

ÁMBITO	Estudio Participación social
PRACTICA SOCIAL DE LENGUAJE	
Comprensión de textos para adquirir nuevos conocimientos Producción e interpretación de instructivos y documentos que regulan la convivencia.	APRENDIZAJES ESPERADOS Selecciona diversos textos informativos para conocer más sobre un tema. Sigue un instructivo sencillo para elaborar un objeto.
SECUENCIA DE ACTIVIDADES	
SESIÓN 1	
INICIO	Preguntare a los alumnos si les gustan los libros, quién tiene libros en casa, de qué tratan esos libros, etc. Si ya fueron entregados sus libros de texto, hacer una exploración de los mismos, en caso de no ser así, recurrir a la biblioteca del aula o escuela para hacer la exploración y análisis (revisar portada, índice, contenido, etc).
DESARROLLO	Preguntare a los alumnos: ¿Qué libro llamó más su atención?, ¿de qué trata?, ¿tiene imágenes y texto o solo uno de ellos? Solicitaré dibujen en una hoja blanca o cuaderno la imagen o tema que les haya gustado más de todos los libros que exploraron. Compartirán su imagen con el resto del grupo, pasar al frente y comentaran por qué les gustó y de qué trataba.
CIERRE	Platicaran con el resto del grupo sobre cómo se sintieron explorando los libros y qué cosas positivas podemos obtener de ellos. TAREA: Investigarán ¿Qué es basura? ¿Cuántos tipos de basura hay? ¿Cómo se genera la basura?
PAUSA ACTIVA	Tierra, mar o aire Disposición: En círculo alrededor del profesor. Material: Ninguno. Instrucciones: El profesor irá diciendo diferentes animales y los alumnos, en función del lugar en el que vivan (tierra, mar o aire) harán un movimiento u otro. Por ejemplo: Animal de aire: mover los brazos como volando. Animal de tierra: caminar en el sitio. Animal de mar: en el suelo, simular estar nadando. VARIANTES Y ADAPTACIONES Pactar otras representaciones, por ejemplo: Animal de aire: saltar y quedarse de pie.

	Animal de tierra: ponerse de rodillas. Animal de mar: tumbarse boca abajo.
SESIÓN 2	
INICIO	Preguntare a los niños: ¿Qué es la basura y sus tipos?, ¿cómo se genera?, ¿creen que se pueda evitar generar más basura?, ¿cómo le diríamos a los demás que dejen de generar más basura?, ¿dónde buscaron la información sobre la basura? Dialogare con los niños el tema y hare anotaciones en el pintarrón sobre lo que se comente.
DESARROLLO	Preguntare a los niños si saben ¿qué es un cartel?, en caso de que no lo recuerden se deberá hacer una retroalimentación: "un cartel es una lámina de papel que contiene imágenes y texto, el cual sirve para dar un mensaje, anuncio o información de cualquier tipo". Mostrare ejemplo de cartel: Recordaran sobre el tema que investigaron acerca de la basura. Elaboraran en su cuaderno un borrador de cartel guiados por la siguiente pregunta: ¿Cómo podemos evitar generar más basura? Guiar a los alumnos para que hagan mensajes de concientización hacia la población en general en donde inviten a no generar más basura. Revisaran los borradores de manera individual y conjunta.
CIERRE	Preguntare a los alumnos si quedaron dudas sobre lo elaborado en su borrador. TAREA: Traerán una cartulina de preferencia blanca, colores, marcadores e imágenes para apoyar el mensaje a dar en el cartel.
PAUSA ACTIVA	Circuito motriz Material: Mesas, sillas, pizarra... Instrucciones: El profesor establece un circuito motriz en la clase y los alumnos deben seguirlo realizando los diferentes ejercicios establecidos. Por ejemplo: Pasar por debajo de una mesa. Pasar por encima de una silla. Desplazarse en cuadrupedia. Pasar por la pizarra como si la borrarán. Equilibrio por encima de cualquier línea (baldosas, cinta americana, cuerda, tiza). Reptar como un animal. Andar de puntillas, talones... VARIANTES Y ADAPTACIONES Las variaciones que podemos encontrar en esta actividad son infinitas y adaptables al espacio y número de alumnos. Un alumno diseña cada día un circuito distinto.
SESIÓN 3	
INICIO	Harán preguntas de retroalimentación acerca de lo que es un cartel, cómo se elabora, la investigación que realizaron sobre la basura, así mismo sobre el mensaje que tratarán de dar a la población con su cartel. Revisaran que tengan listo su material encargado la sesión anterior.
DESARROLLO	Manos a la obra: es momento de realizar el cartel en la cartulina y tener listo el borrador. Asesorare a los alumnos en todas las dudas que se vayan presentando en el proceso de elaboración. Al terminar los carteles, invitare a los alumnos a pasar al frente para realizar una explicación breve de lo elaborado.
CIERRE	Preguntare a los niños cómo se sintieron en la sesión de hoy. Anotaran una breve conclusión en el cuaderno. TAREA:

