

Ficha

instruccional

Feria para celebrar el Día de las Naciones Unidas



Lanzamiento



Indagación



Construcción



Presentación

Índice

Información general del proyecto	3
Sinopsis.....	4
Campo formativo.....	5
¿Qué lograremos?.....	5
Etapa 1. Lanzamiento.....	7
Etapa 2. Indagación.....	13
Etapa 3. Construcción de productos finales.....	27
Revisión y crítica	27
Etapa 4. Presentación pública. Evaluación Final.....	34
Directorio	37

Información general del proyecto

	<p>Fase 3</p>	<p>2° Primaria</p>	<p>Énfasis en campo formativo: Ética, naturaleza y sociedades</p>
<p>Ejes articuladores:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Apropriación de las culturas a través de la lectura y la escritura 		<ul style="list-style-type: none"> ■ Artes y experiencias estéticas ■ Pensamiento crítico 	
<p style="text-align: center;">Nombre del Proyecto: Feria para celebrar el Día de las Naciones Unidas</p>			
<p>Pregunta generadora: ¿Cómo descubrimos y compartimos lo que juegan los niños de otros países?</p>			
<p>Productos parciales:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Diseño de juego o juguete. ■ Reglamento de las normas del juego. 			
<p>Producto final:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Instructivo de juego. ■ Instructivo de juguete. 			
<p>Evento de cierre: Se invitará a la comunidad escolar a participar en un evento tipo feria con motivo de celebración del “Día de las Naciones Unidas”, en donde los alumnos, organizados en stands presentarán algunos juegos y la fabricación de juguetes. Además, mediante la elaboración de un instructivo, darán a conocer los pasos a seguir para poder llevarlos a cabo o elaborar un producto, así como la redacción del reglamento para su ejecución.</p>			

Sinopsis

El proyecto integrador para el grado de segundo tiene énfasis en el campo formativo Ética, naturaleza y sociedades fomentando la cultura de paz. En este sentido se trabajarán de manera transversal contenidos sobre la construcción de la paz mediante el diálogo.

Elaborarán instructivos para construir objetos o seguir las reglas de un juego, rescatando así los juegos y juguetes de diversos países, para ello llevarán a cabo una investigación que servirá de insumo para su presentación durante el evento de cierre.

Por su parte, las figuras geométricas jugarán un papel importante, tanto en los materiales para los juegos como en los juguetes. El conteo y agrupamiento de decenas ayudarán a favorecer la atención al estudio de los números. Asimismo, el desarrollo de las actividades da acceso al alumno a la exploración de elementos del espacio personal y social para el desarrollo de habilidades expresivas en el área artística.

Durante el desarrollo de este proyecto, las reglas de convivencia son fundamentales en la educación para la paz, pues son un elemento nuclear y por ello se brindarán oportunidades en donde los niños y niñas reflexionen sobre éstas, resaltando la importancia de que sean justas y así se genere un ambiente de confianza y respeto, todo esto con la intención de que encuentren alternativas de solución ante algunos retos y problemas que se presenten en las actividades y juegos aprendiendo a participar en decisiones que les permitan tomar acuerdos.

Finalmente, en el evento de cierre, se propone una feria para celebrar el Día de la Naciones Unidas, ahí los alumnos podrán presentar los juegos que en su investigación descubrieron que realizan los niños de otros países, con la exposición del reglamento de los mismos para poder llevarlo a cabo con los participantes que se integren a ésta. También encontrarán stands con el propósito de que fabriquen juguetes a partir de un instructivo para compartir con los miembros de la comunidad, todo esto en un marco de convivencia sana y pacífica acorde a la cultura de paz. En caso de no ser un cierre presencial, se recomienda hacer pequeños videos de las presentaciones para compartir.

Campo formativo	¿Qué lograremos?	
	Contenido	Proceso de Desarrollo de Aprendizaje (PDA)
Lenguajes	Empleo de textos con instrucciones para participar en juegos, usar o elaborar objetos, preparar alimentos u otros propósitos.	<ul style="list-style-type: none"> ■ Realiza actividades a partir de la lectura de instructivos. ■ Explica a sus compañeras y compañeros el proceso a seguir para el uso o construcción de objetos y para llevar a cabo otra actividad. ■ Escribe, con el apoyo de imágenes, instrucciones para uso o construcción de objetos, realizar actividades o algún otro propósito.
	Exploración de testimonios escritos, fotográficos audiovisuales del pasado familiar y comunitario.	<ul style="list-style-type: none"> ■ Expresa ideas y emociones del pasado familiar y comunitario a través de fotografías, eventos, objetos, comidas, entre otros elementos que permitan reconocer sus identidades individual y colectiva en relación con el reconocimiento del pasado.
Saberes y pensamiento científico	Estudio de los números	<ul style="list-style-type: none"> ■ A través de situaciones cotidianas cuenta, ordena, representa de diferentes formas, interpreta, lee y escribe la cantidad de elementos de colecciones con menos de 1000 elementos; identifica regularidades en los números que representan unidades, decenas y centenas. ■ Representan con diferentes expresiones aditivas (suma y resta) cantidades menores a 1000.
	Construcción de la noción de suma y resta y su relación como operaciones inversas.	<ul style="list-style-type: none"> ■ Resuelve problemas que implican avanzar (suma) y retroceder (resta) en la recta numérica. ■ Resuelve situaciones problemáticas vinculadas a su contexto que implican sumas utilizando agrupamientos y el algoritmo convencional con números de hasta dos cifras.
	Cuerpos geométricos y sus características	<ul style="list-style-type: none"> ■ Clasifica objetos de su entorno o cuerpos geométricos de acuerdo con distintos criterios (caras planas o curvas, caras iguales).
	Figuras geométricas y sus características	<ul style="list-style-type: none"> ■ Clasifica y describe polígonos por el número de lados en triángulos, cuadriláteros, pentágonos, hexágonos y

