



Ficha instruccional

De lo humano y lo comunitario

Nombre del proyecto:

¡Nuestra creatividad en acción!



Índice

Proyecto integrador primaria.....	2
Sinopsis.....	3
¿Qué lograremos?.....	3
Etapa 1. Lanzamiento.....	6
Etapa 2. Indagación.....	12
Etapa 3. Construcción de productos finales. Revisión y crítica.....	21
Etapa 4. Presentación pública. Evaluación final.....	26
Directorio.....	31



Proyecto integrador primaria

<p>Campo formativo: De lo humano y lo comunitario.</p>	<p>Ejes articuladores:</p> <ul style="list-style-type: none">• Inclusión.• Interculturalidad crítica.• Igualdad de género.
<p>Nombre del proyecto: ¡Nuestra creatividad en acción!</p>	
<p>Pregunta Generadora: ¿Cómo usamos nuestra creatividad para promover juegos que favorezcan el bienestar de toda la comunidad?</p>	

Sinopsis

El proyecto integrador tiene como elemento central el uso de la creatividad para la toma de decisiones de manera individual y en colectivo. Pondremos en juego distintas habilidades que nos permitirán plantear propuestas creativas ante situaciones, conflictos y retos, que aparecen en el transcurso del proyecto y en la vida cotidiana, donde es necesario reconocer el diálogo asertivo como base para lograr la comunicación, la colaboración, la generación de acuerdos y el fomento de la empatía.

Para llevar a cabo el Lanzamiento del proyecto, nos enfrentaremos a diferentes retos y dilemas donde expresaremos saberes previos respecto a la resolución de diversas situaciones a través de la colaboración y el diálogo, al tiempo que revisaremos las características del proyecto a desarrollar y podremos prever la organización del mismo.

A lo largo de la etapa de Indagación conoceremos más acerca de la creatividad, el bienestar, la empatía y la convivencia sana y pacífica a partir de distintas actividades relacionadas con los juegos, en las cuales demostraremos nuestra capacidad para proponer, generar acuerdos, asumir un rol dentro del equipo y aprender desde la socialización.

Durante la etapa de Construcción de productos finales. Revisión y crítica, a partir del planteamiento de una posible feria de juegos, valoraremos propuestas que nos permitan difundir nuestros hallazgos, con la posibilidad de emplear un periódico mural con textos e infografías acerca de la convivencia armónica y las estrategias que hayamos diseñado durante el proyecto para fomentar la paz. Así también se propone la presentación de un fichero de juegos.

¿Qué lograremos?

Fase 3	Fase 4	Fase 5
<p>Contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pensamiento lúdico, divergente y creativo. • Formas de ser, pensar, actuar y relacionarse. • Actitudes y prácticas que prevalecen entre los hombres y las mujeres en la familia, la escuela y la comunidad. • Posibilidades cognitivas, expresivas, motrices, creativas y de relación. 	<p>Contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pensamiento lúdico, divergente y estratégico. • Formas de ser, pensar, actuar y relacionarse. • Toma de decisiones asertivas. • Entendimiento mutuo en la escuela. • Posibilidades cognitivas, expresivas, motrices, creativas y de relación. 	<p>Contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pensamiento lúdico, divergente y creativo. • Formas de ser, pensar, actuar y relacionarse. • Alternativas ante conflictos y problemas de la vida en la comunidad. • Toma de decisiones y creatividad, ante problemas de la vida. • Equidad de género. • Posibilidades cognitivas, expresivas, motrices, creativas y de relación.

Vinculación con otros campos formativos		
<p>Ética, naturaleza y sociedades Construcción de la paz mediante el diálogo: situaciones de conflicto como parte de la interacción de los seres humanos en la casa, el aula, la escuela y la comunidad.</p> <p>Lenguajes Empleo de instrucciones para participar en juegos, usar o elaborar objetos, preparar alimentos u otros propósitos. Conversaciones o entrevistas con personas de la comunidad, invitadas a debatir sobre temas específicos</p>	<p>Ética, naturaleza y sociedades La construcción colectiva de la paz: situaciones que generan diferencias y conflictos que afectan la convivencia entre las personas y grupos de pertenencia, causas y formas de resolverlo a través del diálogo, la comunicación y la empatía, para contribuir a la convivencia sin violencia.</p> <p>Lenguajes Diálogo para la toma de acuerdos y el intercambio de opiniones. Entrevistas con personas de la comunidad para conocer diversos temas.</p>	<p>Ética, naturaleza y sociedades Construcción de la cultura de paz: análisis de conflictos vecinales y/o territoriales del pasado y del presente entre personas, grupos, comunidades y pueblos para identificar sus causas, cómo se desarrollaron y cómo se resolvieron, destacando el diálogo y la negociación.</p> <p>Lenguajes Comprensión y producción de textos discontinuos, para organizar y presentar información.</p>