	Traerán un centro de rollo de papel higiénico, un pedazo de cartón de 15 cm por 15 cm, dos hojas de su color favorito (pueden ser del mismo color o color diferente), tijeras, pegamento, imágenes pequeñas para adornar o calcomanías.
PAUSA ACTIVA	Paseo por el bosque Disposición: Caminando por el aula. Material: Ninguno. Instrucciones: El profesor nombra animales que se pueden encontrar en un paseo por el bosque y los alumnos se mueven imitándolos (conejo, búho, ardilla...). VARIANTES Y ADAPTACIONES Adaptar el espacio a diferentes hábitats, según nos interese. Paseo por la playa (cangrejo, gaviota, pulpo), por la selva (araña, mono, tigre), por el río (nutria, anguila, pez), por la montaña...
SESIÓN 4	
INICIO	Platicare con los alumnos acerca del uso de sus lápices y los lugares donde los pueden poner. ¿Saben lo que es un portalápiz? Revisaran que todos los alumnos cuenten con su material encargado la sesión anterior.
DESARROLLO	Indicare a los niños que van a hacer un portalápiz. Verán el siguiente enlace de video, en donde se presenta la elaboración breve de un portalápiz sencillo: https://youtu.be/ooamFIFIRtc Después de ver el video platicare con los niños haciendo las siguientes preguntas: ¿Cómo se llama lo que van a elaborar? ¿Qué materiales se necesitan? ¿Qué van a hacer primero? ¿Qué van a hacer después? ¿Qué se hace al final? ¿Cómo se le llama cuando seguimos indicaciones para elaborar algo? De manera grupal y guiados por el docente, los alumnos deben concluir que lo que acaban de ver es un instructivo para elaborar un portalápiz. Iniciaran con la elaboración del portalápiz mientras se van anotando en el pintarrón el nombre, los materiales usados y los pasos a seguir; todo lo anterior dictado por los alumnos.
CIERRE	Mostraran cómo van quedando sus portalápices y finalizaran su elaboración. TAREA: Traerán su portalápiz para la siguiente sesión para poner una exposición fuera de su salón.
PAUSA ACTIVA	Las profesiones Disposición: Libremente por el aula. Material: Ninguno. Instrucciones: El profesor va diciendo a personajes que se va encontrando por la ciudad y los alumnos recrean sus profesiones. Por ejemplo: cartero, barrendero, policía, conductor, gimnasta, leñador, minero, futbolista, etc. VARIANTES Y ADAPTACIONES Harán una distinción entre la gran ciudad y los pueblos. Los alumnos inventan los personajes que se van encontrando.
SESIÓN 5	

INICIO	Preguntare a los alumnos si algo les faltó al elaborar su portalápiz.	
DESARROLLO	Elaboraran una etiqueta de exposición para su portalápiz en un cuarto de hoja, con los siguientes datos: nombre del alumno, grado y grupo. Elegirán un lugar especial para poner sus portalápices y pondrán su exposición. Realizaran la actividad "Elaboro un portalápiz", donde deben escribir el instructivo de cómo realizaron su trabajo manual.	
CIERRE	Escribirán y contestaran en el cuaderno: ¿Cómo se sintieron al elaborar su portalápiz?, ¿les gustó como les quedó?, ¿qué mejorarían?	
PAUSA ACTIVA	La banda de música Disposición: Libremente por el aula. Material: Ninguno. Instrucciones: Los alumnos marchan por el aula y van imitando los instrumentos que el profesor va diciendo. VARIANTES Y ADAPTACIONES Trabajaran los instrumentos por grupos (viento, cuerda, percusión u otra clasificación). Añadirán a cada grupo un movimiento concreto: si son de viento, saltando; si son de cuerda, corriendo; y si son de percusión, agachados.	
MATERIAL Y RECURSOS DIDÁCTICOS		EVALUACIÓN Y EVIDENCIAS
Hojas blancas. Cuaderno. Libros de la biblioteca del aula o libros de texto gratuito. Cartulina blanca, colores, marcadores, imágenes, pegamento. centro de rollo de papel higiénico, un pedazo de cartón, dos hojas de su color favorito (pueden ser del mismo color o color diferente), tijeras, pegamento, imágenes pequeñas para adornar o calcomanías. Enlace de internet.		Observación y análisis del desarrollo de las actividades. Preguntas de reflexión en el cuaderno. Investigación acerca de la basura. Cartel para evitar generar más basura. Portalápices.
ADECUACIONES CURRICULARES Y OBSERVACIONES GENERALES		

ÁMBITO Estudio	
PRACTICA SOCIAL DE LENGUAJE	
Intercambio oral de experiencias y nuevos conocimientos.	
APRENDIZAJES ESPERADOS	
Presenta una exposición sobre temas de su localidad.	
SECUENCIA DE ACTIVIDADES	
SESIÓN 1	
INICIO	Preguntare a los niños: ¿Qué son las tradiciones?, ¿qué tipo de tradiciones existen en la localidad?, ¿los juegos son parte de las tradiciones?, ¿conocen algunos juegos tradicionales?, ¿cuáles conocen?, ¿cómo se juega?, ¿desde cuándo se conoce o se inventó ese juego?, ¿dónde podemos investigar todo lo anterior? Realizaran anotaciones en el pintarrón y dialogaran grupalmente. Anotaran todos los juegos tradicionales mencionados para que posteriormente los alumnos elijan uno para investigarlo.
DESARROLLO	Comentare con los alumnos que realizarán una investigación acerca de un juego tradicional de su localidad, pero para eso ocupan saber cómo guiar dicha investigación.
CIERRE	Preguntare a los niños si quedaron dudas de lo que van a realizar. TAREA: Investigaran el juego tradicional elegido utilizando las preguntas escritas en la actividad "Para obtener información". Harán sus anotaciones en el cuaderno.
PAUSA ACTIVA	Follow the leader Disposición: Todos en fila. Material: Ninguno. Instrucciones: Todos caminan en fila y tienen que hacer lo que haga el que va primero. A la señal del profesor, el último pasa al primer lugar y es el director. Pueden girar, mover brazos, piernas, saltar, etc. VARIANTES Y ADAPTACIONES En grupos más reducidos. Harán algo diferente a lo que hace el primero.
SESIÓN 2	
INICIO	Preguntare a los alumnos acerca de su investigación realizada. Entablar una comunidad de diálogo con las investigaciones que hicieron todos los niños acerca del juego elegido.
DESARROLLO	Con la información reunida, comentare a los niños que ahora realizarán una exposición y aplicación del juego elegido. Cada alumno va a exponer y posteriormente va a dirigir el juego aplicándolo a todos sus compañeros, con el apoyo del profesor.