		octágonos, utilizando paulatinamente un lenguaje formal para referirse a sus propiedades (número de vértices y lados).
Ética, naturaleza y sociedades	Construcción de la paz mediante el diálogo: situaciones de conflicto o discrepancia como parte de la interacción de los seres humanos en la casa, el aula, la escuela y la comunidad.	<ul style="list-style-type: none"> ■ Comprende y propone formas de solución a través del diálogo y la negociación en la que se beneficien las partes; reflexiona acerca de que al rechazar formas violentas para abordar los conflictos se construye la paz.
	Democracia como forma de vida: construcción participativa de normas, reglas y acuerdos para alcanzar metas colectivas y contribuir a una convivencia pacífica en nuestra casa, el aula, la escuela y la comunidad, así como las consecuencias de no respetar los acuerdos, reglas y normas escolares y comunitarias.	<ul style="list-style-type: none"> ■ Participa en la revisión y construcción de acuerdos, reglas y normas que sirven para atender necesidades compartidas, alcanzar metas comunes, resolver conflictos y promover la convivencia pacífica en el aula, la escuela y la comunidad.
De lo humano y lo comunitario	Pensamiento lúdico, estratégico y creativo.	<ul style="list-style-type: none"> ■ Propone soluciones ante retos y conflictos que se presentan en juegos y actividades, para promover la participación y la colaboración.
	Capacidades y habilidades motrices	<ul style="list-style-type: none"> ■ Combina diversos patrones básicos de movimiento para actuar con base en las características de cada juego o situación.
	Posibilidades cognitivas expresivas, motrices, creativas y de relación.	<ul style="list-style-type: none"> ■ Experimenta acciones que implican comunicación y expresión por medio del cuerpo, para asignar un carácter personal a sus movimientos y mejorar la interacción.

Etapa 1. Lanzamiento

Duración: 2 días

Momento	Despertar interés
Intención (que el alumno...)	Descubra que conoce algunos juegos que se juegan en otros lugares.
Actividad	Jugar con sus compañeros o en familia el famoso "avión".
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comencemos por dibujar en el piso un "avión" conformado por cuadrados con los números del 1-10 según el diagrama. 2. Para empezar a jugar necesitamos una piedra plana u otro objeto. Debemos situarnos detrás del primer número con la piedra en la mano, luego la lanzamos. El cuadrado en el que caiga se denomina "casa" y no se puede pisar. 3. Por turnos, recorreremos el circuito saltando en un pie en los cuadrados, o con los dos pies si se trata de un cuadrado doble. El objetivo es pasar la piedra de cuadrado en cuadrado hasta llegar al 10 y volver a la casilla de salida. 4. Si alguno pierde el equilibrio o la piedra se sale del cuadrado, se pierde el turno y pasa al siguiente jugador. 5. Gana el juego el primer participante que llegue a la casilla número 10 realizando el recorrido sin caerse, sin tirar la piedra fuera de la caja o pisar una línea. 6. Después de jugar, platiquemos si conocen otra variante del juego (diferentes reglas o diferentes nombres) o si conocen acerca de si este se juega en otros lugares. 7. Motivemos las participaciones con preguntas específicas como: ¿crees que los niños de EUA o Colombia conocen y juegan El avión?, ¿cómo imaginamos que llaman a este juego en Chile?, ¿serán las mismas reglas?
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha 01: Juego del avión.
Más opciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Podemos platicar sobre qué otros juegos jugaban nuestros papás y cuáles nos han

	enseñado.
--	-----------

Momento	Sensibilizar
Intención (que el alumno...)	Se familiarice con el tema del proyecto.
Actividad	Observar el video de introducción al proyecto.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Platiquemos acerca de los juegos que conocen y sobre cómo los conocen. 2. Observemos el video con atención Viaje de Tipi. 3. Conversemos sobre lo que observamos del juego y juguete tradicional presentado, cómo lo llaman, cómo lo juegan, así como las similitudes y diferencias identificadas con algunos juegos y juguetes conocidos. 4. Comentemos, cómo podríamos descubrir más juegos en común con otros países y así poder dar respuesta a la pregunta generadora. 5. Registremos en nuestros cuadernos las ideas compartidas.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Video introducción al proyecto: Viaje de Tipi.
Más opciones	Podemos ver el video más de una ocasión si es necesario.

Momento	Presentar el proyecto
Intención (que el alumno...)	Refiera por sí mismo lo que realizará en este proyecto.
Actividad	Leer y dialogar acerca del título, pregunta generadora, productos parciales, productos finales y evento de cierre del proyecto.

<p>¿Cómo mediar el proceso?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Examinemos el título del proyecto, la pregunta generadora, los productos parciales, productos finales y el evento del cierre, leyéndolos y comprendiéndolos. 2. Platiquemos en plenaria sobre el significado del título. 3. Profundicemos en el significado y las implicaciones de la pregunta generadora. 4. Compartamos dudas. 5. Observemos y conozcamos la rueda de las emociones, identificando cada una de éstas y compartiendo cuál emoción manifiestan al conocer, e idear el proyecto.
<p>Recursos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha del proyecto. • Diario del docente: Primeras impresiones del proyecto. • Rueda de las emociones.

