



Proyecto

integrador preescolar

Julio 1



Lanzamiento



Indagación



Construcción



Presentación

Índice

Proyecto integrador preescolar	3
Sinopsis de la propuesta	4
Aprendizajes esperados	5
Fase 1. Lanzamiento	8
Fase 2. Indagación	12
Fase 3. Construcción de productos finales.....	19
Fase 4. Presentación pública. Evaluación final.....	24
Directorio	27

Proyecto integrador preescolar



Grado: 1º,2º,3º Preescolar	Mes: Julio 1	Eje: Educación Física
Nombre del Proyecto: El campamento.		
Pregunta Generadora: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo podríamos hacer un campamento en la escuela? 		
Productos Parciales: <ul style="list-style-type: none"> • Acertijo del campamento. • Investigar sobre los campamentos. • Planear hacer un campamento. • Las medidas de seguridad. • La cuerda ¿Qué podemos hacer con ella? • Animales que podemos encontrar en un campamento. 		
Producto Final: El campamento en la escuela.		
Evento de Cierre: <ul style="list-style-type: none"> • El campamento en la escuela. 		

Sinopsis de la propuesta

El proyecto del campamento está diseñado para aplicarse en los últimos días del ciclo escolar con actividades que favorecen las Áreas de Educación Física, Artes, y Educación Socioemocional. Con actividades que ponen en práctica el juego, la convivencia y el trabajo en equipo.

Se pretende que con ellas los alumnos/as expresen y dialoguen sobre actividades divertidas para realizar en verano, que favorezcan un estilo de vida saludable; identifiquen algunas características que los distinguen de los demás, los límites y retos que se propongan lograr para sí mismos y participen estableciendo acuerdos para la convivencia necesarios para llevar a cabo el campamento.

Se incluye como instrumento de apoyo, una bitácora del alumno, la cual servirá para registrar sucesos y actividades relevantes que posteriormente compartirán con sus pares o adultos poniendo en juego su capacidad de comunicación verbal y escrita.

De igual manera, a lo largo del proyecto, investigarán acerca de los campamentos, sus características, realizarán la planeación de un campamento en colaboración y descubrirán todas las actividades que se pueden realizar en él; se abordarán temas del cuidado de sí mismos y los otros, cómo pueden utilizar algunas herramientas y descubrir sus beneficios y utilidades.

Con todos estos aprendizajes los alumnos/as por medio del juego desarrollarán habilidades importantes en el aspecto físico y emocional, preparándose para un nuevo ciclo escolar.

Será muy importante propiciar que los alumnos/as se expresen, que propongan ideas, dialoguen y tomen acuerdos en grupo; al concluir el campamento, que reflexionen sobre el proceso que llevaron e identifiquen lo que aprendieron y para qué lo aprendieron, con ayuda de la escalera de la metacognición.

Aprendizajes esperados

Campo o Área	¿Qué lograremos?
 <p data-bbox="606 410 877 480">LENGUAJE Y COMUNICACIÓN</p>	<ul data-bbox="947 410 1906 480" style="list-style-type: none"> • Produce textos para informar algo de interés a la comunidad escolar o a los padres de familia.
 <p data-bbox="560 613 877 639">EDUCACIÓN FÍSICA</p>	<ul data-bbox="947 613 1906 683" style="list-style-type: none"> • Reconoce las características que lo identifican y lo diferencian de los demás en actividades y juegos.
 <p data-bbox="772 816 877 842">ARTES</p>	<ul data-bbox="947 816 1906 886" style="list-style-type: none"> • Produce sonidos al ritmo de la música con distintas partes del cuerpo, instrumentos y otros objetos.
 <p data-bbox="571 1016 877 1086">EDUCACIÓN SOCIOEMOCIONAL</p>	<ul data-bbox="947 1016 1906 1127" style="list-style-type: none"> • Colabora en actividades del grupo y escolares, propone ideas y considera las de los demás cuando participa en actividades en equipo y en grupo.
 <p data-bbox="571 1219 877 1370">EXPLORACIÓN Y COMPRENSIÓN DEL MUNDO NATURAL Y SOCIAL</p>	<ul data-bbox="947 1219 1906 1289" style="list-style-type: none"> • Atiende reglas de seguridad y evita ponerse en peligro al jugar y realizar actividades en la escuela.