	Para lo anterior deben planear muy bien su exposición, por lo cual deberán realizar la actividad "Planeo mi exposición", ahí los alumnos deben ordenar la información investigada acerca de su juego tradicional que eligieron.
CIERRE	Revisaran si les faltó incluir alguna información en la actividad anterior, para que sea anexada posteriormente en la exposición. TAREA: Traerán una cartulina blanca, colores o marcadores, tijeras, pegamento, imágenes o dibujos alusivos al juego tradicional que presentarán en la exposición en la clase.
PAUSA ACTIVA	¡Muévete con el abecedario! Disposición: De pie en círculo. Material: Ninguno. Instrucciones: Los alumnos van diciendo letras y el profesor les manda una tarea que comience por esa misma letra. A: Arriba los brazos B: Bajo las mesas C: Cruzamos las manos D: De pie E: Equilibrio sobre un pie F: Flexiones G: Giros H: Hacemos lo que hace el profesor I: Inclinación hacia tocar los pies J: Jugar libremente K: ¡Kilombo! Saltamos libremente como locos L: Limbo M: Manos que chocan entre compañeros N: Nadie puede dejar de caminar O: Ordenarse por orden de altura P: Puños al aire Q: Quietos R: Rodillas arriba S: Sentados T: Tumbados U: Unidos como un gusano caminamos en fila V: Viento (nos movemos por el aula como el viento) Y: Yoyó (vamos hasta el profesor y volvemos 3 veces) Z: Zzzzzzzz (nos hacemos los dormidos)
SESIÓN 3	
INICIO	Platicare acerca del material encargado. Indicare que en la sesión de hoy van a preparar una exposición.

DESARROLLO	Platicare con los alumnos acerca de la claridad de la letra, el tamaño adecuado para que todos puedan leer su lámina desde lejos, los dibujos grandes a incluir en ella, etc. Manos a la obra. Realizaran la lámina de exposición con asesoría y guía del docente. Brindaran el espacio necesario al alumno.
CIERRE	Revisaran los detalles de la exposición, la cual se realizará la siguiente sesión. Así mismo llevarán el material necesario los que aplicarán el juego con el resto de sus compañeros. TAREA: Traerán la lámina de exposición y material en caso de aplicar el juego.
PAUSA ACTIVA	El semáforo Disposición: De pie junto a la mesa. Material: Tarjetas de colores (rojo, verde y amarillo-ámbar). Instrucciones: El profesor enseña una de las tarjetas y los alumnos realizan la tarea correspondiente. Tarjeta verde: caminar libremente por el aula. Tarjeta roja: quedarse quietos. Tarjeta amarillo-ámbar: dar un paso adelante y otro atrás. VARIANTES Y ADAPTACIONES Realizaran en el sitio y en vez de caminar simular que corremos o nos movemos en el sitio (saltos, rodillas arriba...).
SESIÓN 4	
INICIO	Preguntare a los alumnos si les falta algo por detallar en sus láminas de exposición y realizaran una revisión.
DESARROLLO	De manera previa, platicare con los alumnos acerca de ciertos aspectos importantes para exponer: volumen de voz, postura, claridad, etc. Llevaran a cabo las exposiciones de los juegos tradicionales. Aplicaran algunos juegos tradicionales, según la participación de los alumnos, recordando que son ellos los que deben dirigirlos.
CIERRE	Escribirán en su cuaderno ¿cómo se sintieron con la actividad? y ¿qué mejorarían en su exposición y/o aplicación? TAREA: Llevaran al aula copias de su acta de nacimiento y cartilla de vacunación.
PAUSA ACTIVA	Un día cualquiera Disposición: De pie junto a la mesa. Material: Ninguno. Instrucciones: Se bajan las persianas o se apaga la luz de la clase. Los alumnos se tumban en el suelo y simulan dormir. Cuando vuelve la luz, empiezan a representar con mímica las cosas que habitualmente hacen desde que se levantan hasta que llegan al colegio. VARIANTES Y ADAPTACIONES Se puede hacer en cualquier franja del día. Centrarse en determinadas tareas relacionadas con hábitos saludables como ducharse, lavarse los dientes, desayunar...
SESIÓN 5	
INICIO	EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA DEL LIBRO DE TEXTO.