Momento	Visualizar productos finales y cierre del proyecto
<p>Intención (que el alumno...)</p>	<p>Tenga claridad en los detalles que deberán tener los productos finales y el evento de cierre del proyecto; se entusiasme y se sienta motivado con su proyecto.</p>
<p>Actividad</p>	<p>Revisar el proyecto a detalle mediante rúbricas y dialogar sobre las expectativas, ideas y propuestas iniciales.</p>
<p>¿Cómo mediar el proceso?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Revisemos las rúbricas de cada uno de los productos a través de la lectura comentada de los diferentes indicadores, detectemos las palabras que no conocemos y busquemos su significado. 2. Comentemos cómo todos los productos parciales y finales ayudarán a responder la pregunta generadora. 3. Aclaremos dudas y, si se considera conveniente, apoyemos la revisión con ejemplos de los productos terminados.

	<ol style="list-style-type: none"> 4. Leamos en voz alta la pregunta generadora ¿Cómo descubrimos y compartimos lo que juegan los niños de otros países? 5. Platiquemos sobre las ideas para presentar una feria como evento de cierre que involucre a la comunidad y en donde podamos compartir los juegos y juguetes descubiertos. 6. Imaginemos lo que deben tener los puestos de nuestra feria o evento de cierre y compartámoslo de forma oral. 7. Escribamos una lista de ideas en la bitácora del proyecto sobre lo que podríamos enseñar a otros con nuestra investigación y presentación. 8. Mencionemos ideas para lograr responder a la pregunta generadora del proyecto.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Rúbrica 01_Instrucciones del juego. • Lista de cotejo 01_Borrador del instructivo. • Rúbrica 02_Instructivo para armado de juguete. • Lista de cotejo 02_Borrador de las instrucciones del juego. • Rúbrica 03_Presentación final. • Bitácora del proyecto: Lista de ideas. Lo que podemos compartir.
Más opciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Leamos en voz alta las rúbricas aclarando palabras o términos desconocidos empleando ejemplos.

Momento	Evaluar conocimientos previos
Intención (que el alumno...)	Rescate conocimientos previos y se identifiquen las áreas que requerirán un trabajo de mayor esfuerzo con relación al proyecto.
Actividad	Evaluar los saberes previos, y conocimientos por descubrir, de forma oral y escrita.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Compartamos de forma oral lo que sabemos sobre algunos juegos y juguetes. 2. Recordemos, con ejemplos en forma oral, las reglas de algunos juegos conocidos.

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Juguemos el juego tradicional de Serpientes y escaleras con apoyo del tablero disponible en los recursos. 4. Dialoguemos en relación a las regularidades que los alumnos observen en la numeración de las casillas que van ocupando, acerca de decenas y unidades que se necesitan para formar dicho número. 5. Reconocemos en el tablero las casillas que tienen las “escaleras” y observamos las imágenes para identificar acciones que contribuyen a la cultura de paz, de la misma manera observamos las casillas con las “serpientes” y platicamos sobre las acciones que no contribuyen a la cultura de paz. 6. Conversemos acerca de lo que se requiere para conocer algunos juegos de otros países. 7. Comentemos sobre cómo puede estructurarse de forma escrita las instrucciones de un juego y cómo crear y elaborar un juguete. 8. Registremos en la bitácora del proyecto los conocimientos previos y lo que se requiere aprender.
<p>Recursos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tablero de Serpientes y escaleras. • Diario del docente: Evaluar conocimientos previos. • Bitácora del proyecto: Registro conocimientos previos.
<p>Más opciones</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Si el tablero se imprime en blanco y negro, los alumnos pueden resaltar con color rojo las casillas que contienen las decenas para irlas identificando. 2. Si los niños desconocen el juego, será necesario explicar las reglas del mismo. 3. Hagamos visible el conocimiento previo de los alumnos tomando notas que puedan quedar a la vista a lo largo del desarrollo del proyecto.

Momento	Planear el proyecto
Intención (que el alumno...)	Tenga conocimiento y claridad sobre los tiempos, las actividades y productos esperados a lo largo del tiempo que durará el proyecto.
Actividad	Planear el proyecto.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Valoremos la importancia de planear, ejemplificando una ruta que seguir. 2. Completemos el formato de planeación del proyecto. 3. Revisemos los formatos completos para asegurarnos que lograremos terminar el proyecto a tiempo.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha del proyecto. • Bitácora del proyecto: Planeación del proyecto.
Más opciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Emplear un calendario físico o Google Calendar, según se facilite la situación, marcando fechas de la realización de productos y señalamientos de eventos para tenerlos visibles y claros. Compartir estos calendarios a las familias.

Etapa 2. Indagación

Duración: 6 a 8 días

Momento	Generar respuestas a la pregunta generadora
Intención (que el alumno...)	Proponga respuestas probables a la pregunta generadora.
Actividad	Realizar una lluvia de ideas para dar respuesta a la pregunta generadora.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Recordemos, mencionando o leyendo, la pregunta generadora ¿cómo descubrimos y compartimos lo que juegan los niños de otros países? 2. Compartamos de forma oral con ideas para dar respuesta a la pregunta. 3. Participemos en orden aportando nuestras ideas originales. 4. Registremos nuestras ideas principales en nuestra bitácora del proyecto.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Bitácora del proyecto: Lluvia de ideas de respuesta a la pregunta generadora.
Más opciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Compartamos recuerdos y experiencias de algunos juegos que conocen y son de otros lugares.

Momento	Construir y consolidar el conocimiento
Intención (que el alumno...)	Identifique las semejanzas y diferencias entre los juegos y juguetes de ayer y hoy.
Actividad	Explicar las diferencias y semejanzas de los juegos y juguetes de ayer y hoy.