Módulos Integradores.

Módulo docente.





Módulos Integradores.

Módulo alumno.





Fase 1. Lanzamiento

Presenta: Lucy

Duración: 2 días



Momento	Sensibilizar a las niñas y niños preescolares. Recuperar saberes previos.
Intención	Que el alumno/a encuentre la palabra secreta para descubrir el tema del proyecto.
Actividad	1.- Descubrir el acertijo del proyecto de Lucy y sus amigos.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Observemos el video “Lucy resuelve un acertijo con sus amigos”, pausamos para encontrar los objetos perdidos de Lucy; y escribimos con ayuda el acertijo en el pizarrón: “Si un verano divertido quieres tener, encuentra los objetos escondidos para que conozcas lo que debes que hacer”. 2. En la Hoja 1 del Álbum del proyecto, marquemos los objetos perdidos de Lucy y registremos las letras que encontramos. Una vez que tengamos todas, leamos la palabra que se forma. 3. Dibujemos en la Hoja de trabajo 2 Ruta de aprendizaje del Álbum del proyecto, nuestras propuestas para tener un campamento en el que todos convivan y se diviertan, hagamos también un dibujo de nosotros mismos en el campamento. 4. Conversemos sobre los objetos perdidos que nos presentó Lucy en el video y las experiencias que tenemos en relación con los mismos. 5. Con las pelotas de las emociones que se encuentran en la Hoja de trabajo 1 del Álbum del proyecto, marquemos la emoción con la que más nos identificamos en este momento. 6. De manera voluntaria compartamos en un diálogo grupal nuestras producciones de la actividad 3.

	<p>7. Retroalimentemos nuestros aprendizajes con las actividades que corresponden dentro de la Ruta de aprendizaje que se encuentra en la Hoja de trabajo 2 del Álbum del proyecto.</p>
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Video 01. “Lucy resuelve un acertijo con sus amigos”. • Álbum del proyecto. Hoja de trabajo 1 “Objetos perdidos”. • Álbum del proyecto. Hoja de trabajo 2 “Ruta de aprendizaje”. • Interactivo - Presentación 01. “Objetos perdidos”. • Diario del docente. Tabla de registro. Tema: Primeras impresiones del proyecto. • Infografía 01 “Mediación de aprendizajes”.
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> • En caso de no utilizar el video se incluyen orientaciones de apoyo para el diálogo del video para que el docente lo narre y busquen en el salón las letras del acertijo. Presentación 01: “Objetos perdidos”

Momento	Plantear pregunta generadora (reto cognitivo). Despertar el interés.
Intención	Que el alumno/a se motive y participe en el campamento escolar.
Actividad	2.- Hacer un campamento.
¿Cómo mediar el proceso?	<p>1. Escuchemos la narración de la maestra. El docente llega a la escuela con un paliacate amarrado al cuello o algo que la caracteriza como un explorador, les cuenta una historia imaginaria sobre su pañuelo y con ella plantea la pregunta generadora. Ejemplo: Ayer, organizando mis cosas, encontré este pañuelo, cuando era pequeña cada verano hacíamos un campamento, algunas veces en el patio de mi casa con mi familia, otras en el bosque y algunas en la escuela, todas muy divertidas, les propongo algo, ¿Cómo podríamos hacer un campamento en la escuela?</p>

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Dictemos a la maestra para que registre en una cartulina las actividades que necesitamos realizar para implementar un campamento escolar, como puede ser: solicitar permiso, decidir si van a tener invitados; anexamos algunos acuerdos para que todos convivamos y disfrutemos de las actividades.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Cartulina. • Pañuelo o Casa de campaña, algún objeto que haga alusión a los campamentos. • <u>Diario del docente. Tabla de registro Tema: Primeras impresiones del proyecto.</u>
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> • La narración puede variar de acuerdo a la creatividad docente, si se encuentra alguna caricatura en YouTube de campamentos también se puede utilizar como foco de interés.