	Solicitar a los alumnos lean en silencio la fábula de “El león y el ratón agradecido”, para posteriormente señalar las características, así como los momentos de inicio, desarrollo y cierre. Finalmente escribir una opinión para recomendar o no el texto leído. Actividades de la página 10 del libro de texto. Observaran y analizaran su acta de nacimiento y cartilla de vacunación, con la finalidad de identificar en ambos documentos los datos que contienen, así como sus semejanzas y diferencias. Actividad de la página 11 del libro de texto.	
DESARROLLO	Leerán el texto de la página 11 del libro de texto, para posteriormente responder algunas preguntas de comprensión que se localizan en la misma página. Leerán un fragmento del poema de “Vieja llave” de Amado Nervo. Solicitar que identifiquen y subrayen las rimas en el texto y elijan entre algunas opciones el sentido de la rima. Actividad de la página 12 del libro de texto. Enseguida leerán un texto sobre el juego de las escondidas que escribió un niño, marcar en él las mayúsculas y minúsculas que no estén bien empleadas. Posteriormente elaborar un texto donde el alumno explique con sus propias palabras cómo se juega a las escondidas. Actividad de la página 12 del libro de texto.	
CIERRE	Observaran un anuncio publicitario y localizaran en él las frases publicitarias. Propondré otras dos. Actividad de la página 13 del libro de texto. Reunidos en parejas, elaboraran un anuncio de algún producto o servicio que pueda ofrecerse en la escuela. Actividad de la página 13 del libro de texto.	
PAUSA ACTIVA	Los medios de transporte Disposición: De pie por las mesas. Material: Sin material. Instrucciones: El profesor nombra un medio de transporte y los alumnos se mueven por la clase imitándolo. Ejemplos: Barco Tren Coche Bicicleta Patines Monopatín Avión Esquís A pie A caballo VARIANTES Y ADAPTACIONES El profesor tiene dibujos de los medios de transporte y los va mostrando a los alumnos. Se dicen los medios de transporte en inglés.	
MATERIAL Y RECURSOS DIDÁCTICOS		EVALUACIÓN Y EVIDENCIAS
Cartulina blanca, colores o marcadores, tijeras, pegamento, imágenes o dibujos de un juego tradicional. Material de juego.		Observación y análisis del desarrollo de las actividades. Preguntas de reflexión en el cuaderno. Investigación de juego tradicional.

Libro de texto, páginas 10 a la 13.	Lámina de exposición del juego tradicional. Evaluación diagnóstica del libro de texto.
ADECUACIONES CURRICULARES Y OBSERVACIONES GENERALES	

ÁMBITO		Literatura	
SECUENCIA	1	PRACTICA SOCIAL DE LENGUAJE	APRENDIZAJES ESPERADOS
De narraciones, cuentos cortos e historias.		Lectura de narraciones de diversos subgéneros	Lee narraciones de la tradición literaria infantil. Describe los personajes de un cuento; tiene en cuenta sus características sociales (jerarquía, oficio, pertenencia a una familia, etcétera), sus intenciones y forma de ser (bueno, malo, agresivo, tierno, etcétera) para explicar o anticipar sus acciones. Compara los personajes de diversos cuentos e identifica rasgos y situaciones recurrentes de algunos personajes típicos. Identifica los espacios en que ocurren los acontecimientos y los relaciona con los personajes que ahí participan. Establece relaciones temporales de sucesión y duración entre acontecimientos del relato e intercambia opiniones sobre sus relaciones causales. Recupera y da sentido a la historia cuando la lectura se distribuye en varias sesiones. Expresa su interpretación de las imágenes, vinculándolas con lo escrito, en cuentos ilustrados y libros álbum.
SECUENCIA DE ACTIVIDADES			
SESIÓN 1			
INICIO	Sesión 1. Comencemos. Había una vez... Preguntare a los niños: ¿Qué tipo de historias son sus favoritas?, ¿les gusta algún cuento en especial?, ¿de qué trata?, ¿por qué les gusta?		
DESARROLLO	Elaboraran pequeñas tarjetas en donde deben escribir algo que recuerden de los cuentos o narraciones que han escuchado. Realizaran la actividad "Había una vez", ahí los alumnos encontrarán las pequeñas tarjetas para escribir y dibujar sobre los cuentos o historias que recuerden. Escribirán y dibujarán en las tarjetas título de cuentos, personajes, situaciones, lugares, etc. Recortaran las tarjetas y buscaran una pared o lugar especial dentro del salón para pegarlas, formando una figura entre todos usando su creatividad. Ver la página 16 del libro de texto. Hacer más tarjetas con hoja blanca en caso de necesario.		
CIERRE	Preguntare a los alumnos cómo se sintieron al recordar sus historias favoritas y formaran una figura con ellas.		

PAUSA ACTIVA	Pelotas de papel Disposición: De pie individualmente. Material: Hoja de papel usado. Instrucciones: Los alumnos hacen una pelota con una hoja de papel. Se sitúan de pie y realizan los siguientes ejercicios: La lanzan y la cogen. Se la pasan de una mano a otra. Le dan una vuelta por la cintura, rodillas, pecho, cabeza, un brazo, otro brazo, una pierna... Simulan que pesa muchísimo y les cuesta levantarla. La esconden, la muestran... VARIANTES Y ADAPTACIONES Por parejas.
SESIÓN 2	
INICIO	Sesiones 2 y 3. Leer cuentos de la tradición oral. Preguntare a los niños si les gustan las historias de fantasía. Platicaran acerca de las historias que recuerden. Leerán en voz alta el cuento yaqui "El Chapulín brujo" que se encuentra en las páginas 17 y 18 del libro de texto.
DESARROLLO	Identificaran el escenario, los personajes principales y su forma de ser. Comentaran ¿Quiénes son los personajes? ¿Qué personaje te gustó más y por qué? ¿Cómo es la forma de ser del Chapulín brujo y cómo la del monstruo? ¿De qué trata el cuento? ¿Qué causó que los yaquis solicitaran la ayuda del Chapulín brujo en la parte central? ¿Cómo logró vencer El Chapulín brujo al monstruo? Identificaran las acciones que se desarrollan de acuerdo con la función del personaje y con base en ello completar el esquema de la página 19 del libro de texto. En media hoja tamaño carta escribir el personaje que más llamó su atención por su papel o función que tiene en el cuento y expliquen por qué les interesó.
CIERRE	Enseguida colocaran la tarjeta junto con las demás que hicieron en la primera sesión, cuando formaron una figura en la pared.
PAUSA ACTIVA	Señales sonoras Disposición: De pie junto a la mesa. Material: Ninguno. Instrucciones: El profesor hace una señal sonora y los alumnos realizan una acción, según el código pactado. Por ejemplo: Palmas: moverse hacia delante. Chasquear los dedos: hacia atrás. Golpecitos en la mesa: hacia la derecha. Hacer ruido con el pie: hacia la izquierda. VARIANTES Y ADAPTACIONES Establecerán un código sonoro con ejercicios más físicos: correr en el sitio, saltar, abrir y cerrar las piernas...
SESIÓN 3	
INICIO	Sesión 4. Tiempo de leer.

