un juego?
2. ¿Les gusta jugar?,¿Por qué?
3. ¿Qué tipos de juegos conocen?
4. ¿Cuál es su juego favorito?
5. ¿Con quién y donde juegan?
6. ¿Qué juegos de mesa y de patio conocen?
De manera grupal socializar las respuestas que escribieron.
Organizar al grupo en equipos para que completen la tabla de la pagina 289 del libro proyectos escolares.


<table><tr><th>Juegos de mesa</th><th>Juegos de patio</th></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>

Responder la pregunta que se plantea en la pagina 289 del libro de proyectos escolares.
¿Cuál es tu videojuego o juego de mesa favorito?,¿De qué trata?
En plenaria realizar la lectura de la página 211-213 del libro nuestros saberes.
De manera individual realizar un resumen de lo leído en grupo.
Llevar a cabo una encuesta en el grupo acerca de preferencias sobre los juegos virtuales o los presenciales.
Registrar los resultados en la tabla de la pagina 290 del libro proyectos escolares.

</td>
<td>

Cuaderno
Libro de proyectos escolares

</td>
<td>

Identifica ventajas y desventajas de los juegos.
Reconoce distintos tipos de juegos (mesa, patio, virtuales).

</td>
</tr>
</table>

	30 minutos			

Nombre	Prefiere los juegos virtuales	Prefiere los juegos presenciales

- Guiar a los estudiantes para realizar un debate de forma respetuosa en torno al siguiente tema:
  ¿Son mejores los juegos virtuales o los presenciales?,¿Por qué?
- Organizar al grupo en equipos para proponer en listar en el cuaderno las ventajas y desventajas de los juegos presenciales o virtuales. Registrar la información en la tabla de la página 291 del libro proyectos escolares

Tipos de juegos	Ventajas	Desventajas
Juegos presenciales		
Juegos virtuales		

- Dialogar en asamblea, con base en la información anterior, sobre lo siguiente:
  ¿Qué tipo de juego tiene mayores ventajas?

ETAPA 2.

MOMENTO	TIEMPO	ACTIVIDADES	RECURSOS DIDACTICOS	EVALUACION
LO QUE SÉ Y LO QUE QUIERO SABER	40 minutos 1 hora	● Responder en su cuaderno los siguientes planteamientos y conservar las respuestas para ser retomadas más adelante: 1.En el recreo es más comen practicar juegos presenciales y con frecuencia, se trata de competir por algo, de ganarle a otros. Estos juegos se llaman competitivos, ¿Qué juegos de este tipo practican en el recreo? 2. ¿Participan en juegos competitivos con sus familiares, amistades y personas de su vecindario?,¿Cuáles son? ● Leer de forma individual el texto “jugar y competir” localizado en la pagina 292 del libro proyectos escolares. ● Responder en plenaria las siguientes preguntas, con base en el texto que leyeron previamente: 1. ¿Cuál es su opinión respecto al texto que leyeron? 2 ¿Han escuchado o participado en reacciones de este tipo contra las personas que perdieron? 3.Que sienten cuando no los apoyan para mejorar en sus habilidades? 4.Que piensan de quienes no son muy buenos en algún juego? ● Organizar al grupo en equipos para que elaboren las siguientes listas en su cuaderno *Una de juegos que promueven la sana convivencia *Otra de juegos que fomenten la superación de los participantes. ● Pedir a los equipos que elijan un juego de cada listado y escriban sus características y reglas en la tabla de la pagina 293 del libro proyectos escolares. ● Compartir en asamblea los juegos que registraron los equipos en la tabla anterior.	● Cuaderno ● Libro de proyectos escolares	● Identifica las características y reglas de diversos tipos de juegos ● Reflexionar sobre la importancia de los juegos, en favor de la sana convivencia, la superación personal y el asumir una vida saludable.

		Reflexionar sobre la importancia de practicar juegos que favorecen la sana convivencia y superación individual, sin que haya perdedores. Tarea Organizar al grupo en equipos para que, al interior de los mismos, los estuantes acuerden cuales de los siguientes materiales traerán, para elaborar con ellos un juguete: *1 botella de platico vacía *Caja de cereal *Cinta adhesiva *Tijeras *Lápiz		
ETAPA 3.				
MOMENTO	**TIEMPO**	**ACTIVIDADES**	**RECURSOS DIDACTICOS**	**EVALUACION**
ORGANICEMOS LAS ACTIVIDADES	1 hot	• Entregar a cada equipo el instructivo para realizar el juguete (anexo el documento final) • Registrar con dibujos o palabras las emociones que experimentas cuando pierdes un juego y cuando ganas de la pagina 295 de libro de proyectos escolares. • En plenaria respondan las siguientes preguntas: 1. ¿En qué juegos experimentan emociones agradables?,¿En cuales sienten emociones desagradables? 2. ¿Qué juego les provoca sensaciones agradables de principio a fin? 3. ¿Qué se puede hacer para que todxs participen en juegos que	• Material • Cuaderno	• Comprende la importancia de la sana convivencia. • Participa en equipo en la elaboración del compendio.