<p>¿Cómo mediar el proceso?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dialoguemos en torno a las preguntas ¿cómo te diviertes en casa?, ¿cuál es tu juego o juguete favorito?, y ¿cómo crees que se divertirían tus abuelos y papás cuando eran niños? 2. Observemos la presentación con algunos de los juegos y juguetes tradicionales de México, así como algunos actuales. 3. Demos respuesta a las siguientes preguntas: ¿conoces algunos de los juegos y juguetes presentados?, ¿quién te enseñó a jugarlos?, ¿en dónde se juegan?, ¿qué objetos o materiales se necesitan para jugarlos? 4. Observemos y mencionemos las diferencias y similitudes de algunos juguetes actuales. (El docente registra las ideas de los alumnos al reconocer semejanzas y diferencias de los juegos y juguetes que ellos conocen y los que se mostraron en la presentación). 5. Comentemos por qué los juguetes y otros objetos cambian con el paso del tiempo.
<p>Recursos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación juegos y juguetes de antes y ahora. • Diario del docente: Ideas de diferencias y semejanzas de juegos y juguetes.
<p>Más opciones</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pueden agregarse más preguntas generadoras al inicio para reconocimiento de juegos conocidos por los alumnos. 2. Platiquemos sobre algunos juegos que conocemos gracias a nuestros papás o abuelos.

<p>Momento</p>	<p>Investigar con personas</p>
<p>Intención (que el alumno...)</p>	<p>Consulte con adultos sobre algunos juegos y juguetes que jugaban en su infancia.</p>
<p>Actividad</p>	<p>Entrevista a adultos acerca de qué jugaban cuando eran niños.</p>

<p>¿Cómo mediar el proceso?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elijamos a algunos adultos (pueden ser maestros o familiares) para cuestionarlos sobre lo que jugaban cuando eran niños. 2. Formemos equipos de trabajo para entrevistarlos. 3. Observemos y leamos el Guion de entrevista presentado en la bitácora del proyecto. 4. Entrevistemos a un adulto, cuestionando sobre qué juegos o juguetes tenía para divertirse cuando era pequeño, registrando esto de forma escrita, en un video o audio. 5. Compartamos en plenaria, de forma oral, los juegos y juguetes que mencionaron los adultos entrevistados, así como las instrucciones y reglas para llevarse a cabo, y materiales que requieren para jugarlos.
<p>Recursos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bitácora del proyecto: Guion de entrevista.
<p>Más opciones</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Investigar un sobre un juego y un juguete tradicional.

<p>Momento</p>	<p>Investigar en fuentes confiables</p>
<p>Intención (que el alumno...)</p>	<p>Valore la importancia del seguimiento de un reglamento en un juego.</p>
<p>Actividad</p>	<p>Indagar el reglamento de un juego.</p>
<p>¿Cómo mediar el proceso?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Observemos el video ¿Para qué son las reglas en un juego? 2. Comentemos sobre las consecuencias que identificamos cuando no se respetan las reglas de un juego. 3. Leamos y comentemos el contenido de la infografía El reglamento de un juego. 4. Dialoguemos sobre la importancia de conocer y respetar las reglas o el reglamento de los juegos.

	5. Respondamos el cuestionario Las reglas o reglamento de un juego en la bitácora del proyecto.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Video 01: ¿Para qué son las reglas en un juego? • Infografía 01: El reglamento de un juego. • Bitácora del proyecto: Las reglas o reglamento de un juego.
Más opciones	1. Compartir experiencias propias de no cumplir con el reglamento de un juego. Ejemplificar con un juego el no cumplir reglas y reconocer las consecuencias.

Momento	Construir y consolidar el conocimiento
Intención (que el alumno...)	Identifique la utilidad de un instructivo.
Actividad	Reconoce un instructivo.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Observemos el video Elaboremos un rehilete. 2. Platiquemos sobre la elaboración del juguete, reconociendo, en caso de que ellos lo construyeran, qué requerirían para elaborarlo. 3. Leamos y comentemos el contenido de la infografía El instructivo. 4. Dialoguemos sobre la función y orden de un instructivo.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Video 02: Elaboremos un rehilete. • Infografía 02: El instructivo.
Más opciones	1. Observar un video tutorial para la elaboración de un juguete.

Momento	Complemento al aprendizaje
Intención (que el	Reconozca los verbos en un instructivo.

alumno...)	
Actividad	Identifica la redacción de las indicaciones en un instructivo.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Contestemos los ejercicios propuestos en el Superpoder 01. 2. Revisemos las respuestas del ejercicio.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Complemento a los aprendizajes: Superpoder 01.
Más opciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se sugiere trabajar con identificación de las indicaciones (verbos en infinitivo) de algunos instructivos en casa. 2. Pueden emplearse algunos complementos para reconocer las indicaciones en verbos en infinitivo.

Momento	Construir y consolidar el conocimiento
Intención (que el alumno...)	Diseñe un instructivo.
Actividad	Elaborar un juguete tradicional basado en el diseño de su instructivo.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Diseñemos el instructivo del juguete elaborado en el video “Elaboremos un rehilete” dentro de la bitácora del proyecto. 2. Realicemos un rehilete siguiendo el instructivo diseñado. 3. Compartamos la experiencia realizada.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Bitácora del proyecto: Mi primer instructivo. • Materiales para realizar un juguete (rehilete).
Más opciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Volver a ver el video “Elaboramos un rehilete” para identificar los materiales y el procedimiento. 2. Identificar un juguete tradicional sencillo, diseñar un instructivo de paso por paso

	para realizarlo.
--	------------------

Momento	Construir y consolidar el conocimiento
Intención (que el alumno...)	Reconozca a la ONU como la organización que mantiene la paz mundial.
Actividad	Conocer la función de la ONU.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Platiquemos sobre lo que conozcan acerca de qué es la paz, para qué sirve, de qué manera podemos reconocerla, etcétera. 2. Observemos el video La ONU y la paz. 3. Dialoguemos sobre la creación y función de la ONU y rescatemos esas ideas en la bitácora del proyecto. 4. Conversemos en plenaria sobre la labor e importancia que tiene la ONU a nivel mundial, así como el valor de generar una cultura de paz y la conmemoración en un día del calendario.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ● Video 03: La ONU y la paz. ● Bitácora del proyecto: La ONU.
Más opciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pueden ejemplificarse situaciones para reconocer el valor de la paz, así como dinámicas de inicio de la sesión para rescate de saberes previos. 2. Indagar de forma individual qué es la ONU, países que la integran y la función de ésta.