Etapa 1. Lanzamiento

Actividades		
<p>Despertar el interés</p> <p>Actividades grupales:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Revisemos la ficha 01 Reto “Adivina la palabra” y pongamos nuestra imaginación a jugar. <p>Sensibilizar</p> <p>Actividades grupales:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Realicemos una actividad para reconocer la empatía de acuerdo con la ficha 02 “La caja de los sentimientos”. 2. Formemos mesas de lectura y nombremos un lector, quien nos dará a conocer la historia que sucedió en el texto 01 “Pablo, un compañero muy especial”. Analicemos y valoremos la situación. 		
Fase 3	Fase 4	Fase 5
<p>Diferenciadas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Hagamos un dibujo en donde representemos cómo modificaremos el juego para que Pablo pueda jugar. 	<p>Diferenciadas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Escribamos una lista de ideas para los compañeros que no quieren dejar a Pablo jugar. Elijamos un título para nuestra lista de ideas. 	<p>Diferenciadas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Redactemos un texto que exponga a los demás el derecho que tenemos todos de ser incluidos en las actividades y juegos

<p>Elijamos un título para nuestro dibujo.</p> <ol style="list-style-type: none">Presentemos nuestro dibujo al resto del grupo.Platiquemos la importancia de la empatía para reconocer que todos somos importantes y merecemos igualdad de oportunidades en todos los espacios y contextos.Resolvamos lo que indican los complementos a los aprendizajes, superpoder No. 01.	<ol style="list-style-type: none">Platiquemos la importancia de comprender la situación de los demás compañeros para propiciar la participación de todos y todas en los juegos.Escribamos en el cuaderno dos maneras diferentes de resolver el problema de incluir a Pablo en el juego de fútbol.	<p>escolares. Elijamos un título para nuestro texto.</p> <ol style="list-style-type: none">Platiquemos el valor que tenemos todas y todos dentro de las actividades escolares y la necesidad de hacer modificaciones en las actividades para incluir a todos y todas.Escribamos una carta a Pablo en donde le expresemos nuestra colaboración para ayudarlo a resolver los problemas a los que se puede enfrentar por no poder caminar y la forma en que puede resolverlos.Resolvamos el interactivo 01 "Ordena la carta".
--	--	--

Actividades grupales:

1. Presentemos nuestras producciones al resto del grupo y compartamos la importancia de incluir a todos y todas en el juego haciendo modificaciones creativas.
2. Jugemos como lo indica la [ficha 03 Reto "Simón dice..."](#)

Presentar el proyecto

Actividades grupales:

1. Observemos el [video 01 "Introducción al proyecto"](#).
2. Platiquemos nuestras ideas para desarrollar el proyecto y las producciones que se realizarán.
3. Observemos la [infografía 01 "Visualicemos el proyecto"](#) para identificar algunas ideas útiles en el desarrollo de nuestras actividades.
4. Formemos equipos de acuerdo con cada fase de aprendizaje:elijamos un nombre para nuestro equipo y diseñemos un escudo que nos represente. Registremos la información en la bitácora del proyecto en el apartado "Nuestro equipo".
5. Propongamos y acordemos algunos aspectos que nos permitan evaluar nuestro desempeño (por ejemplo, participación, colaboración, comunicación, creatividad, etc.) Registremos los aspectos seleccionados en la bitácora del proyecto en el apartado "¿Cómo evaluaremos nuestro desempeño?"

Evaluar conocimientos previos

Actividades grupales:

1. Escuchemos el [audio 01 "El caso de Juan"](#) y analicemos la situación sucedida.

Fase 3	Fase 4	Fase 5
<p>Diferenciadas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Imaginemos la escena ocurrida en la situación escuchada y completemos el primer espacio en la bitácora del proyecto en el apartado “¿Cómo sucedió?” 2. Comentemos qué problema se tiene que resolver en la situación escuchada y qué haríamos para que los niños y niñas de esa escuela tengan las mismas oportunidades al jugar. 3. Imaginemos la escena tal y como sucedería después de resolver la situación. Registremos nuestra escena en el segundo espacio en la bitácora del proyecto en el apartado “¿Cómo sucedió?” 	<p>Diferenciadas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Comentemos las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Crees que saltar la cuerda es un juego exclusivo para niñas? • ¿Qué hacer para que en la escuela Venustiano Carranza haya igualdad al jugar? • Al igual que la maestra, ¿opinamos que saltar la cuerda es benéfico para nuestra salud? ¿Por qué? 2. Hagamos un cartel en el que invitemos a los demás a ser inclusivos al jugar. Tomemos en cuenta la infografía 02 “El cartel”. 3. Registremos ideas o palabras clave para clarificar el mensaje que queremos dar. 	<p>Diferenciadas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Comentemos las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué opinamos de las actitudes de las niñas? • ¿Cómo evaluamos la reacción de Juan? 2. Redactemos la continuidad de la historia en donde se presente una solución que dé muestra de la igualdad de derechos y oportunidades al jugar. 3. Escribamos tres frases que inviten a los compañeros a ser solidarios e inclusivos con los demás. Posteriormente, respondamos la pregunta ¿Por qué es importante ser solidarios e inclusivos con los demás? 4. Registremos las frases y nuestra respuesta en la

[bitácora del proyecto](#) en el apartado “Mis frases”.