Momento	Elaborar la planeación involucrando a los alumnos.
Intención	Que el alumno/a proponga ideas sobre actividades que podemos realizar.
Actividad	3.- ¿Qué actividades podemos hacer en un campamento?
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Coloquemos un papel grande donde escribiremos las ideas principales sobre la planeación del proyecto. 2. Respondamos las siguientes preguntas ¿Dónde podemos hacer el campamento?, ¿Qué actividades se hacen en los campamentos?, ¿Quién estará de campamento con nosotros?, ¿A qué jugaremos?, ¿Se pueden hacer fogatas siendo pequeños?, ¿Cómo las haríamos?, ¿Qué materiales necesitamos?, ¿Cómo harías un campamento en casa? 3. Agreguemos nuestras ideas en el papelote o cartulina de la planeación del proyecto.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Papel imprenta o cartulina. • Marcadores.

	<ul style="list-style-type: none">• Diario del docente. Guía de observación inicial. Tema: Evaluar conocimientos previos.
Más opciones	<ul style="list-style-type: none">• Esta actividad se puede complementar en la misma cartulina de la actividad 2.

Fase 2. Indagación



Presenta: Constanza

Duración: 2 días



Momento	Indagación guiada para recuperar información de distintas fuentes.
Intención	Que el alumno/a investigue ¿Qué son los campamentos?
Actividad	4.- ¿Qué son los campamentos?
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dialoguemos ¿Nos gustaría ser niños o niñas exploradores como lo fue la maestra? Recordemos que los campamentos de antes no eran iguales a lo que son ahora. Investiguemos en internet con ayuda de la maestra ¿Cómo es un campamento? 2. Busquemos también en los libros del rincón y preguntemos a otras maestras. 3. Registremos con dibujos o imágenes en la Hoja de trabajo 3 “¿Qué es un campamento?” el Álbum del proyecto. 4. Realicemos la lectura de “Vamos a cazar un oso” simulando que hacemos un paseo por el bosque.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Internet. • Libros del rincón. • <u>Álbum del proyecto Actividad 3. ¿Qué es un campamento?</u> • <u>Diario del docente. Registro de información. Tema: Indagación guiada para recuperar información de distintas fuentes.</u> • <u>Cuento “Vamos a cazar a un oso”</u>

Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> • En caso de no contar con internet en la escuela se recomienda pedir la investigación de tarea un día antes. • Si se tiene el cuento en el aula permitir a los niños manipularlo.
--------------	---

Momento	Indagación guiada para recuperar información de distintas fuentes.
Intención	Que el alumno/a descubra que es una bitácora para implementarla en el proyecto.
Actividad	5.- La bitácora del proyecto.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Observemos el Video 03 La bitácora personal que nos presenta Kauyumari y Tico. 2. Respondamos: ¿Qué es una bitácora? ¿Para qué nos sirve una bitácora? ¿Qué podrías comunicar con una bitácora? 3. En caso de hacer una bitácora. ¿A quién te gustaría mostrarla? 4. Realicemos la actividad “Mi bitácora del proyecto” y registremos en el Anexo 1 del Álbum del proyecto, “Registro de lo que has aprendido hasta hoy respecto a los campamentos”. (Es importante permitir que los alumnos utilicen sus propios recursos al escribir y que al final lo compartan con alguien del grupo).
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Video 03. La bitácora personal. • Álbum del proyecto Anexo 1 Bitácora del proyecto. • Colores o lápices. • Computadora y proyector.
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> • La bitácora del proyecto es un anexo incluido en el álbum del proyecto, es importante que el alumno produzca textos con sus propios recursos.