Momento	Complemento del aprendizaje
Intención (que el alumno...)	Se percate de las diferentes formas de construir un número agrupando y desagrupando objetos que representan decenas y unidades.

Actividad	La alcancía.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Recordemos el concepto de unidad, decena y centena. Explicuemos con ejemplos en plenaria. 2. Platiquemos sobre cómo en la vida cotidiana utilizamos monedas de \$10 y de \$1 para hacer compras en distintos sitios. Avancemos en el dominio de agrupar y descomponer una cantidad en monedas de \$10 y de \$1 realizando el ejercicio propuesto en el Superpoder 02. 3. Comentemos nuestras respuestas y escuchemos las de nuestros compañeros.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Complemento a los aprendizajes: Superpoder 02.

Momento	Construir y consolidar el conocimiento
Intención (que el alumno...)	Seleccione un juego y un juguete para indagar.
Actividad	Elegir un juego o juguete en equipo para investigarlo posteriormente.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Observemos la presentación sobre un juego y un juguete de Japón. 2. Dialoguemos con referencia a las preguntas: ¿conoces este juego o juguete?, ¿cómo crees que se juega?, ¿dónde crees que se juega?, ¿cómo podríamos conocer los juegos y juguetes de otros países? 3. Formemos equipos considerando la cantidad de alumnos y de países para que sean equitativos, los registramos en la bitácora del proyecto. 4. Observemos y leamos un pequeño listado de países para su elección (siendo estos integrantes de la ONU).

	<ol style="list-style-type: none"> 5. Seleccionemos, por equipo, un país para indagar posteriormente un juego, y un juguete, originario de este. 6. Registremos en la bitácora del proyecto el país elegido por el equipo.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de un juego y juguete de Japón. • Bitácora del proyecto: Registro de equipos de alumnos /subequipo de juego y subequipo de juguete. • Bitácora del proyecto: Registro de países por equipo.
Más opciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Los alumnos pueden trabajar de manera individual, con apoyo de la familia. Los equipos se subdividen, unos indagan un juego y los otros un juguete.

Momento	Investigar en fuentes confiables
Intención (que el alumno...)	Descubra lo que juegan en otros lugares del mundo.
Actividad	Investigar los juegos y juguetes de otros países.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Compartamos, en plenaria, el país que eligieron y la subdivisión del equipo, quiénes investigan sobre un juego y quiénes un juguete. 2. Conversemos sobre los diferentes medios en los que pueden encontrar información verídica y que brinde los datos suficientes. 3. Dialoguemos y registremos en la bitácora del proyecto la información que requerimos investigar, ya sea de un juego y un juguete. 4. Realicemos la indagación de la información que requerimos del juego o juguete del país seleccionado previamente. 5. Comentemos dudas o dificultades que presentemos en la indagación de nuestra información, con la intención de apoyarnos.

	<ol style="list-style-type: none"> 6. Registremos en la bitácora del proyecto la información recabada. 7. Compartamos nuestras experiencias.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Bitácora del proyecto: Lo que se requiere investigar. • Bitácora del proyecto: Información recabada juego. • Bitácora del proyecto: Información recabada juguete tradicional.
Más opciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apoyarse con familiares para indagar en algún medio informativo. 2. Puede indagarse con algún extranjero para brindar información necesaria. 3. En el caso de los juguetes, considerar los materiales accesibles, sustituyéndolos quizá por materiales reciclados.

Momento	Construir y consolidar el conocimiento
Intención (que el alumno...)	Identifique figuras geométricas y sus características.
Actividad	Reconoce figuras geométricas en los diseños de juegos y juguetes.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Revisemos los diferentes juguetes que han compartido los compañeros y comentemos sobre sus características, se puede guiar mediante las preguntas: ¿cómo y cuántos son sus lados?, ¿tiene lados curvos?, ¿tiene lados rectos? 2. Dibujemos en nuestra bitácora del proyecto, en el apartado Reconociendo figuras, las figuras que reconocemos y comentemos en grupo sobre sus nombres. 3. Analicemos la infografía sobre las figuras geométricas y sus características. 4. Juguemos por equipos, o con nuestros familiares, el rompecabezas de figuras presente en la ficha 02 para seguir identificando las formas y nombres de las figuras geométricas.

	5. Dibujemos en nuestra bitácora del proyecto un juguete que conozcamos y que podamos encontrar figuras geométricas escondidas en él. Escribimos sus nombres y resaltamos con algún color la forma encontrada.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Bitácora del proyecto: Reconociendo figuras. • Infografía 03: Figuras geométricas. • Ficha 02: Rompecabezas de figuras. • Bitácora del proyecto: Figuras escondidas.
Más opciones	1. Reconocen en la infografía las figuras geométricas, número y tipos de lados.