Actividades grupales:

1. Presentemos en plenaria las producciones realizadas para formular una conclusión grupal en relación con las estrategias para resolver situaciones presentadas en la escuela y a la importancia de fomentar la solidaridad, el compañerismo y la inclusión en la escuela.
2. Resolvamos el [interactivo 02 “Acciones solidarias y no solidarias”](#).
3. Organizar la actividad “Acciones solidarias en mi escuela” de acuerdo con la [ficha 04 “Soy solidario en mi escuela”](#).

Materiales:

- [Ficha 01 Reto “Adivina la palabra”](#)
- [Texto 01 “Pablo, un compañero muy especial”](#)
- [Ficha 02 “La caja de los sentimientos”](#)
- [Interactivo 01 “Ordena la carta”](#)
- [Ficha 03 Reto “Simón dice”](#)
- [Video 01 “Introducción al proyecto”](#)
- [Infografía 01 “Visualicemos el proyecto”](#)
- [Audio 01 “El caso de Juan”](#)
- [Infografía 02 “El cartel”](#)
- [Complementos a los aprendizajes fase 3](#)
- [Interactivo 02 “Acciones solidarias y no solidarias”](#)
- [Ficha 04 “Soy solidario en mi escuela”](#)
- [Bitácora del proyecto Fase 3](#)
- [Bitácora del proyecto Fase 4](#)

- [Bitácora del proyecto Fase 5.](#)
- [Lista de cotejo 01 “Soluciones creativas”.](#)
- [Lista de cotejo 02 “Desempeño Etapa 1/Heteroevaluación”.](#)
- [Diario del docente.](#)

Evaluación:

- Formar equipos para completar la coevaluación de la [lista de cotejo 01 “Soluciones creativas”](#) en relación con el involucramiento de los compañeros de clase en la etapa 1 del proyecto.
- Registrar en el [diario del docente](#) las impresiones observadas a lo largo de la etapa de lanzamiento en el apartado “Presentación del proyecto”.
- Realizar una heteroevaluación con las apreciaciones en la etapa 1 en la [lista de cotejo 02 “Desempeño Etapa 1/Heteroevaluación”.](#)

Más opciones:

- Orientar los comentarios surgidos hacia el reconocimiento de los juegos como actividad recreativa que nos ayudan a aprender por medio de la socialización.
- Transcribir la lista de cotejo ¿Cómo evaluaremos nuestro desempeño?, de la bitácora del proyecto a una cartulina o papel de tamaño mayor para que esté a la vista de todos y que cada equipo realice una evaluación periódica de su desempeño.
- El caso de las niñas que no dejaron saltar la cuerda a Juan puede ser dramatizado con algunos alumnos: estrategia juego de roles. Comentar ¿Cómo se sintieron en el rol representado?
- Proponer a los alumnos juegos cooperativos que prioricen la comunicación y la toma de decisiones en equipo.



Etapa 2. Indagación

Actividades

Generar respuestas a la pregunta

Actividades grupales:

1. Retomemos la pregunta del proyecto ¿Cómo usamos la creatividad para promover juegos que favorezcan el bienestar de la comunidad?
2. Conversemos en relación con lo que sabemos sobre:
 - ¿Qué es la creatividad?
 - ¿Qué es el bienestar?
3. Para conocer más sobre la creatividad formemos equipos y platiquemos al interior del equipo ¿Qué usos diferentes le podemos dar a una bolsa de plástico?
4. Usemos nuestra imaginación y, en nuestro cuaderno, hagamos una lista con ideas sobre los diferentes usos que le podemos dar a una bolsa.
5. Compartamos nuestra lista al resto del grupo y platiquemos:
 - En la actividad realizada ¿Usamos nuestra creatividad?
 - ¿Para qué sirve usar nuestra creatividad?
6. Revisemos el [video 02 “¿Cómo podemos usar nuestra creatividad?”](#)
7. Recordemos las actividades que realizamos cuando analizamos el caso de “Pablo, un compañero especial” y demos respuesta a las preguntas:
 - ¿En qué momentos usamos nuestra creatividad?

- ¿Cómo logramos el bienestar de Pablo y los demás?
- Los juegos ¿Son una estrategia creativa para convivir con los demás?

8. Retomemos la pregunta generadora “¿Cómo usamos la creatividad para promover juegos que favorezcan el bienestar de la comunidad escolar?” y, mediante una lluvia de ideas, registremos algunas respuestas en la bitácora del proyecto en el apartado “Registremos nuestras respuestas”.