Momento	Construir y consolidar el conocimiento.
Intención	Que el alumno/a identifique y proponga medidas de seguridad para cuidarnos
Actividad	6.- La seguridad es importante para cuidarnos.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comentemos cuáles medidas de seguridad debemos tener en diferentes lugares, escuela, calle, casa y campamento. 2. Podemos preguntar a diferentes integrantes de la familia, consultar en internet y registrar en el Álbum. 3. Observemos el video “¿Cómo cuidarnos durante un campamento?”. 4. Identifiquemos situaciones de peligro que se pueden presentar en los campamentos, dialoguemos si nos ha pasado y las consecuencias. 5. Propongamos medidas de seguridad para protegernos y recuperemos en el pizarrón. 6. Registremos las ideas en la Hoja de trabajo 03 del Álbum del proyecto. 7. Elaboremos algunos carteles con las medidas de seguridad para el día del proyecto.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Video 02. ¿Cómo cuidarnos durante un campamento? • Cartulina, colores, recortes. • Álbum del proyecto. Hoja de trabajo 3 ¿Qué es un campamento? • Diario del docente. Tema. Lo que necesito saber respecto de las medidas de seguridad.
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> • En caso de no tener elementos para reproducir el video a todo el grupo, se sugiere enviarlo por WhatsApp a los padres de familia un día antes y dejar de tarea que lo vean.

Momento	Retos en familia que apoyan los aprendizajes adquiridos.
Intención	Que el alumno/a reflexione sobre los posibles riesgos de accidente que pueden ocurrir en el hogar para prevenirlos.
Actividad	Reto 1. Medidas de seguridad para prevenir accidentes en el hogar.
¿Cómo mediar el proceso?	1.- Dialoguemos en familia para resolver el Reto 1.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Retos en familia. Reto 1.

Momento	Construir y consolidar el conocimiento.
Intención	Que el alumno/a investigue y aprenda el uso de las cuerdas en los campamentos.
Actividad	7.- ¿Cómo podemos usar las cuerdas en los campamentos?
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Observemos la cuerda que nos presenta la maestra, toquemos la cuerda y comentemos ¿Para qué sirven las cuerdas? ¿En tu casa utilizan cuerdas? ¿Para qué? ¿Para qué podría servirnos la cuerda en el campamento? 2. Comentemos que las cuerdas nos ayudan a sostener cosas, pero debemos prepararnos saber hacer nudos distintos. 3. Observemos las imágenes de los pasos a seguir para hacer un nudo, con el trozo de cuerda que trajimos de casa intentemos paso a paso hacer uno, podemos apoyarnos de nuestra silla para sostener la cuerda. 4. Registremos en la Hoja de trabajo 4 Lo que puedo hacer con las cuerdas del Álbum del proyecto, algunas ideas de lo que podemos hacer con la cuerda el día del proyecto.

	5. Juguemos: El juego de la cuerda en dos equipos. Se pinta una línea en el piso. Se coloca un paliacate al centro de la cuerda, dividimos en dos equipos y se jala, el equipo que rebase la línea con el paliacate gana. ¡A jugar!
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Infografía. Los nudos. • Álbum del proyecto. Hoja de trabajo 4. Lo que puedo hacer con las cuerdas. • Trozos de cuerda. • Cuerda larga. • Paliacate.
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> • Se puede jugar previo al campamento.

Momento	Retos en familia que apoyan los aprendizajes adquiridos.
Intención	Que el alumno/a realice movimientos de locomoción y equilibrio en juegos individuales y colectivos, al aprender a saltar la cuerda.
Actividad	Reto 2. ¡Llegó la hora de saltar la cuerda!
¿Cómo mediar el proceso?	Dialoguemos en familia para resolver el Reto 2.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Retos en familia. Reto 2.

Momento	Construir y consolidar el conocimiento.
Intención	Que el alumno/a identifique qué animales se pueden encontrar en los campamentos y los clasifique en peligrosos y amistosos.