	Comentarán sobre la biblioteca ¿qué les gusta de ella? y ¿cómo está organizada? Revisarán en la biblioteca del aula o de la escuela, libros que tengan al alcance. Verán las portadas e ilustraciones, así como los títulos, ver la organización que tiene, la limpieza, el orden, localización de libros, etc.
DESARROLLO	Comentarán acerca de lo que encontraron en la biblioteca y ponerse de acuerdo acerca de propuestas para mejorar todo y hacer de la biblioteca un lugar agradable. Revisarán la página 20 del libro de texto y observarán las imágenes de los alumnos ordenando su biblioteca. Realizarán la actividad "Imagino mi biblioteca", ahí el alumno debe escribir sus propuestas para tener una biblioteca ideal, además de tres reglas que se podrían aplicar. Compartirán sus propuestas para crear una biblioteca agradable en el pintarrón. Enseguida escribirán un reglamento entre todos. Pasarlo en limpio en una cartulina y pegarlo en un área visible.
CIERRE	Preguntare a los alumnos si quedaron dudas sobre la actividad realizada.
PAUSA ACTIVA	¿Quién es quién? Disposición: De pie por las mesas. Material: Ninguno. Instrucciones: En silencio, los alumnos se desplazan libremente por el aula con los ojos cerrados. Cuando se encuentren con un compañero, lo intentarán reconocer con el tacto. VARIANTES Y ADAPTACIONES Hay que buscar a un compañero concreto y gana el primero en encontrarlo.
SESIÓN 4	
INICIO	Sesión 5. Cuentan por ahí. Observarán con detenimiento la imagen de la página 21 del libro de texto y responderán en el cuaderno las siguientes preguntas: ¿Cómo se ve el personaje de la página? ¿Cómo es su vestimenta? ¿Cómo son su cara, sus manos y cuerpo? ¿Qué está haciendo? ¿Qué te llama más la atención de la ilustración? ¿De qué personaje se trata?
DESARROLLO	Leerán el mito "El día y la noche" de la página 21 del libro de texto y contestarán en el cuaderno. ¿Qué fenómeno natural se trata de explicar? ¿Qué relación tiene el personaje de la imagen con la historia? Ordenarán los sucesos de la página 21 del libro de texto del 1 al 4, según sucedieron en la historia. Contestaran las preguntas de la página 22 del libro de texto y enseguida relacionar los personajes con sus características.
CIERRE	Describirán y dibujarán en media hoja tamaño carta el personaje que más haya llamado su atención y pegarlo con la figura que formaron en la primera sesión.
PAUSA ACTIVA	Delante/detrás Disposición: De pie junto a la mesa. Material: Ninguno. Instrucciones: El profesor irá indicando dónde deben colocarse los alumnos en referencia a diferentes objetos. Por ejemplo: Delante de la mesa. Detrás de la silla.

	VARIANTES Y ADAPTACIONES Introducirán conceptos como encima, debajo, al lado...	
SESIÓN 5		
INICIO	Realizaran la actividad sugerida. (Anexo 01 del material de apoyo) 	
DESARROLLO	Realizaran la actividad sugerida. (Anexo 02 del material de apoyo) 	
CIERRE	Realizaran la actividad sugerida. (Anexo 03 del material de apoyo) 	
PAUSA ACTIVA	Canciones motrices Disposición: De pie junto a la mesa. Material: Ninguno. Instrucciones: El profesor selecciona una canción motriz y los alumnos la interpretan con él. Ejemplos: Soy una taza, La mané, El tallarín, La forma de caminar, El corro de la patata, El patio de mi casa, Ronda de los conejos, Yo tengo una casita, A la zapatilla por detrás. VARIANTES Y ADAPTACIONES El profesor las puede poner en la pizarra digital, televisión, ordenador...	
MATERIAL Y RECURSOS DIDÁCTICOS		EVALUACIÓN Y EVIDENCIAS
Libro de texto páginas 16 a la 22. Sesiones 1 a la 5. Colores. Hojas blancas. Cinta adhesiva.		Observación y análisis del desarrollo de las actividades. Preguntas de reflexión. Dibujos y narraciones escritas. Actividades del libro de texto.
ADECUACIONES CURRICULARES Y OBSERVACIONES GENERALES		