Construir y consolidar el conocimiento

Actividades grupales:

1. Salgamos al patio a jugar como lo indica la [ficha 05 Reto “La mancha”](#).
2. Resolver el [interactivo 03 “Los juegos como estrategia creativa”](#).

Fase 3	Fase 4	Fase 5
<p>Diferenciadas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Hagamos un cartel en el que plasmemos las diferentes ventajas de participar en juegos de equipo. 2. Apoyemos nuestra elaboración del cartel en la infografía 02 “El cartel”. 	<p>Diferenciadas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Diseñemos un tríptico en el que se registren las ideas sobre la importancia de promover juegos para establecer una convivencia pacífica en la escuela y en la comunidad. 2. Apoyemos nuestra elaboración del cartel en la infografía 03 “El tríptico”. 	<p>Diferenciadas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Diseñemos una infografía en la que plasmemos sugerencias o consideraciones para fomentar los juegos como una actividad que favorezca la inclusión y la empatía. 2. Apoyemos nuestra elaboración de nuestro trabajo en la infografía 04 “La infografía”.



Complementos a los aprendizajes		
Fase 3	Fase 4	Fase 5
<p>Diferenciadas:</p> <ol style="list-style-type: none"> Realicemos las actividades propuestas en los <u>complementos a los aprendizajes, superpoder No. 02.</u> 	<p>Diferenciadas:</p> <ol style="list-style-type: none"> Realicemos las actividades propuestas en los <u>complementos a los aprendizajes, refuerzo No. 01.</u> 	<p>Diferenciadas:</p> <ol style="list-style-type: none"> Realicemos las actividades propuestas en los <u>complementos a los aprendizajes, práctica No. 01.</u>
<p>Actividades grupales:</p> <ol style="list-style-type: none"> Presentemos nuestras producciones en grupo para profundizar en los aprendizajes al participar en juegos de equipo y la importancia de fomentarlos en la escuela. <p>Investigar en fuentes confiables</p> <p>Actividades grupales:</p> <ol style="list-style-type: none"> Ubiquemos qué fuentes de información tenemos en el aula y en la escuela (libros, internet, diccionarios, revistas, etc.) Seleccionemos algunas fuentes de información e investiguemos qué es “La convivencia” y a qué se refieren las relaciones interpersonales. 		

Fase 3	Fase 4	Fase 5
<p>Diferenciadas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Registremos lo que indica en la bitácora del proyecto en el apartado “Convivencia en el aula y en la comunidad”. 	<p>Diferenciadas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Expongamos situaciones en las que se vea interrumpida la convivencia pacífica en el salón, en la familia y en la comunidad. 2. Registremos las situaciones en la bitácora del proyecto en el apartado “Situaciones que afectan la convivencia”. 3. Diseñemos alternativas de solución para cada situación y una vez registradas, elijamos la más adecuada. 	<p>Diferenciadas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Expongamos situaciones interpersonales en las que se afecte la convivencia en los diferentes escenarios: en la escuela, en la familia, en la comunidad. 2. Propongamos soluciones asertivas a cada situación. 3. Registremos la información en la bitácora del proyecto en el apartado “Soluciones asertivas”.
Complementos a los aprendizajes		
Fase 3	Fase 4	Fase 5
<p>Diferenciadas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Realicemos las actividades propuestas en los complementos a los 	<p>Diferenciadas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Realicemos las actividades propuestas en los complementos a los aprendizajes, refuerzo No. 02. 	<p>Diferenciadas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Realicemos las actividades propuestas en los complementos a los aprendizajes, práctica No. 02.

aprendizajes, superpoder No. 03.		
<p>Actividades grupales:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Compartamos en plenaria las actividades realizadas destacando nuestras ideas sobre la convivencia, los diferentes escenarios en los que suceden situaciones a resolver y la asertividad. <p>Investigar con personas</p> <p>Actividades grupales:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Platiquemos en el grupo la importancia de investigar con nuestra familia sobre conflictos que surgen cotidianamente en casa, en la escuela o en la comunidad y la manera en que podemos promover la convivencia sana y pacífica en cualquier escenario (casa, escuela, comunidad). 2. Formemos equipos y, mediante un acuerdo, seleccionemos una persona ya sea familiar o persona de la comunidad para realizar nuestra investigación. 3. Revisemos la presentación 01 “Mi primera entrevista” e identifiquemos las sugerencias para elaborar nuestra entrevista. 4. Una vez aplicada la entrevista registremos nuestros hallazgos en el cuaderno. 5. Compartamos al resto del grupo los hallazgos obtenidos en la entrevista. 6. Realicemos lo que nos presenta el interactivo 04 “La entrevista”. 		
Complementos a los aprendizajes		
Fase 3	Fase 4	Fase 5
<p>Diferenciadas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Contestemos los ejercicios propuestos complementos a 	<p>Diferenciadas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Contestemos los ejercicios propuestos en complementos 	<p>Diferenciadas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Contestemos los ejercicios propuestos en complementos