Momento	Complemento al aprendizaje
Intención (que el alumno...)	Consolide su conocimiento alfabético a través de la identificación de palabras con escrituras semejantes.
Actividad	Tripas de gato.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Platiquemos si alguna vez han jugado Tripas de gato. En caso de respuestas negativas, platiquemos sobre las reglas del juego. Unir el objeto con su dibujo sin cruzar las líneas. 2. Contestemos el ejercicio propuesto en el Superpoder 03. 3. Revisemos las respuestas del ejercicio.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Complemento a los aprendizajes: Superpoder 03

Momento	Construir y consolidar el conocimiento
Intención (que el alumno...)	Valore la importancia de la libertad de expresión.

<p>Actividad</p>	<p>Expresar mis opiniones en el aula.</p>
<p>¿Cómo mediar el proceso?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conversemos acerca de los trabajos que hemos realizado en los equipos, con base a las preguntas ¿cómo nos ha ido en la toma de decisiones?, ¿han existido conflictos en el desarrollo de las investigaciones? 2. Apoyados en la rueda de las emociones, identifiquemos aquellos sentimientos que hemos presentado a lo largo del desarrollo de actividades. 3. Observemos el video Libertad de expresión. 4. Dialoguemos acerca de la importancia de expresar tus ideas. Registremos los aportes principales en la bitácora del proyecto, Me expreso con libertad, apartado 1. 5. Comentemos en una lluvia de ideas sobre las condiciones para la libre expresión. Recuperemos tres ideas en nuestra bitácora del proyecto, Me expreso con libertad, apartado 2. 6. Reflexionemos sobre la importancia de comprender y respetar las opiniones de todos para desarrollar una cultura de paz que promueva valores y actitudes para solucionar conflictos. 7. Dibujemos y escribamos en nuestra Bitácora “Me expreso con libertad” apartado 3 lo aprendido en la sesión.
<p>Recursos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rueda de las emociones. • Video 04: Libertad de expresión. • Bitácora del proyecto: Me expreso con libertad.
<p>Más opciones</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Podemos recurrir a la rueda de las emociones cuando surjan diferencias en la toma de acuerdos de los equipos.

Momento	Comprobar las respuestas iniciales
Intención (que el alumno...)	Revise las ideas previas reconociendo cambios en sus aprendizajes y opiniones.
Actividad	Revisar las primeras ideas generadas para responder a la pregunta generadora del proyecto.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Recordemos la pregunta generadora del proyecto ¿cómo descubrimos y compartimos lo que juegan los niños de otros países? 2. Revisemos las ideas que anteriormente habíamos registrado en la bitácora del proyecto. 3. Repasemos lo aprendido y registrado a lo largo de la bitácora que nos ayudará a responder la pregunta generadora. 4. Anotemos los principales aprendizajes obtenidos hasta ahora. (El docente revisa y registra lo que los alumnos identifican, y registra también el interés que mantienen los alumnos).
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Bitácora del proyecto: Lo que hemos aprendido hasta ahora. • Diario del docente: Evaluar lo aprendido hasta el momento. • Diario del docente: Evaluar el interés de los alumnos en algunas sesiones.
Más opciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Puede hacerse una presentación de cada producto elaborado para recordar al alumno la ruta que se ha llevado a cabo.

Momento	Revisión de avances y faltantes
Intención (que el alumno...)	Revise los tiempos, actividades y productos planeados para desarrollar el proyecto en tiempo y forma.
Actividad	Dar seguimiento a la planeación del proyecto.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Consultemos la planeación que elaboramos al iniciar el proyecto. 2. Revisemos qué de lo que planeamos ya lo realizamos y nos falta todavía. (El docente registra el avance de la planeación). 3. Reflexionemos si estamos avanzando como lo habíamos pensado, qué nos ha ayudado o dificultado el proceso, y cómo podemos mejorar. 4. Comentemos sobre cómo vamos, si hay que redireccionar, detener o acelerar el proceso del proyecto.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Bitácora del proyecto (consulta). • Diario del docente: Revisión de la planeación.

Momento	Complemento al aprendizaje
Intención (que el alumno...)	Reflexione sobre la segmentación entre palabras y su relación con el significado.
Actividad	Ideas para escribir mejor.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Juguemos con adivinanzas. 2. Realizamos el ejercicio propuesto en el Superpoder 05. Encontramos la respuesta correcta a cada adivinanza y reflexionemos sobre que aunque dos frases se pronuncian igual se pueden escribir de diferente manera y esa separación determina su significado.

	3. Revisamos las respuestas del ejercicio.
Recursos	<ul style="list-style-type: none">• Complemento de los aprendizajes: Superpoder 05.

Etapa 3. Construcción de productos finales.

Revisión y crítica

Duración: 4 a 5 días

Momento	Construir bocetos y prototipos
Intención (que el alumno...)	Diseñe y elabore los instructivos y reglamentos de los juegos indagados.
Actividad	Elaborar el borrador del instructivo y reglamento del juego.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Compartamos de forma oral, en plenaria la información recabada, presentando el nombre del juego y país elegido, explicando en qué consiste cada uno de estos. 2. Integremos los equipos asignados. 3. Diseñemos el instructivo y reglamento del juego en la bitácora del proyecto, revisando los aspectos que conforman el instructivo en la lista de cotejo. 4. Presentemos el boceto del instructivo y reglamento del juego elaborado. (El docente registra los avances que nota en los alumnos de acuerdo al proceso de escritura).
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Bitácora del proyecto: Borrador para instructivo y reglamento de mi juego. • Lista de cotejo del instructivo. • Diario del docente: Avances y áreas de oportunidad en el proceso de escritura.
Momento	Revisar y retroalimentar
Intención (que el alumno...)	Revisen sus bocetos y los de sus compañeros.
Actividad	Explorar los bocetos para realizar las mejoras a los mismos.

¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Leamos la rúbrica de los instructivos. 2. Revisemos de manera consciente los elementos de nuestro texto cuidando la coherencia y el entendimiento de los pasos a fin de mejorar la redacción. 3. Intercambiamos sugerencias con nuestros compañeros. 4. Corrijamos o completemos el instructivo.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Rúbrica 02_Instructivo para armado de juguete.
Más opciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Puede ejemplificarse o aplicar el instructivo del juego con algunos alumnos.

Momento	Complemento al aprendizaje
Intención (que el alumno...)	Resuelva problemas de suma y resta que involucre la formación y descomposición de decenas completas.
Actividad	Compra en la tienda de juguetes.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Platiquemos sobre la compra de objetos en algún establecimiento, ¿cómo pagamos?, ¿por qué dan cambio?, ¿cómo sabemos si nos alcanza?, etc., apoyándonos con la orientación para completar decenas cerradas. 2. Realizar el ejercicio planteado en el Superpoder 06. 3. Revisamos las respuestas y las distintas maneras de formar cantidades.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Complemento al aprendizaje: Superpoder 06

Momento	Construcción de bocetos y prototipos
Intención (que el alumno...)	Diseñe y elabore los instructivos de los juguetes indagados.

Actividad	Elaborar el borrador del instructivo del juguete.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Compartamos de forma oral en plenaria la información recabada, presentando el nombre del juguete y país elegido, explicando en qué consiste cada uno de estos. 2. Integramos los equipos asignados. 3. Diseñemos el instructivo en la bitácora del proyecto, revisando los aspectos que conforman el instructivo con la lista de cotejo. 4. Presentemos el producto elaborado, aplicándolo con la participación de algunos alumnos, para reconocer si existe orden en la estructura del instructivo. 5. Reestructuremos el diseño en caso de ser necesario. (El docente registra y hace la retroalimentación pertinente de la creación de los bocetos de sus productos).
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Bitácora del proyecto: Borrador para instructivo de mi juguete. • Lista de cotejo: Instructivo juguete. • Material para el juguete. • Diario del docente: Revisión y retroalimentación del boceto del instructivo y reglamento del juego

Momento	Revisar y retroalimentar
Intención (que el alumno...)	Revisen sus bocetos y los de sus compañeros.
Actividad	Criticar los bocetos para realizar las mejoras a los mismos.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Leamos la rúbrica de los instructivos. 2. Revisemos de manera consciente los elementos de nuestro texto cuidando la coherencia y el entendimiento de los pasos a fin de mejorar la redacción. 3. Intercambiamos sugerencias con nuestros compañeros.

	4. Corrijamos o completemos el instructivo. (El docente registra y hace la retroalimentación pertinente de la creación de los bocetos de sus productos).
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Rúbrica 02_Instructivo para armado de juguete • Diario del docente: Revisión y retroalimentación del boceto del instructivo del juego y juguete.
Más opciones	1. Puede aplicarse el instructivo del juguete para realizarlo entre compañeros y validar la coherencia y seguimiento del texto.

Momento	Proponer y seleccionar ideas
Intención (que el alumno...)	Genere ideas para diseñar la feria para la celebración del día de las Naciones Unidas.
Actividad	Escribir ideas para diseñar los stands de la feria con motivo de la celebración de las Naciones
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Revisemos la bitácora del proyecto sobre lo investigado de los juegos y juguetes de otros países y comentemos sobre cómo podemos darlo a conocer a la comunidad. 2. Dibujemos varias ideas de cómo nos gustaría que fuera nuestra feria, su ubicación, sus stands, si no es posible realizarlo de manera presencial, comentemos sobre qué medio nos puede ayudar a dar a conocer la información recabada en el proyecto. Registremos nuestras ideas en la bitácora del proyecto. 3. Recordemos que, por equipos, presentarán un juego y un juguete tradicional de un país 4. perteneciente a las Naciones Unidas. 5. Platiquemos sobre la importancia de apreciar y respetar las tradiciones de otros lugares y cómo ello nos ayuda a generar una cultura de paz.

	6. Demos registro de las ideas compartidas en la bitácora del proyecto. (El docente registra sobre el desarrollo de la creatividad de sus alumnos en cuanto a la revisión de ideas para planeación de la feria como evento de cierre).
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Bitácora del proyecto: Ideas para la feria. • Bitácora del proyecto: Aprendizaje de la feria. • Diario del docente: Desarrollo de la creatividad.
Más opciones	1. Plantear el uso de distintas herramientas digitales para la presentación del proyecto en caso de que sea virtual, por ejemplo, videos y fotografías mediante el uso de blogs o redes sociales.

Momento	Construir productos finales
Intención (que el alumno...)	Redacte el instructivo para mostrar en su stand del juguete y juego del país elegido.
Actividad	Redactar las instrucciones para construir un juguete tradicional y un juego típico.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Retomemos el boceto de nuestro instructivo en nuestra bitácora del proyecto. 2. Comentemos las ideas que tengamos para la presentación del instructivo en el stand. 3. Utilicemos nuestra creatividad para la elaboración del instructivo, podemos ayudarnos con carteles, si la presentación será en modo presencial, o podemos elaborar de manera digital, con aplicaciones, nuestro póster o cartel con las instrucciones del armado del juguete o el juego según corresponda. 4. Revisemos y cuidemos la correcta escritura de palabras y agreguemos imágenes para hacerlo más atractivo.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Recurso libre de acuerdo a la forma en que se presentará.