ÁMBITO		Literatura	
SECUENCIA	1	PRACTICA SOCIAL DE LENGUAJE	APRENDIZAJES ESPERADOS
De narraciones, cuentos cortos e historias.		Lectura de narraciones de diversos subgéneros	Lee narraciones de la tradición literaria infantil. Describe los personajes de un cuento; tiene en cuenta sus características sociales (jerarquía, oficio, pertenencia a una familia, etcétera), sus intenciones y forma de ser (bueno, malo, agresivo, tierno, etcétera) para explicar o anticipar sus acciones. Compara los personajes de diversos cuentos e identifica rasgos y situaciones recurrentes de algunos personajes típicos. Identifica los espacios en que ocurren los acontecimientos y los relaciona con los personajes que ahí participan. Establece relaciones temporales de sucesión y duración entre acontecimientos del relato e intercambia opiniones sobre sus relaciones causales. Recupera y da sentido a la historia cuando la lectura se distribuye en varias sesiones. Expresa su interpretación de las imágenes, vinculándolas con lo escrito, en cuentos ilustrados y libros álbum.
SECUENCIA DE ACTIVIDADES			
SESIÓN 1			
INICIO	Sesión 6. Tiempo de leer. Revisaran el libro de lecturas de tercer grado. Identificarán qué es lo que llama la atención de la portada, de los textos e imágenes. Contestaran en el cuaderno ¿De qué tratará el libro? y ¿Qué observan en éste? Consultaran el índice e identificar los títulos que llaman la atención y subrayarlos. Contestaran ¿Para qué creen que sirve el índice? ¿Qué sucedería si el libro no tiene índice? Reflexionar.		
DESARROLLO	Buscarán en las páginas 85 a la 87 del libro de lecturas el cuento "Todo queda en casa" y observaran las imágenes. Imaginarán de qué creen que trata el cuento sólo viendo las imágenes. Leerán el cuento y comentar ¿De qué trata? y ¿Qué tan diferente es la historia de lo que imaginaron? Platicaran ¿Cómo piensan que es el final de "La sirenita"?		

	Reflexionaran y contestaran ¿Qué hizo la niña del cuento para cambiar la historia de “La sirenita”? ¿Cómo lo hizo? ¿Qué habrías cambiado tú?
CIERRE	Consultaran la página 23 del libro del texto, en caso de quedar alguna duda por resolver.
PAUSA ACTIVA	El ciempiés Objetivo: Estimular el desarrollo de la fuerza y la coordinación en los músculos del tren superior. Desarrollo: En equipos de cuatro alumnos/as formándose en círculos, se situarán en posición de tierra inclinada (a cuatro patas), colocándose cada alumno/a con los pies en los hombros del compañero/a de atrás. A una señal del profesor/a comenzarán a desplazarse por el terreno como un ciempiés.
SESIÓN 2	
INICIO	Sesión 7. Describo y comparo personajes. Leerán el cuento “El gallo de las botas amarillas” que se encuentra en la página 24 del libro de texto y prestaran atención a lo que quiere lograr cada personaje.
DESARROLLO	Dialogaran sobre la primera parte del cuento y contestaran en el cuaderno: ¿Cuál fue la motivación del gallo para salir de su casa y “correr al mundo”? ¿Por qué crees que el ricachón, aunque tenía muchas riquezas, deseaba quedarse con las monedas del gallo? ¿Te imaginaste que el gallo lograría enfrentar el problema?, ¿Por qué? Revisar la página 25 del libro de texto en caso de tener dudas. Compartirán las respuestas de forma oral.
CIERRE	Escribirán en el cuaderno ¿De qué crees que tratará el cuento “El gallo de las botas amarillas” parte dos? ¿Quién crees que conseguirá su objetivo: el gallo o el ricachón y por qué?
PAUSA ACTIVA	Risa risa Objetivo: Incrementar la velocidad de traslación y la coordinación general. Desarrollo: Los niños deben colocarse en un círculo, se elige un jugador para ser “eso”. El jugador “eso” debe comenzar a reír en voz alta. Después de unos segundos, se debe quitar la sonrisa de la cara y arrojársela a otro jugador del

	círculo. Este debe reír en voz alta durante unos segundos y señalar a alguien más para que se ría. Cualquier jugador que sea sorprendido riéndose cuando no sea su turno estará fuera del juego. El último jugador en pie gana el juego.
SESIÓN 3	
INICIO	Sesiones 8 y 9. Describo y comparo personajes. Platicaran acerca de la narración "El gallo de las botas amarillas" ¿Quiénes son los personajes? ¿Quién actúa mal? ¿Quién actúa bien y por qué? ¿Cómo es el lugar donde se desarrolla la historia? ¿Qué pasó al principio? ¿Qué pasó después?
DESARROLLO	Continuaran con la segunda parte del cuento "El gallo de las botas amarillas" en las páginas 26 y 27 del libro de texto, si es posible por turnos y diciendo a coro las partes resaltadas en negritas. Reflexionaran con base en la lectura y elaborando el mapa mental con el título "El gallo de las botas amarillas", ahí deben elaborar dos mapas mentales escribiendo las características del Señor Ricachón y el gallo.
CIERRE	Compartirán sus mapas mentales con el resto del grupo y dialogarán sobre las respuestas dadas. Aclarare las posibles dudas que se presenten.
PAUSA ACTIVA	Los 8 saltos Objetivo: Estimular la capacidad de fuerza en el tren inferior. Desarrollo: Se pintará una línea de salida en el suelo, y detrás de ella se colocarán todos los niños/as uno al lado del otro. Desde el primero al último realizarán con pies juntos uno por uno y sin tomar impulso 8 saltos (menos dependiendo de la edad de los niños/as), en el último salto, se quedarán inmóviles hasta que hayan saltado todos y colocarán una marca para ver después si pueden superarla en el siguiente intento.
SESIÓN 4	
INICIO	Sesiones 8 y 9. Describo y comparo personajes. Retomaran la información escrita en los mapas mentales elaborados la sesión anterior. Mencionaran características físicas del Señor Ricachón, lugar donde vive y modo de ser.
DESARROLLO	Platicare con los alumnos acerca del lugar en donde se desarrolló la historia del gallo: ¿Era una casa? ¿Un jardín? ¿La calle? ¿El corral? ¿Eran varios lugares?