Actividad	8.- Animales en los campamentos.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Observemos la lámina de los animales que hay en el campamento, escuchando cada audio. 2. Invitemos a los niños a identificar animales que pueden ser peligrosos y que expliquen el por qué. 3. Registremos en Hoja de trabajo 5 el Álbum del proyecto los animales que nos pueden hacer daño, recordemos y/o propongamos normas de seguridad en el caso de observar alguno.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación con animales ¿Qué hay en un campamento? • Álbum del proyecto Hoja de trabajo 5 Los animales que hay en un campamento. • Diario del docente. Tema. Construir y consolidar el conocimiento.
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> • Cuando no se pueda acceder al recurso interactivo mostrar las imágenes, podemos utilizar como apoyo el Álbum de preescolar primer grado insectos y bichos. Pág.16.

Momento	Retos en familia que apoyan los aprendizajes adquiridos.
Intención	Que el alumno/a descubra por medio del juego “adivina el animal” los riesgos y cuidados de los animales que puede encontrar en un campamento.
Actividad	Reto 3. Adivinemos el animal.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dialoguemos en familia para resolver el Reto 3.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Retos en familia. Reto 3.

Momento	Construir y consolidar el conocimiento.
Intención (que el alumno...)	Indague y proponga ideas sobre cómo hacer la tienda de campaña.
Actividad	9.- Investigar sobre las tiendas de campaña.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Compartir en una puesta en común las ideas respecto a: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Han ido de campamento? • ¿Qué materiales necesitamos? • ¿Cómo podemos hacer una tienda de campaña? 2. Registremos algunas de las ideas en el Álbum del proyecto Hoja de trabajo 6 La tienda de campaña.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Álbum del proyecto actividad Hoja de trabajo 6 La tienda de campaña.</u>

Fase 3. Construcción de productos finales

Presenta: Kauyumary

Duración: 6 días



Momento	Recuperar aprendizajes significativos.
Intención	Que el alumno/a exprese y comparta lo que ha aprendido hasta el momento acerca de los campamentos.
Actividad	10.- Descubramos que aprendimos a través de nuestra bitácora.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Revisemos nuestras actividades planeadas en la Fase 1, para identificar en qué parte del proyecto vamos y que sigue por realizar. 2. Observemos nuevamente el video de Kauyumari, La bitácora personal, para recordar cuál es su utilidad. 3. Escribiremos con ayuda del Anexo 1 BITÁCORA DEL CAMPAMENTO del Álbum, lo que hemos aprendido sobre los campamentos. No olvidemos utilizar nuestras propias grafías. 4. Compartamos a nuestros compañeros lo que expresamos por escrito en la bitácora del campamento y ampliemos lo que registramos en la cartulina de la actividad de la fase de indagación. 5. Registremos y dibujemos, en el Anexo 2 BITÁCORA DEL CAMPAMENTO del Álbum, ¿Cuál es la emoción por participar en la actividad del Campamento? ¿Por qué?, invitando a los niños a que identifiquen y nombren sus emociones.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Video 03. La bitácora personal. • Álbum del proyecto. Anexos 1 y 2 Bitácora del campamento. • Diario del docente. Tema. Recuperar los aprendizajes significativos.

	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora, proyector, bocinas.
--	--