los aprendizajes, superpoder No. 04.	a los aprendizajes, refuerzo No. 03.	a los aprendizajes, práctica No. 03.
<p>Investigar con personas</p> <p>Actividades grupales:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Platiquemos acerca de algunos juegos tradicionales que conocemos. 2. Tomemos acuerdos para investigar con nuestros familiares algunos juegos que jugaron desde niños en la comunidad o en la escuela y que nos ayudan a promover la paz. 3. Organicemos una entrevista a algún familiar o un integrante de la comunidad. 4. Consideremos la información de la infografía No. 05 “Diseñemos nuestra entrevista” para diseñar nuestro guion de entrevista. 5. Orientemos nuestra entrevista de acuerdo con nuestra fase de aprendizaje. 		
<p>Fase 3</p>	<p>Fase 4</p>	<p>Fase 5</p>
<p>Diferenciadas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Investigar, a través de la entrevista, juegos que nos ayuden a mejorar la convivencia. 2. Podemos organizar la entrevista en el esquema de la bitácora del proyecto en el apartado “Entrevista por la paz”. 	<p>Diferenciadas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Investigar, a través de la entrevista, juegos en los que se tienen que resolver retos en equipo. 2. Podemos organizar la entrevista en el esquema de la bitácora del proyecto en el apartado “Entrevista por la paz”. 	<p>Diferenciadas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Investigar, a través de la entrevista, juegos en los que se tienen que tomar decisiones de equipo. 2. Podemos organizar la entrevista en el esquema de la bitácora del proyecto en el apartado “Entrevista por la paz”.

<p>3. Revisemos nuestro guion de entrevista y ensayemos la aplicación de la entrevista entre los compañeros.</p> <p>4. Apliquemos la entrevista el día y la hora señalada.</p>	<p>3. Revisemos nuestro guion de entrevista y ensayemos la aplicación de la entrevista entre los compañeros.</p> <p>4. Apliquemos la entrevista el día y la hora señalada.</p>	<p>3. Revisemos nuestro guion de entrevista y ensayemos la aplicación de la entrevista entre los compañeros.</p> <p>4. Apliquemos la entrevista el día y la hora señalada.</p>
--	--	--

Comprobar respuestas iniciales

Actividades grupales:

1. Jugemos como lo indica la [ficha 06 Reto “¿Qué harías si...?”](#)
2. Retomemos la pregunta generadora ¿Cómo usamos la creatividad para promover juegos que favorezcan el bienestar de la comunidad?
3. Revisemos nuestras respuestas iniciales.
4. Agreguemos nuevas ideas sobre la solución a la pregunta generadora. Enriquezcamos esta actividad al proponer ideas nuevas sobre los juegos para convertirlos en juegos inclusivos, cooperativos que promuevan la paz y la toma de decisiones mediante el diálogo.
5. Registramos en la bitácora del proyecto en el apartado “Construyendo ideas” la información que tenemos hasta este momento para dar respuesta a la pregunta generadora.
6. Escojamos una situación planteada en el reto “¿Qué harías si...?”, formemos varios equipos y diseñemos, por equipo, una ruta creativa para resolver el conflicto seleccionado. Revisemos la [presentación 02 “Sugerencias para diseñar nuestra ruta creativa”](#).
7. Hagamos el borrador de nuestra ruta creativa y después plasmemos nuestro trabajo en un papel tamaño grande.
8. Presentemos nuestras rutas creativas al resto del grupo para reconocer cuáles acciones creativas favorecen la resolución pacífica de conflictos.

Materiales:

- [Video 02 “¿Cómo podemos usar nuestra creatividad?”](#)
- [Ficha 05 Reto “La mancha”](#)
- [Interactivo 03 “Los juegos como estrategia creativa”](#)
- [Infografía 02 “El cartel”](#)
- [Infografía 03 “El tríptico”](#)
- [Infografía 04 “La infografía”](#)
- [Presentación 01 “Mi primera entrevista”](#)
- [Interactivo 04 “La entrevista”](#)
- [Infografía 05 “Diseñemos nuestra entrevista”](#)
- [Ficha 06 Reto “¿Qué harías si...?”](#)
- [Presentación 02 “Sugerencias para diseñar nuestra ruta creativa”](#)
- [Bitácora del proyecto Fase 3](#)
- [Bitácora del proyecto Fase 4](#)
- [Bitácora del proyecto Fase 5](#)
- [Complementos a los aprendizajes Fase 3 Superpoderes](#)
- [Complementos a los aprendizajes Fase 4 Refuerzos](#)
- [Complementos a los aprendizajes Fase 5 Prácticas](#)
- [Lista de cotejo 03 “Mi participación en los juegos”](#)
- [Lista de cotejo 04 “Desempeño Etapa 2/Heteroevaluación”](#)
- [Diario del docente](#)

Evaluación:

- En equipos, responder la coevaluación de acuerdo con la [lista de cotejo 03 “Mi participación en los juegos”](#).
- Registrar en el [diario del docente](#) en el apartado “Comprobar respuestas iniciales” las observaciones significativas de la fase del proyecto.
- Realizar la heteroevaluación de la participación de los alumnos de acuerdo con la [lista de cotejo 04 “Desempeño Etapa 2/Heteroevaluación”](#).