		promuevan la sana convivencia y la cooperación? ● En equipos realicen las siguientes preguntas 1. ¿Qué son los juegos cooperativos? 2. ¿Cuáles de ellos han jugado? 3. ¿Qué emociones sienten cuando los juegan? 4. ¿Qué ventajas tiene jugarlos? ● En listen en su cuaderno sus juegos cooperativos favoritos. Tarea ● Investigar las reglas e instructivos de al menos tres juegos cooperativos y escríbelas en tu cuaderno. ● En equipos retomen la investigación y en hojas blancas, hagan un compendio de juegos cooperativos *Compendio: Una exposición resumida que reúne lo mas importante de una temática que ya se expuso con anterioridad. ● Elijan los juegos que quieren incluir en su compendio ● Repartan los juegos elegidos entre los equipos. Incluyan el nombre del juego, las instrucciones y las reglas. ● Ilustren los juegos con dibujos alusivos. ● Reúnan y ordenen todas las paginas y agreguen cinco hijos al final del compendio. ● En asamblea, reflexionen acerca de lo siguiente: 1. ¿Creen que participar en juegos cooperativos promueva que las personas se relacionen mejor?,¿Por qué? ● Organizados y con ayuda de la docente, coordinen un club de juegos para su comunidad de aula.		
ETAPA 4.				
MOMENTO	**TIEMPO**	**ACTIVIDADES**	**RECURSOS DIDACTICOS**	**EVALUACION**
CREATIVIDAD EN MARCHA		● Por equipos completen la siguiente tabla para organizar su club de juegos pagina 297 del libro de proyectos escolares. 	● Cuaderno ● Libro proyectos escolares	● Participa activamente en el desarrollo del club.

		● Para que funcione adecuadamente el club, designen de forma respetuosa encargadas en las siguientes actividades: 1.Dirigir los juegos que se van a practicar 2.Conseguir los materiales que se necesitan 3.Coordinar cada actividad 4.Dar cierre a las actividades del club, avisando que el horario ha terminado y solicitando a los asistentes que los materiales que se utilizaron para cada juego se guarden en su lugar. ● El club se realizará en el patio de la escuela ● Los alumnos portaran ropa cómoda para comenzar el club de juegos. ● Organicen en pequeños equipos según lo acordado previamente, y expliquen a los asistentes como son los juegos cooperativos. 1.Mencionen las ventajas de los juegos cooperativos 2.Den la bienvenida a los asistentes y expliquen brevemente como funcionara el club, así como su día horario. 3.Invitenlos a jugar y ubiquen a los asistentes donde corresponda, de acuerdo con el juego que prefieran jugar.		
ETAPA 5.				
MOMENTO	**TIEMPO**	**ACTIVIDADES**	**RECURSOS DIDACTICOS**	**EVALUACION**
. COMPARTIMOS Y EVALUAMOS LO APRENDIDO		● Cuando concluyan las actividades del club, escriban en su cuaderno como vivieron la experiencia con las siguientes preguntas 1 ¿Qué les gusto? 2. ¿Como se sintieron? 3. ¿Qué aspectos les parecieron positivos? 4.Ciales pueden mejorar? ● De manera grupal, elaboren un periódico mural sobre su club y agreguen sus testimonios y experiencias ● En plenaria, reflexionen acerca de lo siguiente 1. ¿Por qué creen que es importante fomentar el juego cooperativo? 2. ¿Como se sintieron al participar en las actividades del club? 3. ¿Creen que ahora se relacionan mejor con los demás al participar en el club? 4.Que fue lo más complicado de organizar en el club?	● Materiales	● Contribuye al diseño del periódico mural.

		• Por último, escriban en su cuaderno los acuerdos que llegaron para organizar el club de juegos.		

Lista de Cotejo

Criterios para Evaluar	Si	No
Identifica ventajas y desventajas de los juegos.		
Reconoce distintos tipos de juegos (mesa, patio, virtuales).		
Identifica las características y reglas de diversos tipos de juegos		
Reflexionar sobre la importancia de los juegos, en favor de la sana convivencia, la superación personal y el asumir una vida saludable		
Comprende la importancia de la sana		
Participa en equipo en la elaboración del compendio.		
Participa activamente en el desarrollo del club.		
Contribuye al diseño del periódico mural.		

Nivel de desempeño	Valoración de los criterios	Referencia numérica
(A) Destacado	Ocho criterios demostrados	10
(B) Satisfactorio	Siete criterios demostrados	9
(C) Suficiente	Seis criterios demostrados Cinco Criterios demostrados	8 7
(D) Insuficiente	Cuatro criterios demostrados	6