Momento	Crear y proponer los productos para la presentación final.
Intención	Que el alumno/a organice las actividades a realizar el día del Campamento.
Actividad	11.- Nuestra Programación de Actividades.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conversemos en una asamblea grupal sobre las propuestas de actividades que llevaremos a cabo el día del campamento y las registramos en una lámina. 2. Elaboramos una tabla con pictogramas de las actividades a realizar, organizando la secuencia en que se llevarán a cabo. 3. Dialoguemos, de acuerdo a las actividades seleccionadas, cuáles son los materiales que necesitaremos. 4. Identifiquemos en el Álbum, una propuesta de materiales y señalemos aquellos con los que ya contamos. 5. Elaboremos un escrito para informar a nuestras familias el nombre del campamento, el día, la hora, la ropa que debe llevar, así como los materiales necesarios.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Sugerencias de actividades para el campamento. • Álbum del proyecto. Hoja de trabajo 7. Programación de actividades. • Diario del docente. Tema. Crear y proponer los productos para la presentación final.
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> • Se puede elaborar un documento en donde se especifique el propósito, la fecha de realización, los materiales, la descripción de los juegos y lo que se favorece en los alumnos con la realización del campamento. Este folleto puede ser entregado a los padres de familia con la misma información.

Momento	Crear y proponer los productos para la presentación final.
Intención	Que el alumno/a proponga ideas para el nombre del campamento.
Actividad	12.- Nombremos nuestro campamento.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conversaremos mediante puesta en común y respetando turnos acerca de ¿Por qué es importante elegir un nombre para nuestro campamento? 2. Propongamos ideas y dictemos a la maestra los nombres que se nos ocurren para nuestro campamento, para escribirlos en el pizarrón. 3. Elaboremos una manta o cartulina con pintura, gises, marcadores con el nombre. 4. Retomar la planeación del proyecto y registremos el nombre de nuestro campamento.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Planeación del proyecto. • Manta o cartulina. • Pinturas de diferentes colores, pinceles.

Momento	Construir productos finales.
Intención	Que el alumno/a fomente las relaciones sociales entre compañeros, así como los valores como el respeto y la amistad.
Actividad	13.- Organizar divertidos juegos para el campamento.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realicemos previamente, de tarea, una encuesta con familiares sobre ¿Cuáles son los juegos que se realizan en un campamento? Registremos las respuestas en el Álbum del campamento Hoja de trabajo 8 Encuesta para juegos del campamento. 2. Expresemos en una asamblea grupal los resultados de las investigaciones. 3. Elaboremos, junto con la maestra, un listado de los juegos más divertidos para realizar

	<p>el día del campamento.</p> <p>4. Establezcamos y dibujemos las reglas de los juegos para observarlas el día del campamento y que todos nos podamos divertir.</p>
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Álbum del proyecto. Hoja de trabajo 8 Encuesta para juegos del campamento. • Reglas propuestas para la realización de los juegos.

Momento	Crear y proponer los productos para la presentación final.
Intención	Que el alumno/a organice la forma en que realizará la construcción de la tienda de campaña.
Actividad	14.- Construcción de la tienda de campaña.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Registremos en la Hoja de trabajo 9 Materiales para el campamento del Álbum, una lista de todos los materiales que vamos a necesitar y retomemos los pasos para la construcción de la tienda de campaña de la Hoja de trabajo 6. 2. Establezcamos el lugar más apropiado de la escuela para construir la tienda de campaña. 3. Organicemos equipos para dialogar sobre cómo se pueden sostener las mantas para armar nuestras tiendas de campaña. 4. Escuchemos las propuestas de los compañeros y tomemos acuerdos para armar las tiendas de campaña.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Álbum del proyecto Hoja de trabajo 6 Los pasos para hacer una tienda de campaña. • Álbum del proyecto. Hoja de trabajo 9 Materiales para el campamento.

Momento	Compartir en colectivo los aprendizajes.
Intención	Que el alumno/a identifique su participación en el campamento.
Actividad	15.-Cronograma del campamento.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Compartamos en una puesta en común la tabla con los pictogramas realizada en la Hoja de trabajo 7 del Álbum del campamento. 2. Consideremos las propuestas de todos para organizar el cronograma de las actividades a realizar durante el día del campamento. (Se sugiere que la Educadora precise los tiempos de acuerdo a la duración que tendrá el campamento). 3. Una vez identificada la lista en orden cronológico de las actividades a realizar, reflexionemos acerca de cuáles son las actividades de nuestro mayor agrado y cuáles consideramos que serán un reto llevarlas a cabo. 4. Registremos en la Hoja de trabajo 10. Registro de actividades del Álbum del campamento.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Álbum del proyecto. Hoja de trabajo 10 Registro de actividades.