Más opciones:

- Registrar la lluvia de ideas en relación con la pregunta generadora en un cartel y pegarlo en la pared a la vista de todos.
- La entrevista puede ser grabada en video o en audio para que, una vez aplicada, se analice puntualmente la información y se recupere la experiencia con el rol de entrevistador.



Etapa 3. Construcción de productos finales. Revisión y crítica

Actividades		
Proponer y seleccionar ideas Actividades grupales: 1. Revisemos en nuestra bitácora de proyecto lo investigado hasta este momento y compartamos los hallazgos.		
Fase 3	Fase 4	Fase 5
Diferenciadas: 1. Comentemos nuestras respuestas a la siguiente pregunta: <ul style="list-style-type: none"> ¿Con quién podemos compartir la información revisada en el proyecto? 2. Representemos a través de dibujos la respuesta que comentamos.	Diferenciadas: 1. Comentemos nuestras respuestas a las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ¿Sería importante que personas ajenas a la escuela conozcan la información que hemos abordado en el proyecto? ¿Qué información de la revisada en el proyecto 	Diferenciadas: 1. Comentemos nuestras respuestas a las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué ventajas tienen los juegos de equipo en la convivencia diaria entre las personas? ¿Qué valores aprendemos al jugar en equipo?

	<p>podemos compartir con los demás?</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Elaboremos una lista de temas que se pueden compartir con los demás. 	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Sería importante que personas ajenas a la escuela conozcan esta información? <ol style="list-style-type: none"> 2. Redactemos un texto breve en el que integremos la información comentada.
<ol style="list-style-type: none"> 1. Compartamos las producciones al resto del grupo para iniciar con la organización de nuestra presentación final. 2. Platiquemos la idea de conformar un periódico mural que nos permita exponer ideas, sugerencias, consejos y algunas actividades para promover la paz en la escuela y en la comunidad. 3. Conversemos en torno a la propuesta de elaborar un fichero de juegos retomando los juegos que conocemos y los que investigamos en las entrevistas para organizar una feria de juegos. 4. Determinemos una fecha para compartir nuestras producciones ante los invitados que se hayan contemplado y pensemos de qué manera podemos hacer partícipes a los padres de familia o a personas de la comunidad en nuestro proyecto. 5. Registremos nuestras ideas en la bitácora del proyecto en el apartado “Nuestras propuestas”. <p>Construir bocetos y prototipos</p> <p>Actividades grupales:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Participemos en un juego de sensibilización acerca de las posibilidades que podemos dar a nuestro producto final, apoyados en la ficha 07 “Estatuas deportivas”. 2. Integremos equipos de acuerdo con las producciones a realizar. 		

3. Revisemos, al interior del equipo, las sugerencias en la [presentación 03 “Ideas para elaborar el periódico mural”](#) y la [presentación 04 “Ideas para elaborar un fichero de juegos”](#).
4. Elaboremos nuestros bocetos para construir el periódico mural y el fichero de juegos.

Revisión y retroalimentación

Actividades grupales:

1. Compartamos al resto del grupo los bocetos elaborados explicando la intención que pretendemos y el impacto que buscamos dejar en los participantes.
2. Revisemos la [rúbrica 01 “Para evaluar el periódico mural”](#) y la [rúbrica 02 “Para evaluar el fichero de juegos”](#).
3. Identifiquemos elementos de nuestros bocetos que pueden mejorarse.
4. Propongamos detalles que puedan hacer de nuestros productos trabajos con mejor calidad.
5. Hagamos las correcciones pertinentes en nuestros bocetos para mejorar la presentación, el formato, los elementos visuales y que nuestros trabajos sean atractivos e interesantes para la comunidad con quien se compartirán.
6. Escribamos una lista de las comisiones necesarias para presentar los trabajos a la comunidad y definamos encargados para las comisiones.
7. Revisemos las rúbricas y las sugerencias que se analizaron en los momentos anteriores para elaborar los productos finales.
8. Rediseñemos finalmente los bocetos para conseguir una mayor calidad.

Construir productos finales

Actividades grupales:

1. Retomemos los bocetos con las últimas correcciones y mejoras.
2. Observemos el [video 03 “Sugerencias finales para el montaje”](#).