	Mencionare a los niños que los lugares donde se desarrolla una historia se le llama escenario y es muy importante para conocer parte de los personajes. Revisaran la página 28 del libro de texto y unirán con una línea los personajes que ahí aparecen, con el lugar que consideren más adecuado para su historia.
CIERRE	Compararan los resultados con un compañero y platicaran qué otros lugares podrían estar esos personajes.
PAUSA ACTIVA	Carrera de ranas Objetivo: Estimular el desarrollo de la fuerza y la coordinación en el tren inferior. Desarrollo: Se colocarán los niños/as en cuclillas. A la señal del profesor/a saltarán como las ranas hacia adelante o hacia atrás, tratando de engañar al niño, el que se equivoque pasa al frente para bailar.
SESIÓN 5	
INICIO	Sesiones 8 y 9. Describo y comparo personajes. Visitaran la biblioteca del aula. Permitiré que los alumnos tomen un libro e identifiquen lugares donde se desarrollan las historias. Comentaran grupalmente sobre lo que encontraron en los libros elegidos.
DESARROLLO	Realizaran la actividad “Los escenarios de los cuentos”, en donde deben dibujar el lugar adecuado para cada uno de los personajes que se muestran: una sirena, una brujita, un astronauta, caperucita. Responder acerca de la importancia de un escenario en el desarrollo de una historia.
CIERRE	Compartirán sus respuestas y dibujos elaborados con un compañero y enseguida con el resto del grupo. Aclarare las posibles dudas que se hayan presentado.
PAUSA ACTIVA	El círculo en la pared Objetivo: Estimular el desarrollo de la coordinación óculo manual. Desarrollo: Se dibujará un círculo amplio en el fondo de la pared del aula, a una señal del profesor/a los alumnos/as se moverán retirados del círculo en el centro del aula. A una voz de sentados, a la pata coja, tumbados, etc. los alumnos/as harán esto y rápidamente correrán a introducir las manos dentro del círculo, el último quedará eliminado o bien

	tendrá un punto negativo.
MATERIAL Y RECURSOS DIDÁCTICOS	EVALUACIÓN Y EVIDENCIAS
Libro de texto, páginas 23 a la 28. Sesiones 6 a la 9.	Observación y análisis del desarrollo de las actividades. Preguntas de reflexión en el cuaderno. Identificación de personajes y escenarios.
ADECUACIONES CURRICULARES Y OBSERVACIONES GENERALES	

ÁMBITO Literatura			
SECUENCIA	1	PRACTICA SOCIAL DE LENGUAJE	APRENDIZAJES ESPERADOS
De narraciones, cuentos cortos e historias.		Lectura de narraciones de diversos subgéneros	Lee narraciones de la tradición literaria infantil. Describe los personajes de un cuento; tiene en cuenta sus características sociales (jerarquía, oficio, pertenencia a una familia, etcétera), sus intenciones y forma de ser (bueno, malo, agresivo, tierno, etcétera) para explicar o anticipar sus acciones. Compara los personajes de diversos cuentos e identifica rasgos y situaciones recurrentes de algunos personajes típicos. Identifica los espacios en que ocurren los acontecimientos y los relaciona con los personajes que ahí participan. Establece relaciones temporales de sucesión y duración entre acontecimientos del relato e intercambia opiniones sobre sus relaciones causales. Recupera y da sentido a la historia cuando la lectura se distribuye en varias sesiones. Expresa su interpretación de las imágenes, vinculándolas con lo escrito, en cuentos ilustrados y libros álbum.
SECUENCIA DE ACTIVIDADES			
SESIÓN 1			
INICIO	Sesiones 10 y 11. Tiempo de leer. Reflexionaran y contestaran en el cuaderno: ¿Conoces el cuento de los tres Cerditos? ¿Dónde se desarrolla la historia? ¿A dónde llegaron los hermanos Hansel y Gretel después de que se perdieron en el bosque? ¿Dónde se desarrolla en cuento del patito feo?		
DESARROLLO	El profesor debe leer en voz alta, el cuento "El huésped", página 14 libro de Lecturas. Reflexionarán y discutirán: ¿Cómo imaginan ese espacio: con plantas, aves o insectos? ¿Cómo sería jugar allí por las tardes después de la escuela? Dibujaran en el pizarrón un croquis de la casa descrita en el cuento. Pasaran uno por uno los alumnos y adornaran el croquis con flores, hojas, árboles, etc.		
CIERRE	¿Cómo se llaman las palabras que describen la casa del cuento? Anotarlas en el pizarrón. Consultaran la página 29 del libro de texto.		

PAUSA ACTIVA	Carrera de carretillas Objetivo: Estimular el desarrollo de la fuerza y la coordinación del tren superior. Desarrollo: Se formarán parejas entre los niños/as, debiendo ser iguales en estatura y peso. Colocados por parejas habrán de ejecutar en el lugar marcado en la posición que indique el maestro: uno de pie cogiendo las piernas del otro por los tobillos y este apoyado en el suelo con las manos. Cambiar de posición.
SESIÓN 2	
INICIO	Preguntare a los alumnos ¿Qué son los adjetivos? ¿Para qué nos sirven? ¿Por qué es tan importante el uso de adjetivos para describir lugares?
DESARROLLO	Realizaran la actividad sugerida. (Anexo 04 del material de apoyo) 
CIERRE	Imaginaran que el lugar donde viven es el escenario de un cuento: ¿qué tipo de historia les gustaría que ahí sucediera?, ¿Quiénes serían los personajes?, ¿Cómo serían? Escribirán en el cuaderno las ideas y enseguida comentarlas con el grupo.
PAUSA ACTIVA	El rectángulo Objetivo: Estimular el desarrollo de la coordinación óculo manual y coordinación espacio temporal. Desarrollo: Sobre una pared los alumnos trazarán un rectángulo, que se divide en zonas, las cuales se puntúan de acuerdo con la dificultad (de 1 hasta 10), a una señal el alumno/a deberá lanzar un objeto tratando de sumar el máximo número de puntos. Agrupación: Individual o por