Más opciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Si la presentación es digital, podemos grabar un tutorial de cómo armar el juguete y compartir el video. De la misma manera podemos usar diversas plataformas para subir un video con las instrucciones y reglas del juego elegido.
--------------	--

Momento	Complemento al aprendizaje
Intención (que el alumno...)	Reflexione sobre la segmentación entre palabras y su relación con el significado.
Actividad	Tiempo de leer.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cantemos la ronda infantil Acitrón, recuperando lo que ellos saben de la letra. Después leamos el texto sugerido en nuestro Superpoder 07 y platiquemos si alguno ha jugado con sus familiares o amigos esta canción. 2. Leamos la segunda parte del Superpoder 07 Tengo una vaca lechera, y si es posible podemos cantarla. 3. Comentemos de qué trata la canción. 4. Observemos que hay palabras que suenan similar, y su ubicación en el texto. Hablamos sobre las rimas y que a cada una de las líneas se les llama versos. 5. Subrayemos con un color las palabras que riman. Se puede hacer de distintos colores con todas las rimas que encontremos.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Complemento de los aprendizajes: Superpoder 07

Momento	Ensayar la presentación pública
Intención (que el alumno...)	Prepare el evento de cierre.

Actividad	Finalizar los detalles para el evento de cierre.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Observemos el video Planeamos nuestra feria. 2. Recordemos el propósito de la feria. Dialoguemos sobre la importancia de generar una cultura de paz entre la comunidad y la presentación de nuestras investigaciones. 3. Revisemos detalles de la presentación, ubicación de los stands (en caso de poder hacerlo en el patio u otro espacio de la escuela) o la publicación de los videos o infografías de los instructivos. 4. Aseguremos que tenemos todos los materiales completos. 5. Revisemos la rúbrica de la presentación final para atender todos los detalles. 6. Ensayemos lo suficiente para sentirnos seguros.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Video 05: Planeamos nuestra feria. • Rúbrica: Presentación final.
Más opciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Grabemos el ensayo a manera de video para verlo después y alcanzar a corregir todavía detalles de lenguaje corporal.

Etapa 4. Presentación pública. Evaluación Final

Duración: 2 días

Momento	Presentar públicamente
Intención (que el alumno...)	Comparta y socialice los aprendizajes obtenidos dando respuesta a la pregunta generadora.
Actividad	Presentar a otros miembros de la comunidad escolar los productos finales.
¿Cómo mediar el proceso?	1. Presentemos los stands de la feria de las Naciones Unidas en donde encontrarán juegos y juguetes de distintas partes del mundo.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Diario del docente: Observaciones presentación pública.
Más opciones	1. Tomemos fotografías o grabemos la exposición final.

Momento	Reflexionar y retroalimentar
Intención (que el alumno...)	Analice los aspectos interesantes de la presentación pública y áreas de oportunidad.
Actividad	Reflexionar sobre el momento de la presentación pública.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Platiquemos o, si es posible, veamos partes del video o fotografías de cierre del proyecto. 2. Reflexionemos y registremos, en la bitácora del proyecto, acerca de nuestras reflexiones sobre lo sucedido durante el evento de cierre. 3. Contestemos las preguntas de cómo nos sentimos, que se encuentran en la bitácora del proyecto.

	4. Usemos la rueda de las emociones.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Video: Cierre del proyecto. • Rueda de las emociones. • Bitácora del proyecto: Reflexión evento de cierre.
Más opciones	1. Platiquemos sobre los momentos del proyecto, qué nos pareció divertido y qué momento nos gustó más.

Momento	Evaluar
Intención (que el alumno...)	Evidencie el nivel de comprensión logrado en los aprendizajes esperados abordados.
Actividad	Contestar un quiz que incluye los aprendizajes esperados.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Respondamos el quiz. 2. Hablemos sobre la percepción respecto al nivel de dificultad del mismo. ¿Cómo se sintieron? Usemos la rueda de las emociones. 3. Registremos en el diario del docente nuestras impresiones.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Rueda de las Emociones. • Quiz. • Diario del Docente: Evaluación Quiz.

Momento	Evaluar
Intención (que el alumno...)	Evaluar.
Actividad	Evidencie el nivel de comprensión logrado en los aprendizajes esperados abordados.

¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realicemos la evaluación de productos finales y presentación pública completando las rúbricas correspondientes. 2. Compartamos con el grupo lo interesante, lo mejorable y algunas ideas para nuevos proyectos.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Rúbrica El instructivo del juguete • Rúbrica Instrucciones de los juegos. • Rúbrica Presentación final. • Diario del Docente: Evaluación de productos finales y evento de cierre.
Más opciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Generemos una conclusión grupal que refleje nuestra percepción de la evaluación como grupo. Compartamos los tutoriales de los instructivos de armado de juguetes o infografías realizadas en redes sociales y/o en algún sitio web de la escuela.

Momento	Concluir
Intención (que el alumno...)	Reconozca el valor de los aprendizajes construidos, encontrando el gusto al trabajo bien hecho.
Actividad	Concluir y cerrar el proceso del proyecto.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Respondamos, ¿cómo nos sentimos de haber terminado? Usar la rueda de las emociones. 2. Evoquemos los distintos momentos. 3. Mencionemos nuestro momento favorito dentro del proyecto y concluyamos.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Bitácora del Proyecto: Conclusión del proyecto. • Diario del Docente: Conclusión del proyecto y registro de alumnos que requieren acompañamiento.

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 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 Coordinación de Desarrollo Educativo

Autoras:

Sofía Anabel Robles Ramírez

Zaira Yazmin Corona Arteaga

Vinculación de contenido curricular

Sofía Anabel Robles Ramírez