Fase 4. Presentación pública. Evaluación final

Presenta: Tico

Duración: 2 días



Momento	Presentar resultados públicos de los aprendizajes.
Intención	Que el alumno/a demuestre sus conocimientos, capacidades y destrezas participando en el campamento escolar junto con un integrante de su familia.
Actividad	16.- Realizar el campamento escolar.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Revisemos el cronograma de actividades elegidas. 2. Recordemos la importancia de cuidarnos y prevenir accidentes, (propongamos lugares donde podamos colocar los carteles con las medidas de seguridad). 3. Participemos en las actividades y juegos. 4. Descansemos después del ejercicio físico e hidratémonos. 5. Expresemos nuestras emociones a través del juego de las pelotas de las emociones. 6. Finalicemos con una despedida.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Cronograma de actividades. • <u>Diario del docente. Tema: Presentar resultados públicos de los aprendizajes.</u>

Momento	Retroalimentar y reflexionar sobre la presentación pública.
Intención	Que el alumno/a platique y reflexione sobre el campamento en el que participó.
Actividad	17.- Puesta en común.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sentémonos en el piso formando un círculo para vernos todos. 2. Platiquemos juntos sobre: ¿Qué nos pareció el campamento? ¿Qué nos gustó más? ¿Qué nos gustó menos? ¿Qué nos hizo falta realizar? ¿Qué nos hubiera gustado modificar al campamento? Retomemos la actividad 15 en donde expresamos cuáles actividades serían un reto, ¿Cuáles sí lo fueron? ¿Fue fácil o difícil realizarlas? 3. Dibujemos en la Hoja de trabajo 11 del Álbum del proyecto las conclusiones de nuestra participación.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Álbum del proyecto. Hoja de trabajo 11. Conclusiones. • Diario del docente. Tema. Presentar resultados públicos de los aprendizajes.

Momento	Reconocimiento de lo aprendido (metacognición) y coevaluación del proyecto.
Intención	Que el alumno/a evalúe el proyecto y reconozca lo que aprendió.
Actividad	18.- Evaluación del proyecto.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Escuchemos las felicitaciones por nuestra participación en el campamento, evaluemos juntos nuestro proyecto. 2. Revisemos el cronograma de las actividades para comprobar que realizamos todas las actividades. 3. Reflexionemos sobre lo aprendido. 4. Evaluemos nuestros aprendizajes a través de un proceso metacognitivo en la Hoja de

	trabajo 12 Lo que aprendí del Álbum del proyecto.
Recursos	<ul style="list-style-type: none">• Diario del docente. Tema. Reconocimiento de lo aprendido.• Infografía 02 - Escalera de la metacognición.• Álbum del proyecto. Hoja de trabajo 12. Lo que aprendí.• Rúbrica de evaluación Proyecto.
Más opciones	<ul style="list-style-type: none">• Se le sugiere revisar la infografía de la escalera de la metacognición para orientar y llevar a la reflexión a los alumnos.

Directorio

Enrique Alfaro Ramírez

Gobernador Constitucional del Estado de Jalisco

Juan Carlos Flores Miramontes

Secretario de Educación

Pedro Diaz Arias

Subsecretario de Educación Básica

Georgina Camberos Ruiz

Directora de Educación Preescolar

Griselda Gómez de la Torre

Encargada del Área de Desarrollo Educativo de Preescolar

Lorena Hernández Rentería

Enlace y revisión Proyectos Integradores

Área de Desarrollo Educativo Preescolar

Minerva Guadalupe Cárdenas Martínez

María Guadalupe Franco Romo

Silvia Elizabeth Silva Escobedo

Daniella Terríquez Corona

Araceli Martínez Gómez

Dolores Carrillo Fernández

Autoras