3. En los equipos asignados realicemos los últimos detalles a los productos finales.
4. Platiquemos sobre cómo hacer la invitación a la audiencia para participar en la presentación final de los productos del proyecto, ¿qué publicación podemos emplear? Diseñar la invitación en la bitácora del proyecto en el apartado “Mi invitación”.
5. Pongamos manos a la obra para montar los productos finales: el periódico mural y el fichero de juegos.

Ensayar la presentación pública

Actividades grupales:

1. Dialoguemos sobre el propósito de la actividad que estamos organizando.
2. Conversemos en relación con las siguientes preguntas:
 - ¿Cuál será el impacto de nuestro proyecto en la comunidad?
 - ¿Qué conocerán los participantes?
3. Revisemos los detalles de la presentación de los productos.
4. Con las comisiones definidas, platiquemos cómo se hará la presentación a la comunidad.
5. Observemos la [rúbrica 03 “Para evaluar la presentación final”](#).
6. Realicemos los ensayos necesarios para garantizar la claridad, seguridad y logro del propósito de la presentación final.

Materiales:

- [Ficha 07 “Estatuas deportivas”](#)
- [Presentación 03 “Ideas para elaborar el periódico mural”](#)
- [Presentación 04 “Ideas para elaborar un fichero de juegos”](#)
- [Rúbrica 01 “para evaluar el periódico mural”](#)
- [Rúbrica 02 “para evaluar el fichero de juegos”](#)
- [Video 03 “Sugerencias finales para el montaje”](#)

- [Bitácora del proyecto Fase 3.](#)
- [Bitácora del proyecto Fase 4.](#)
- [Bitácora del proyecto Fase 5.](#)
- [Lista de cotejo 05 “Desempeño Etapa 3/Heteroevaluación”.](#)
- [Rúbrica 03 “para evaluar la presentación final”.](#)
- [Diario del docente.](#)

Evaluación:

- Registrar en el [diario del docente](#) lo que indica el apartado “Valorando la organización y toma de acuerdos de mis alumnos”.
- Realizar una heteroevaluación por equipos de acuerdo con la [lista de cotejo 05 “Desempeño Etapa 3/Heteroevaluación”.](#)

Más opciones:

- Proponer realizar una invitación para la comunidad a quien se pretende compartir la información del proyecto.
- La feria de juegos puede organizarse en coordinación con los padres y madres de familia para que ellos atiendan alguna estación.
- Hacer letreros para las estaciones de juegos.
- Desarrollar las actividades de la [ficha 08 “Todas y todos por igual”.](#)



Etapa 4. Presentación pública. Evaluación final

Actividades

Presentar públicamente

Actividades grupales:

1. Hagamos nuestra presentación de las producciones realizadas ante la audiencia invitada: periódico mural y el fichero de juegos que promueven la paz en las escuelas.
2. Recordemos que iniciaremos con la develación del periódico mural, después el contenido del fichero de juegos y, finalmente, se organizará una feria de juegos con los asistentes. O cualquier propuesta diferente y/o adicional que se haya planteado en grupo.

Reflexionar y retroalimentar

Actividades grupales:

1. Observemos el [video 04 “Cierre del proyecto”](#) y comentemos nuestra experiencia al planear, investigar, organizar y presentar nuestros aprendizajes del proyecto.
2. Recuperemos las fotografías y videos de la presentación que tengamos para revivir la experiencia.
3. Identifiquemos los aspectos que favorecieron el éxito en la presentación.
4. Comentemos los aspectos que pueden mejorarse.
5. Registremos nuestros comentarios en la bitácora del proyecto en el apartado “Evaluando nuestra presentación”.

6. Realicemos una autoevaluación de la presentación final en relación con los indicadores que, durante la etapa 1 registramos en la bitácora del proyecto en el apartado “¿Cómo evaluaremos nuestro desempeño?”.
7. Registrar en el [diario del docente](#) la reflexión realizada por los alumnos.
8. Apoyados en la rueda de las emociones de nuestro grado, identifiquemos las emociones que vivenciamos durante la presentación final.

Fase 3	Fase 4	Fase 5
<p>Diferenciadas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Realicemos lo que indica la plantilla imagen 01 “Nube de emociones”. 2. Utilicemos hojas blancas o de reúso para hacer los dibujos. 3. Peguemos nuestros dibujos en la nube de emociones. 4. Completemos el ejercicio en la bitácora del proyecto en el apartado “Mis emociones”. 	<p>Diferenciadas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Reconozcamos las emociones que vivenciamos en la presentación final. 2. Registremos las razones por las que se experimentaron. 3. Hagamos una lista de las emociones y sus causas en un papel tamaño grande para poder pegarlo en la pared. 4. Completemos la actividad propuesta en la bitácora del proyecto en el apartado “La razón de mis emociones”. 	<p>Diferenciadas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Realicemos lo que indica la plantilla imagen 02 “Mapa mental”. 2. Platiquemos acerca de nuestras respuestas y las emociones que vivenciamos en la presentación final. 3. Completemos la actividad propuesta en la bitácora del proyecto en el apartado “La importancia de las emociones”.