	equipos. Grupo clase.
SESIÓN 3	
INICIO	Sesiones 12 y 13. Mi librito de personaje. Preguntare a los niños: ¿Alguna vez han elaborado un librito? ¿Qué se necesitará para elaborar un libro?
DESARROLLO	Pensaran en un personaje inventado por el alumno. Con el cual va a realizar su libro. Debe incluir portada con el personaje dibujado y el nombre, también debe llevar características físicas, de forma de ser y forma de relacionarse con los demás. Revisar las páginas 30 y 31 del libro de texto, las cuales detallan la forma de elaborar el librito. Revisaran que el libro tenga la información completa. Verificaran lo anterior con la tabla de la página 31, del libro de texto.
CIERRE	Utilizaran material de reúso o reciclado para decorar el librito. Prepararan un disfraz o máscara del personaje que describieron. Utilizaran material de reúso. TAREA: Traerán el librito y el disfraz para la siguiente sesión para exposición.
PAUSA ACTIVA	Relevos arriba y abajo Objetivo: Estimular el desarrollo de la coordinación y la velocidad de traslación. Desarrollo: Se formarán hileras de niños/as de pie, separados aproximadamente un metro y con piernas abiertas. El primero de cada equipo tendrá un objeto (goma, cuaderno). A una señal del profesor/a pasará el objeto por encima de la cabeza al de atrás, y este a su vez pasará al siguiente entre las piernas, así sucesivamente. Cuando el objeto llegue al último, este corre para ponerse de primero, repitiendo todo el proceso.
SESIÓN 4	
INICIO	Sesión 14. Y colorín colorado, este cuento se ha terminado. Escribirán un comentario acerca de lo que aprendieron durante la elaboración de las tarjetas y la figura que armaron.
DESARROLLO	Organizaran la presentación del librito y el disfraz ante la comunidad escolar: en orden y por turnos. Expondrán ante el resto del grupo el librito y el disfraz o máscara de su personaje. Recibirán opinión del resto del grupo.
CIERRE	Reflexionaran lo que aprendieron iluminando la cola del gallo de la página 32 del libro de texto. ¿Cómo fue la participación? ¿Disfrutaron de la lectura? ¿Identificaron la forma de ser de los personajes? Compartirán cómo quedó coloreado su gallo.

PAUSA ACTIVA	¿Quién salta más? Objetivo: Estimular el desarrollo de la potencia muscular y coordinación. Desarrollo: Se pintará una línea de salida en el suelo, y detrás de ella se colocarán todos los niños/as uno al lado de otro. Todos los niños realizarán con pies juntos uno por uno y sin tomar impulso 8 saltos (menos dependiendo de la edad de los niños/as), En el último salto, se quedarán inmóviles hasta que hayan saltado todos y colocarán una marca para ver después si pueden superarla en el siguiente intento.
SESIÓN 5	
INICIO	Sesión 15. Tiempo de leer. Comentaran qué observan en la imagen de la página 33 del libro de texto y contestaran en su cuaderno: ¿Cuál crees que sea la historia de esos personajes? ¿Qué pasaría si una zorra y un leñador se encontraran en el bosque?
DESARROLLO	Leerán en voz alta la fábula de Esopo “La zorra y el leñador” que se encuentra en de la página 33 del libro de texto y responderán lo siguiente: ¿Por qué el leñador actuó así? ¿Tú que hubieras hecho? Pensaran en otro final para la historia y escribirlo en el cuaderno. Ilustrar la fábula.
CIERRE	Leerán y expondrán la fábula al resto del grupo.
PAUSA ACTIVA	Payasitos y soldaditos Objetivo: Estimular la coordinación del tren superior e inferior. Desarrollo: El docente demostrará a todos los niños y niñas la dinámica para hacer un payasito y un soldadito. Cuando el docente diga número 1, los niños deberán hacer payasitos, cuando diga 2 se harán soldaditos y cuando diga tres deben cambiar de lugar, el niño que se confunda tendrá que pasar al frente a dirigir el juego.

MATERIAL Y RECURSOS DIDÁCTICOS	EVALUACIÓN Y EVIDENCIAS
Libro de texto páginas 29 a la 33. Sesiones 10 a la 15. Libro de Lecturas. Tercer grado. Página 14 Colores. Material de reúso o reciclado.	Observación y análisis del desarrollo de las actividades. Preguntas de reflexión en el cuaderno. El librito del personaje y el disfraz.
ADECUACIONES CURRICULARES Y OBSERVACIONES GENERALES	

Gracias por visitar:

<https://materialeducativo.org/>

&

<https://materialeseducativos.mx/>

Únete a nuestro canal de Youtube:

<https://www.youtube.com/channel/UC2c9MOFE8JOwPAc9EYuMe0w>

Únete a nuestras páginas de Facebook:

<https://www.facebook.com/materialeducativomx/>

<https://www.facebook.com/educacionprimariamx/>

El texto, imágenes y contenido de las planeaciones pertenecen a sus respectivos autores, nosotros solo compartimos el material como fin informativo y educativo, sin fines de lucro.

Este material fue enviado u obtenido de manera gratuita en las redes sociales.