1. Copiemos los siguientes enunciados en el pintarrón o en un papel tamaño grande:
 - Sentimos asombro o confusión cuando...
 - Sentimos angustia o inseguridad cuando...
 - Sentimos enojo o furia cuando...
 - Sentimos rechazo o desprecio cuando...
 - Sentimos pena o culpa cuando...
2. Completemos los enunciados agregando nuestras respuestas en tarjetas o directamente en el enunciado.
3. Socialicemos dando respuesta a la pregunta: ¿Cómo influyen las emociones durante el desarrollo de nuestras actividades diarias?

Evaluar

Actividades grupales:

1. Formemos equipos y respondamos el [quiz](#).
2. Socialicemos las respuestas al [quiz](#) con los demás equipos y/o compañeros para contrastar la información y hacer correcciones (si se considera necesario).
3. En plenaria observemos las situaciones que se muestran en la [imagen 03 “Situaciones que requieren mi ayuda”](#) y comentemos qué haríamos para solucionar creativamente la situación.
4. Identifiquemos los aprendizajes logrados durante las actividades realizadas en el proyecto.
5. Registremos nuestros aprendizajes, lo interesante, lo que más nos gustó, lo divertido, lo que se puede modificar de nuestro proyecto en la bitácora del proyecto en el apartado “Nuestros aprendizajes” y socialicemos en plenaria.

Concluir

Actividades grupales:

1. Recuperemos los distintos momentos vividos durante el desarrollo del proyecto apoyándonos en el [audio 02 “Recuperemos la experiencia”](#).
2. Hagamos el recuento de todas las actividades y socialicemos la respuesta a las siguientes preguntas:
 - ¿Cómo nos hemos sentido ahora que hemos terminado el proyecto?
 - ¿Qué fue lo que facilitó el desarrollo del proyecto?
 - ¿Podemos compartir nuestros aprendizajes con los padres de familia o con la comunidad?
3. Valoremos la propuesta de compartir nuestros aprendizajes con los padres de familia o con la comunidad.

Materiales:

- [Video 04 “Cierre del proyecto”](#).
- Papel tamaño grande.
- Hojas blancas o de reúso.
- Colores o marcadores.
- [Imagen 01 “Nube de emociones”](#).
- [Imagen 02 “Mapa mental”](#).
- [Quiz](#).
- [Imagen 03 “Situaciones que requieren mi ayuda”](#).
- [Audio 02 “Recuperemos la experiencia”](#).
- [Bitácora del proyecto Fase 3](#).
- [Bitácora del proyecto Fase 4](#).
- [Bitácora del proyecto Fase 5](#).
- [Diario del docente](#).

- [Lista de cotejo 06 “Desempeño Etapa 4/heteroevaluación”](#).
- [Rúbrica 04 “Desempeño individual en el proyecto integrador”](#).

Evaluación:

- Registrar en el [diario del docente](#) sus apreciaciones respecto a la presentación final en el apartado “¿Cómo valoro la presentación final?”
- Registrar en el [diario del docente](#) el impacto del proyecto en los alumnos en el apartado “Valorando el impacto del proyecto en la presentación final”.
- Realizar una heteroevaluación de acuerdo con la [lista de cotejo 06 “Desempeño Etapa 4/heteroevaluación”](#).
- Realizar, de manera individual, una evaluación de los actitudes y valores que desarrollaron los alumnos durante el proyecto integrador, de acuerdo con la [rúbrica 04 “Desempeño individual en el proyecto integrador”](#).

Más opciones:

- Organizar los stands de juegos apoyados en algunos padres y madres de familia.
- Designar a una persona, alumno o padre de familia para que capture fotográficamente las actividades realizadas.
- El [quiz](#) puede ser respondido individualmente y contrastado en equipos.
- Hacer equipos para elaborar una línea de tiempo con las actividades generales que se realizaron en las diferentes etapas del proyecto.

Directorio

Enrique Alfaro Ramírez
Gobernador Constitucional del Estado de Jalisco

Juan Carlos Flores Miramontes
Secretario de Educación del Estado de Jalisco

Pedro Diaz Arias
Subsecretario de Educación Básica

Saúl Alejandro Pinto Aceves
Encargado del Despacho de la Dirección de Educación Primaria

Javier Bracamontes del Toro
Encargado del Despacho de la Coordinación de Desarrollo Educativo Primaria

Siria Diarit Carolina Castellanos Flores
Julia Citlalli Hernández Nieto
Enlace y revisión Proyectos Integradores para el Aula Multigrado
Coordinación de Desarrollo Educativo de Educación Primaria

Julia Citlalli Hernández Nieto
Coordinadora de contenido

Ileana Haideé Peña
Diseñadora